

Project.Eris



LES CONTES INTERDITS

UN JEU PAR ALEXANDRE «SEPHIREL» GRUAT

La porte du bureau s'ouvrit enfin. Après plusieurs heures de discussion et de négociation, Maggie vit une silhouette familière dans l'entrebaîllement, ouvrir le chemin pour son invité. Elle regarda un instant par la fenêtre: la nuit était tombée depuis déjà deux heures. Une à une, les lumières s'étaient éteintes dans les bâtiments adjacents, à mesure que les diplomates et conseillers rentraient chez eux.

«Et bien, Mademoiselle Hudson, vous êtes encore ici?»

Maggie sursauta, et se retourna vers son supérieur.

«Oui, Monsieur le Prince, j'avais... des choses à finir et...»

Siegfried Reinhardt eût un grand sourire. Il semblait de très bonne humeur, comme si les heures de négociation de l'après-midi n'avaient été qu'une formalité. Depuis que Maggie était devenue sa secrétaire personnelle, elle avait pu remarquer l'énergie incroyable avec laquelle le dirigeant de Shandara menait ses affaires, mais elle fût stupéfaite de le voir en meilleure forme qu'elle-même, qui n'avait à vrai dire plus grand chose à faire depuis un petit moment.

«Je vous remercie de m'avoir attendu. Vous devriez rentrer chez vous désormais.»

Maggie rougit un peu, puis acquiesça. Elle ramassa rapidement son sac, qui était prêt depuis plus d'une heure, et se tourna vers son manteau. Elle commença à se lever.

«Oh, Mademoiselle Hudson...»

Elle s'arrêta, espérant malgré elle une parole moins... professionnelle.

«Oui Monsieur?»

- Auriez-vous l'extrême amabilité d'accompagner Monsieur Reed jusqu'à l'extérieur? Il souhaiterait trouver un taxi.»

Maggie tourna le regard vers l'homme qui accompagnait Reinhardt. Mal rasé, vêtu d'une veste élimée, des lunettes de soleil sur le nez, il aurait eu l'air d'un véritable repris de justice sans la canne qu'il tenait devant lui pour lui ouvrir la marche. Mathias Reed avait été, paraît-il, un des plus brillants procureurs que Lucèn ait connu. Aujourd'hui, aux yeux de la jeune secrétaire, il n'était plus que l'ombre de lui-même. A tel point qu'elle avait failli appeler la sécurité lorsqu'il s'était présenté pour un entretien avec le Prince. Elle soupira discrètement.

«Bien sûr Monsieur.»

Reed ne dit pas un mot, mais le Prince s'empressa de remercier son assistante.

«C'est bien aimable de votre part. Monsieur Reed, si vous voulez bien suivre Mademoiselle Hudson. Je vous adresserai toutes les informations dont nous sommes convenus au cours de la semaine.»

L'aveugle acquiesça d'un signe de tête, puis tourna ses lunettes noires vers Maggie, sans un mot. Vaguement décontenancée, elle vit le Prince rentrer rapidement dans son bureau: il n'avait manifestement aucune envie de prolonger la conversation. N'ayant plus vraiment d'autre choix, elle ouvrit la marche:

«C'est par ici, Monsieur...»

A peine de retour dans son bureau, Siegfried Reinhardt alla s'écrouler sur le divan. Judicieusement placé loin de toute fenêtre et de tout angle de vue extérieur, le Prince pouvait s'y cacher un moment lorsque la fatigue se faisait sentir, sans nourrir les discussions de tous ceux qui convoitaient sa place. Il ferma les yeux, tâchant de faire le tri dans tout ce qui s'était dit au cours des heures précédentes.

Il ne fallut que quelques minutes avant que l'on frappe à nouveau à sa porte. Trois coups secs, espacés, suivis de trois coups rapprochés: son visiteur prenait la peine de lui annoncer qui il était, et Siegfried lui en fût reconnaissant. Sans prendre la peine de se lever, il éleva la voix.

«Rentrez!»

La poignée tourna, et un homme en élégant costume blanc entra dans le bureau plongé dans la pénombre. Il tenait à la main un chapeau assorti, légèrement démodé, qu'il amena jusqu'au sol dans une parodie de révérence.

«Votre Altesse sérénissime, je salue l'élégance avec laquelle vous siégez ce soir.»

Rajustant un coussin derrière sa nuque, Siegfried plaça une autre main devant sa bouche pour réprimer un bâillement, puis la tendit vers un siège libre:

«Tiens, au lieu de dire des bêtises, sers-nous et installe-toi.»

L'homme en blanc prit le temps de s'arrêter devant une armoire, de l'ouvrir et d'en sortir deux petits verres aux formes élégantes, qu'il remplit d'un liquide ambré.

Les deux verres à la main, il s'approcha de la banquette, et en fit glisser un sur la table basse, à portée de main du Prince. Puis il prit un siège.

«Alors, cette conversation?»

Siegfried leva les yeux au ciel au moment où il entendit la question. Il fit pianoter ses doigts quelques instants sur le bois précieux de la table avant de répondre.

«Et bien... Je suppose que ça s'est bien passé. Autant que possible, lorsque l'on traite avec quelqu'un d'aussi amoché. Mais je crois malgré tout avoir réussi à le convaincre.

- Donc, je peux lancer la machine administrative pour la création de l'unité?»

Le Prince sourit.

«Je pense que oui.»

L'homme en blanc avala d'un coup sec le contenu de son verre, d'un geste vif. Il expira bruyamment alors que le liquide lui coulait dans la gorge. Un silence s'installa, s'étirant pendant près d'une minute, avant qu'il n'aborde la question qui lui brûlait les lèvres.

«Est-ce que tu as réussi à lui faire passer la liste?

- Oui. Le ton de Siegfried était calme et serein. Je lui ai expliqué que nous avions repéré plusieurs personnes de talent qui pourraient être d'une grande utilité pour traquer les problèmes surnaturels. Il m'a dit qu'il souhaitait se faire sa propre idée sur les personnes à recruter, mais je lui ai donné quelques noms dont nous avons parlé.

- Ce sont de ceux-là dont nous avons besoin. Pas de ceux qu'il voudra bien dénicher.

- T'inquiète pas. Il m'a dit ça par fierté. Il ne connaît personne qui soit plus compétent que ceux que je lui ai présentés, et que nous lui présenterons encore. Il sait que ce sont les meilleurs, mais il veut juste avoir l'air de choisir, et pas de se les voir imposer. Laissons-le faire le chemin. Et puis...»

Le Prince eût un sourire féroce, et se saisit de son verre, qu'il vida à son tour d'un trait. Il le reposa sans ménagement.

«... la Mort a déjà brillamment négocié son affaire. Il est proche de Joana

Marquel. Cela devrait nous faciliter la tâche.»

Trois escaliers, deux longs couloirs et un contrôle de sécurité, et Mathias Reed n'avait toujours pas daigné décrocher un mot. Maggie faisait de son mieux pour accélérer la marche, afin de se débarrasser de ce compagnon un brin oppressant, mais le handicap de celui-ci ne lui facilitait pas la tâche. Elle vérifiait régulièrement derrière son épaule que l'ancien procureur la suivait, et il lui semblait maintenant qu'il pouvait aller plus vite, mais prenait un malin plaisir à prendre son temps.

Occupée à vérifier qu'il ne se perdait pas dans les couloirs, Maggie n'eût pas le temps de voir l'homme qui se dirigeait d'un pas pressé dans le sens opposé. Elle ne sentit qu'un choc, et se retrouva au sol sans vraiment comprendre ce qui venait de lui arriver.

«Mais regarde où tu vas, toi...»

La secrétaire entendit les quelques mots marmonnés par celui qu'elle venait de percuter. Elle s'apprêta à renvoyer une réplique bien sentie, lorsqu'elle vit de quoi il avait l'air. Grand et athlétique, le crâne rasé, il était encore debout, droit et toisant la jeune femme de toute sa hauteur. Maggie hésita un instant: il y avait dans les yeux de l'homme quelque chose de glacial, et son instinct lui demandait d'en rester là. Mais elle avait passé une mauvaise journée.

«Espèce de sale...» commença-t-elle en se relevant.

Elle n'eût pas le temps d'en dire davantage qu'une main se posa sur son épaule pour attirer son attention.

«Allons, vous m'avez dit que la sortie était de quel côté déjà?»

Elle avait déjà oublié Mathias, tout sourire, qui salua d'un geste de sa canne le colosse qui leur faisait face. Celui-ci soupira, puis se détourna de Maggie, continuant vers les bureaux dont elle venait de sortir. La jeune femme, confuse, accepta la main tendue pour l'aider à se relever. Puis l'aveugle lui emboîta le pas, se dirigeant avec assurance vers la sortie.

L'irruption avait été brutale. Alors que Siegfried et son vieil ami étaient en train d'échanger sur la création du futur Bureau des Affaires Spéciales, un homme avait ouvert la porte à la volée. Un coup de feu, étouffé par l'action d'un silencieux.

L'homme au costume blanc n'avait pas même eu le temps de se retourner, qu'il était déjà maculé de rouge.

Siegfried n'esquissa pas un geste, restant allongé sur le canapé, sous la menace de l'arme. Leur agresseur était un professionnel: son regard dur et son crâne rasé indiquaient un passé militaire, mais la facture de ses armes le désignaient comme l'un des meilleurs. L'Hadès, élite de Renaissance.

«Et bien, voilà une initiative malheureuse.»

Le ton de Siegfried était calme. En tant que membre du Cercle Intérieur de l'organisation, il n'aurait jamais dû être la cible de l'assassin, mais il n'était pas surpris pour autant. Il savait que quelques informations malheureuses avaient été transmises au survivant de la onzième brigade. Voilà qui lui épargnerait d'avoir à le chercher.

«Ne vous moquez pas de moi. Vous savez très bien pour quelle raison je suis là.»

Le tueur fixait Siegfried, attentif au moindre de ses gestes. Il avait un fort accent, dont le son harmonieux contrastait étrangement avec sa carrure.

«Je sais qui vous êtes et ce que vous préparez, imposteur. J'admire votre audace, mais je vais vous tuer ce soir, n'en doutez pas.»

Le Prince restait impassible. Il était évident que s'il n'avait pas déjà reçu une balle, c'était parce que son agresseur avait quelque chose à lui demander. Il voulait sans doute lui assurer une fin rapide en échange de quelques renseignements.

«Mais avant ça, je veux savoir. Ce que vous tramez. Et je vous promets une mort sans douleur.»

Prévisible. Siegfried soupira, avant de prendre la parole.

«Je place mes pions. Pas plus tard qu'aujourd'hui, j'ai créé une unité destinée à accueillir des hommes et des femmes dotés de talents qui vous dépassent, au sein même de Renaissance. L'organisation a donné sa bénédiction, alors qu'en temps normal elle enverrait des tueurs dans votre genre pour les liquider. Voyez-vous, c'est incroyable comme les choses les plus proches et les plus évidentes sont finalement les mieux cachées. Et vous n'y pouvez rien.»

Le tueur se sentait mal à l'aise. Ces révélations étaient trop rapides, trop simples, par rapport à tout ce qu'il avait pu voir auparavant. Ses ennemis étaient obstinés et redoutables. Alors que penser de celui-ci? Il décida qu'il en savait as-

ez, et prépara son tir. Siegfried le toisa avec un sourire féroce.

«Parce que vous êtes trop bien entraîné.»

L'assassin n'eût même pas le temps d'appuyer sur la détente, que le Prince avait bondi sur lui, dans un élan proprement fulgurant. L'éclat d'un poignard qui n'était pas là, quelques instants auparavant. Une ligne écarlate jaillit de son poignet alors que sa main inerte tombait sur le sol, le doigt encore crispé sur la gâchette.

Mais le tueur de l'Hadès était un combattant hors du commun. Serrant les dents pour réprimer un hurlement, il pivota, estimant la distance à laquelle se trouvait sa cible, et sortit une deuxième arme de sa veste dans le même mouvement. En un instant, il pointa Siegfried avec une précision parfaite.

Il sentit à peine un picotement à l'épaule lorsque son bras fût tranché d'un coup. Déjà à moitié inconscient, l'assassin vit que le Prince n'avait pas bougé, pas même esquissé un mouvement. Alors pourquoi?

«Je vous l'ai dit, vous êtes trop bien entraîné. Vous savez gérer chaque situation possible. Mais vous êtes perdu contre ce que vous ne comprenez pas.»

L'homme pût encore tourner la tête, et alors que le monde devenait sombre tout autour de lui, il vit distinctement une silhouette blanche, constellée d'un sang qui était en partie seulement le sien, s'étirer nonchalemment. La douleur était déjà loin lorsqu'il sentit un ultime coup lui déchirer la poitrine.

Maggie rougit un peu, puis se décida:

«Merci... pour tout à l'heure.»

Mathias lui adressa un sourire chaleureux, alors qu'il ouvrait la porte du taxi. Elle voulut rajouter quelque chose avant qu'il ne parte.

«Vous savez, je crois que le Prince met beaucoup d'espoir en vous. Et moi, j'ai confiance en lui. Je sais qu'il a un projet pour notre pays, et peut-être même pour Eris en entier, vous voyez. Alors je...»

Mathias l'arrêta d'un geste de la main.

«Peut-être, mais je ne crois pas être vraiment concerné. Je vais déjà essayer de trouver un projet pour moi-même.»

Sommaire

ARCHIVES (PAGE 10)

Archive I: Moonlight drive (Page 11)

Archive II: End of the night (Page 16)

PROLOGUE: SWEET DREAMS (PAGE 21)

Acte I: L'illusionniste (Page 22)

+ *Director's cut* (Page 28)

Acte II: Opération marketing (Page 27)

CHAPITRE I: EVIL (PAGE 31)

Acte I: Let's get the party started (Page 33)

Acte II: La résidence du diable (Page 38)

CHAPITRE II: HIGHWAY TO HELL (PAGE 47)

Acte I: The roof is on fire (Page 48)

Acte II: Le démon rouge (Page 52)

Acte III: Fureur (Page 54)

+ *Director's cut* (Page 56)

Annexe: Autres évènements (Page 57)

CHAPITRE III: SHOWBIZ (PAGE 47)

Acte I: Première partie: La vie cachée de Kale Jones (Page 63)

Acte II: Main part: Les Bullet Spread (Page 65)

Acte III: Rappel: La chute (Page 68)

Annexe: Il faudrait voir à ne pas oublier... (page 70)

CHAPITRE IV: CITY OF DELUSION (PAGE 73)

Acte I: J'ai accepté par erreur... (Page 75)

Acte II: Showtime (Page 79)

Annexe: Petites intrigues personnelles (Page 84)

CHAPITRE V: 25 TO LIFE (PAGE 86)

Acte I: La bataille de Valkharta (Page 88)

Acte II: Une ville en guerre (Page 91)

Acte III: Lune écarlate (Page 97)

CHAPITRE VI: BROKEN PROMISE (PAGE 102)

Acte I: La bataille pour le Sénat (Page 106)

Acte II: Le grand jeu de massacre (Page 108)

Acte III: Le livre de Thémis (Page 111)

Annexe: Et pendant ce temps... (Page 113)

CHAPITRE VII: SOLEDAD (PAGE 116)

Acte I: True crime? (Page 117)

Acte II: Trahisons (Page 121)

Acte III: Révélation et autres armes biologiques (Page 126)

CHAPITRE VIII: CLUBBED TO DEATH (PAGE 131)

Acte I: Something rotten here (Page 132)

Acte II: There're zombies out there (Page 137)

Acte III: La nuit des morts-vivants (Page 143)

Annexe: Scènes supplémentaires (Page 146)

CHAPITRE IX: THE UNFORGIVEN (PAGE 148)

Acte I: Sion (Page 149)

Acte II: Bloody circus (Page 154)

Acte III: Show mortel (Page 161)

+ Director's cut (Page 161)

CHAPITRE X: À TOUT MOMENT (PAGE 165)

Acte I: Retour à Lucèn (Page 166)

Acte II: Les joyeux décorateurs (Page 171)

Acte III: Sur la piste de l'Underground (Page 174)

Annexe: Notes importantes (Page 178)

CHAPITRE XI: LES ÉCORCHÉS (PAGE 180)

Acte I: Le rituel secret (Page 181)

Acte II: Le tableau (Page 186)

Acte III: L'imposteur (Page 193)

CHAPITRE XII: THE PASSENGER (PAGE 198)

Acte I: Prélude (Page 199)

Acte II: Where is my mind? (Page 205)

Acte III: La menace (Page 210)

CHAPITRE XIII: THE MAN WHO SOLD THE WORLD (PAGE 215)

Acte I: Les soirées de l'ambassadeur (Page 217)

Acte II: La Cité maudite (Page 222)

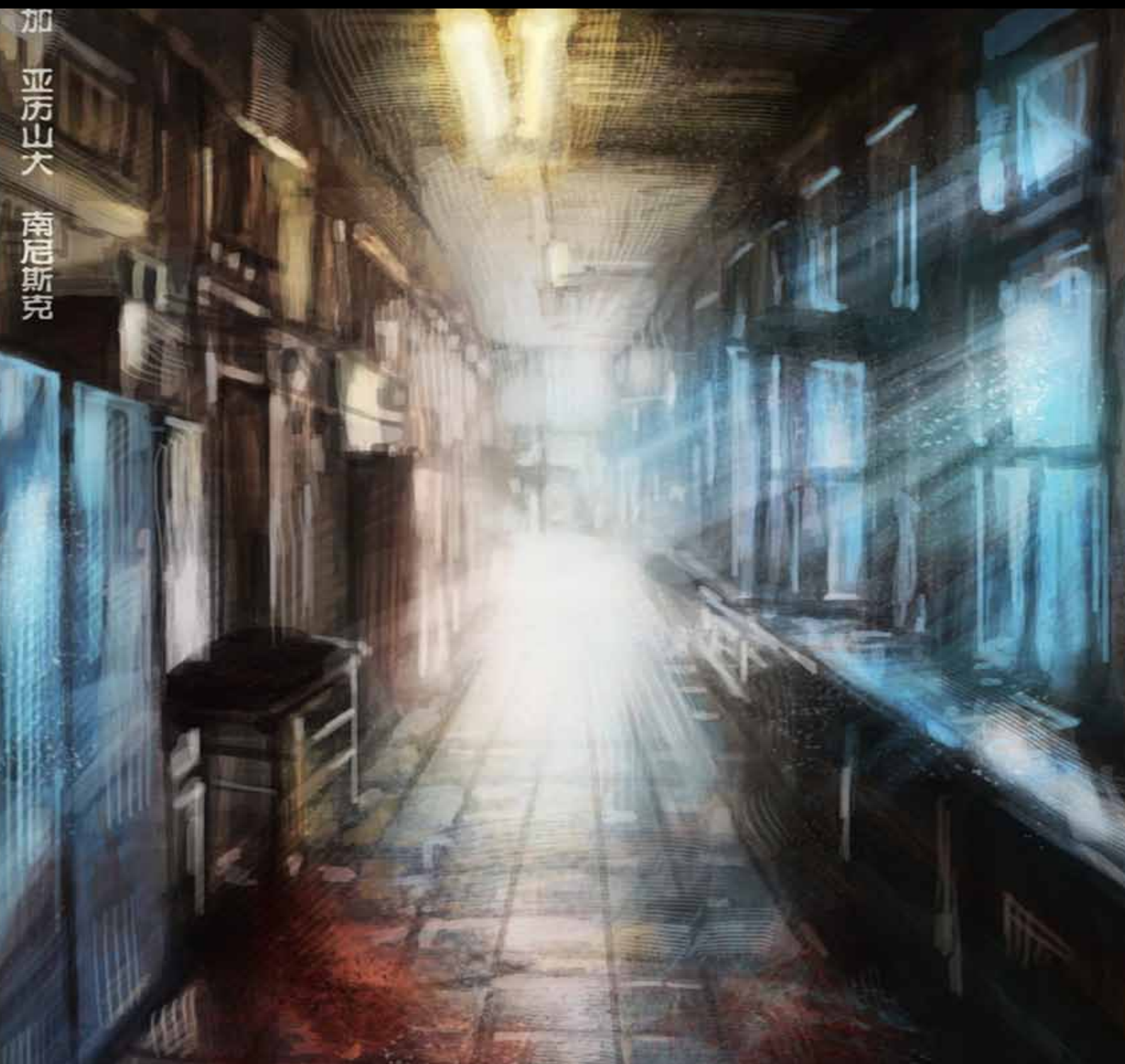
Acte III: Herr Doktor (Page 224)

**Crédit illustrations
(Page 231)**

Prologue

Archives

加
亚历山大
南尼斯克



Les Archives sont une introduction en douceur (?) au monde de Project: Eris.

Ce sont des flashbacks destinés aux six personnages prêtirés de la chronique, revenant sur tel ou tel point de leur histoire. Elles vous proposent de revivre deux éléments importants de l'histoire des membres du groupe.

La première amène Mathias, Joana et Ephraïm dans un hôpital peu recommandable, et la seconde prend place lors de l'attaque du manoir de Scarlett, impliquant directement Mikahil et Eirika dans le combat.

Ces deux scènes introduisent les premiers mécanismes de Project: Eris, et permettent une première prise en main des règles du jeu. Ici, il ne sera pas question pour les personnages d'utiliser leurs atouts et autres manœuvres de combat. Les seules règles dont vous aurez besoin sont celles concernant les tests simples, étendus et en opposition, ainsi que les règles d'état psychologique. Chaque scène se termine par un moment d'action mettant en jeu les règles de combat, mais l'utilisation des techniques de combat n'y est pas indispensable. Contentez-vous de lancer des attaques normales et de vous familiariser avec le système de Santé.

Ces flashbacks sont très dirigistes et offrent peu de choix aux personnages, car c'est leur objectif: mettre les joueurs dans l'ambiance, leur faire découvrir le système et leur faire partager quelque chose qui est déjà écrit dans leurs histoires respectives. Ils prendront des décisions importantes juste après.

Archive I: Moonlight drive

INTRODUCTION

Depuis que Mathias et Joana collaborent, les pistes menant au Tueur de la miséricorde n'ont pas été légion. A peine quelques informations parcellaires, mais rien de beaucoup plus concluant que ce qui avait été obtenu au moment de l'enquête. La mort de Terence Marquel dans des circonstances terribles n'a pas arrangé les choses,

même si Mathias reste persuadé que son vieil ami avait découvert quelque chose avant de mourir, et que c'est cela qui l'a mené à sa perte.

Les choses n'avancent pas réellement jusqu'à ce que Joana décide enfin d'ouvrir à nouveau les dossiers de son père, chose qu'elle s'était promise de ne pas faire. Les nuits d'étude acharnées sans progrès se multiplient, mais la jeune femme reste persuadée qu'elle a manqué un élément important, quelque chose qui éclairerait l'ensemble des pièces qu'elle a sous les yeux et qui expliquerait l'étrange classification des dossiers opérée par son père. C'est en remarquant que le plupart des victimes avaient de sérieux ennuis de santé et qu'ils avaient été suivis par une même clinique privée malgré leurs revenus souvent inexistantes au cours des 5 dernières années qu'elle décide d'aller sur place, emmenant Reed avec elle.

Le docteur James est le responsable de la clinique du même nom. Il s'agit d'un établissement placé dans les quartiers pauvres de Lucèn, et dont l'apparence extérieure ne paye pas de mine: une vaste maison de 3 étages, à l'extérieur décrépi et dont le nom est à moitié effacé, suggérant que la publicité n'est pas le premier souci du lieu.

Cependant, l'intérieur est tout à fait propre, sain, digne de la plupart des établissements de soin bien cotés. Trois médecins y travaillent en permanence, les infirmières sont agréables, et les dossiers des patients sont bien rangés et faciles d'accès, à tel point que les personnages pourront facilement les voir, moyennant un peu d'astuce.

Beaucoup de marginaux viennent ici se faire soigner pour des tarifs réduits, grâce au financement de la clinique par quelques amis du docteur James. Ce dernier n'est pas nécessairement connu pour être un philanthrope, mais il est un brillant chirurgien, et il semblerait qu'il paye les soins des plus pauvres grâce à ses opérations de haut vol pour le compte des plus fortunés.

Sa clinique est pourtant relativement confidentielle, alors que ses talents pourraient l'amener à devenir un médecin incontournable. Ses patients décrivent quelqu'un de distant, calme, froid mais dévoué.

Les dossiers en eux-mêmes ne comportent rien d'extraordinaire: telle prostituée est venue pour un avortement rapide, tel clochard s'est fait opérer après un accident grave. Le nombre de décès suite aux opérations importantes est assez peu élevé au regard des pathologies et des moyens de la clinique, suggérant le talent du docteur James et de ses médecins.

Le financement de la clinique ne semble pas poser de problèmes non plus, les sources étant parfaitement licites. Néanmoins, à plusieurs reprises, Mathias entend des cris à l'intérieur de la clinique, sans que ceux-ci n'aient de réalité, mais de plus en plus forts à chaque fois. Il finira par avoir la vision d'un corps torturé au visage déformé par la douleur qui lui tient la porte au moment du départ. En fouillant dans les archives de la police et sur la base de la description que donne Mathias de cet être, les personnages pourront faire le lien avec la disparition d'une jeune femme que l'on avait retrouvé massacrée quatre ans plus tôt, exactement de la même façon que les dernières victimes du Tueur de la Miséricorde. Cette nouvelle victime dont personne n'avait entendu parler trouble beaucoup Mathias, et suggère alors une visite de nuit afin de découvrir ce que cache le bon docteur James.

Pendant ce temps, Ephraïm est toujours à la recherche d'informations sur la secte Obscurantis, qui en veut à sa vie, mais il n'avance pas véritablement. Un soir, il est attaqué dans son bureau par une poignée d'hommes encapuchonnés de noir, dont il se débarrasse sans peine (ne faites pas jouer le combat, décrivez simplement les actions des uns et des autres), et les survivants blessés s'enfuient en courant, prenant leur véhicule à l'extérieur. Habituellement, le chasseur de démons n'apprécie pas de laisser des survivants capables de localiser son bureau, et il souhaite de toute façons obtenir des informations sur ces tueurs, aussi décide-t-il de les poursuivre. Sa course-poursuite se termine, après moult détours et tentatives de le semer, également devant les portes de la clinique James.

Ephraïm ne peut pas s'aventurer dans la clinique armé sans risquer de faire des victimes innocentes, mais il apprend rapidement que l'établissement n'est pas sensé



Des apparitions étranges guettent dans la clinique...

être ouvert à cette heure. Renseignements pris dans les semaines suivantes, il semble que le docteur James ait un lien avec les mystérieux assassins d'Obscurantis. La clinique ouvre parfois à des heures interdites au public habituel, certaines personnes extérieures à la clinique s'y aventurant parfois, et plus important encore, le docteur James et ses visiteurs paraissent mettre un soin particulier à éviter d'être vu lors de ses déplacements nocturnes: ainsi, ils ne s'adonnent à ces petites réunions que lorsqu'aucun autre membre du personnel médical n'est présent dans la clinique.

Une nuit, alors que notre chasseur est en position d'observation, son attente est sur le point d'être récompensée: un homme d'allure athlétique, accompagné de trois des tueurs qu'il avait mis en déroute quelques semaines auparavant, entre dans la clinique avec une valise. Il salue le docteur James et passe par l'arrière-salle. Alors qu'Ephraïm s'apprête à entrer dans la clinique pour découvrir ce qu'il s'y passe, deux silhouettes s'approchent du bâtiment, apparemment décidées à y entrer par effraction...

Après un petit moment d'interaction entre Ephraïm et les deux intrus (Mathias et Joana), les deux équipes devraient se rendre compte qu'il est dans leur intérêt de collaborer. Il leur faudra donc entrer à l'intérieur du bâtiment, et ils ont pour cela plusieurs moyens. Il est temps de lancer les dés: cette première action initie les joueurs au test simple.

En l'occurrence, les personnages peuvent par exemple tenter de trouver une fenêtre ouverte (Acrobaties spécialité Equilibre pour l'atteindre), forcer une serrure (Larcin spécialité Sécurité), ou même défoncer la porte (Mêlée spécialité Bagarre). La Difficulté à atteindre est de 15 pour entrer dans la clinique, mais Mathias étant aveugle à ce moment précis, il subit un malus de circonstances de -4 à la plupart de ces actions.

Une fois à l'intérieur de la clinique, les personnages doivent faire preuve de discrétion s'ils ne veulent pas attirer l'attention de leurs cibles. L'exploration comprend quelques grands points par lesquels ils peuvent passer (bien que rien ne vous empêche de décrire d'autres lieux de la clinique si vous le souhaitez):

La salle des dossiers: Obligés de consulter les dossiers assez rapidement en raison de leur manque de statut officiel la première fois, les personnages ont cette fois la chance de pouvoir travailler plus longuement. Ils ont droit à trois tests d'Investigation spécialité Recherche (Difficulté 20) pour obtenir le plus d'informations possibles. Ce test suit les règles du test étendu, et permet d'obtenir les informations suivantes:

- **Objectif 10:** Beaucoup des victimes du Tueur de la Miséricorde ont été opérées ici, et l'homme que Mathias avait vu dans sa vision l'a été également.

- **Objectif 15:** Le docteur James ne peut manifestement pas être l'assassin, car il était en salle d'opération plusieurs fois lorsque les meurtres ont été commis. Ses infirmières et médecins ont contresigné les documents officiels.

- **Objectif 25:** Même pour des raisons bénignes, la plupart des victimes qui ont été opérées dans cette clinique y sont revenues de temps à autre pour des raisons de contrôle. Souvent nécessaires, ces vérifications n'étaient pas justifiées pour une poignée de pathologies.

La salle d'opération: Habituellement fermée au public, la salle d'opération est accessible aux personnages. Son aspect froid et les instruments chirurgicaux suspendus mettent les visiteurs mal à l'aise rapidement. Une fouille minutieuse (Difficulté 25) mettra néanmoins à jour des éléments qui n'ont pas grand chose à faire dans une telle pièce: craies, bougies, des sortes de talisman porte-bonheur. Ces éléments ne sont pas difficiles à trouver en soi, mais il faut que les personnages en découvrent un bon nombre pour parvenir à comprendre leur étrangeté dans ce décor.

Le bureau du docteur James: Le bureau du docteur est un endroit parfaitement ordonné, décoré avec goût: une bibliothèque garnie d'ouvrages médicaux imposants, des meubles anciens de bonne qualité, des tableaux représentant des portraits de femme aux murs. Un des visiteurs y est occupé à fouiller les tiroirs, en prenant bien garde de ne pas se faire repérer. Un test opposé de Furtivité spécialité Camouflage contre son Investigation spécialité Perception à +8 permettra en cas de réussite de le neutraliser rapidement. Néanmoins, rien de ce qu'il a découvert n'a de véritable intérêt pour les personnages, et rien dans le bureau ne leur apportera plus d'informations.

Le salon privé: Situé au dernier étage, après une porte «Accès réservé», c'est là que se tient une sorte de réunion entre le docteur James et ses visiteurs. Les personnages ont donc le temps de découvrir des indices et informations dans les salles du bas avant d'entrer dans cette pièce. Lorsqu'ils le feront, passez à la suite de cette archive.

Les chambres des patients: La clinique n'est pas sensée être habilitée à garder ses patients la nuit, notamment en raison de la quantité réduite de personnel. Les chambres sont donc théoriquement vides à cette heure, mais une femme d'une cinquantaine d'années dort dans l'une d'elles,

qui mène sur une salle avec une vitre fumée, comme pour pouvoir la surveiller sans qu'elle le sache. Si on la réveille, elle dira une fois sa frayeur passée avoir été opérée d'une tumeur, ce que son dossier atteste. Elle souffre de son opération, mais ne présente aucun signe d'une quelconque autre intervention.

Lorsque les personnages passent par la chambre des patients, et a fortiori s'ils ont réveillé la patiente (ce qui est une mauvaise idée, car elle cherchera à alerter le docteur James), les vitres des chambres se fendillent parfois sur leur passage, au niveau de leur gorge sur le reflet, comme si leur tête était coupée ou une corde était passée à leur cou. Un test de Psychologie spécialité Calme (Difficulté 18) est requis sous peine de gagner un état psychologique.

L'ESPION VENU D'AILLEURS

Lorsque les personnages débarquent dans le salon intérieur de la clinique où le docteur James et ses visiteurs sont en train de converser, ils se rendent compte que la discussion entre les deux camps est franchement mouvementée. Les hommes en noir accusent le docteur de ne pas se comporter comme ils le souhaitent, tandis que ce dernier prétend avoir rempli son contrat et être désormais indépendant. Lorsque les personnages s'en mêlent, il prend quelques instants pour comprendre la situation, puis profite de la situation et s'éloigne en courant, prenant l'escalier de secours situé derrière. Deux des hommes en noir se lancent aussitôt à sa poursuite, et l'un des personnages ferait bien d'en faire autant. Ephraïm est le plus qualifié de la bande pour les poursuivre.

Le chef des hommes en noir est le seul qui reste, et il laisse partir le chasseur de démons, et uniquement lui, pour se retrouver seul à seul avec Joana et Mathias. Cependant, lorsqu'il se retourne pour faire face aux personnages, son visage est extrêmement familier: il s'agit de Terence Marquel. L'air surpris, il s'approche alors de Joana, lui disant qu'il va tout lui expliquer. Mais Mathias, aveugle, ne voit à la place de son ami qu'un masque grimaçant qui lui indique que malgré la qualité de l'imitation, ce n'est pas le vieil inspecteur qu'il a en face

de lui. Il peut prévenir Joana avant que cette dernière ne soit poignardée par le démon.

Il s'agit du démon Doppelganger, capable de modifier son apparence à volonté. Pour affronter les personnages, il appelle à lui dix créatures qui semblent sortir du néant et ressemblent à des marionnettes géantes, chacune armée d'un objet aussi grotesque que dangereux. Dans le combat qui s'ensuit, Mathias peut participer car il voit la silhouette des démons, mais pas celle de Joana. Il devra donc redoubler de prudence pour éviter d'atteindre son amie.

*Cf. Profils: Doppelganger
Poupée démoniaque*

JACK O'CLOCK vous explique:

Données techniques

Dans ce Prologue, les données techniques vous sont expliquées, la plupart des Difficultés vous sont fournies. Ce ne sera plus le cas par la suite, et pour plusieurs raisons.

Si ces Archives sont très dirigistes, ce ne sera plus le cas ensuite: vos joueurs auront la liberté d'envisager leurs enquêtes comme ils le souhaitent. Il serait alors hasardeux d'espérer prévoir toutes leurs actions. De plus, au fur et à mesure de la Chronique, leurs capacités vont évoluer, et des valeurs fixes auront de moins en moins de sens.

Une fois familiarisé avec les règles élémentaires du jeu, le livre de règles sera votre meilleur ami pour évaluer les Difficultés dans un premier temps. Par la suite, votre bon sens prendra le relais, soyez-en sûr! Les chiffres ne sont pas l'aspect le plus important du jeu.

Notez bien que les Profils des adversaires et personnages sont eux disponibles, et que vous n'avez pas à les inventer. Vous êtes libre de les modifier pour les adapter à vos joueurs, mais ils sont disponibles pour toute la Chronique.

À la fin de ce combat, Doppelganger prend l'apparence de Mathias et le bouscule pour empêcher Joana de lui tirer dessus, ne sachant quelle cible viser.

En dépensant deux points de Style, celle-ci peut néanmoins identifier Doppelganger et lui caler une balle dans le front,

mettant fin au combat. Le démon, très satisfait du cran de la jeune femme, décide de l'aider et de l'accompagner un moment. Son âme prend la forme d'un gant qui deviendra la Relique de Joana.

POURSUITE AU CLAIR DE LUNE

Pendant ce temps, Ephraïm chevauche son véhicule et poursuit le docteur James, qui s'est saisi de sa voiture de sport, et doit affronter dans le même temps les deux hommes en noir sur leur moto, accompagnés de deux hommes qui arrivent en renfort, qui poursuivent le médecin et cherchent également à se débarrasser du chasseur de démons. S'ensuit une course-poursuite avec échange de coups de feu sur l'autoroute de Lucèn, dont le point culminant a lieu sur le grand pont suspendu de la ville, à des centaines de mètres au-dessus du sol.

Chaque tour de ce combat, les protagonistes doivent effectuer un test opposé de Pilotage pour gagner de l'avance sur les autres ou rattraper leur cible. Au départ, 20 mètres séparent Ephraïm des autres motards, et 50 autres le séparent du docteur James. Chaque point de gagné lors des tests opposés permet de gagner un mètre. Les personnages peuvent également accomplir une autre action au cours de leur

tour, comme tirer avec une arme, au prix d'un malus de -4 à leur test de Pilotage. Les tueurs sont considérés comme tués dès que leur Santé atteint zéro. N'oubliez pas que la Défense d'Ephraïm à moto est de 24.

- **Compétences principales:** Pilotage +8
- **Attaques:** Pistolet automatique +9, 2D6, Portée 9m.
- **Valeurs de combat:** Souffle -, Santé 12, Vitesse -, Initiative +1.
- **Défenses:** Défense à moto 18.
- **Force d'âme:** 3

Tirer sur la voiture du docteur James peut aider à la ralentir, mais quoi qu'il arrive cette nuit-là, le médecin aura un accident gravissime, quand bien même Ephraïm l'aurait perdu de vue. Une balle perce un pneu et il chute du haut du pont, ou heurte de face un camion, et cet accident semblerait presque volontaire, comme si James préférait mourir plutôt que d'être rattrapé. Dès le lendemain, son corps sera retrouvé et identifié.

Ainsi se termine cette première Archive: l'implication du docteur James dans les actes du tueur et dans ceux d'Obscurantis est certaine, mais la véritable identité de l'assassin reste un mystère. Mais c'est suite à cette aventure que Mathias décide de fonder le B.A.S, et que notre histoire commence.

P



INTRODUCTION

Depuis quelques temps déjà, Scarlett Dawnhive a trouvé un nouveau moyen de s'opposer à son oncle, Ethan. En éliminant les pratiquants d'arts occultes pour le compte de Renaissance, elle a découvert que son adversaire recherchait des mystiques dotés de pouvoirs puissants, bien qu'elle ignore encore ce qu'il en compte en faire. Elle sait simplement qu'une partie d'entre eux n'ont plus jamais été revus vivants, ce qui n'est de toutes façons pas une bonne nouvelle pour elle: Ethan trame quelque chose.

Parmi les nombreux «jeunes talents» auxquels son oncle s'intéresse, le nom d'Eirika Heartfell a attiré l'attention de Scarlett. Parce qu'elle est assez connue en tant que medium dans la haute société, parce que son frère Ephraïm est un chasseur de démons reconnus, et surtout parce qu'Ethan semble s'intéresser d'encore plus près à elle qu'aux autres mystiques. C'est pourquoi, un soir, elle décide d'inviter la jeune mystique chez elle.

Habituellement, Scarlett propose de l'argent aux personnes qu'elle souhaite éloigner de son oncle, ou les humilie en public: en tant que véritable experte dans le paranormal, elle a tôt fait de démonter les charlatans, ou même de faire passer de véritables pouvoirs pour une supercherie et d'obliger ceux qu'elle rencontre à faire profil bas. Néanmoins, elle sait que le pouvoir d'Eirika est apparemment bien plus puissant que tous ceux qu'Ethan a repéré jusqu'ici, et il n'est donc plus question de simplement effrayer la jeune femme: Scarlett veut savoir si cette rumeur est fondée, et le cas échéant si elle peut utiliser un tel pouvoir à son avantage.

Avec l'aide de Mikahil, elle monte donc une opération ambitieuse: elle invite une cinquantaine de personnes issues de la haute société de Lucèn et fait savoir que ce soir-là son manoir sera exceptionnellement ouvert pour une séance de spiritisme avec la célèbre médium Eirika Heartfell. A l'occasion, elle invite sa tante Agatha Dawnhive, avec laquelle elle a des relations extrê-

mement tendues, en faisant mine de vouloir se réconcilier. De fait, elle n'ignore pas qu'Agatha serait ravie de l'assassiner, et que cette soirée est l'occasion idéale pour cette sorcière de parvenir à ses fins. Bien qu'elle ne soit pas très intelligente, et bien incapable de faire face aux capacités de Mikahil, cette occasion permettra à Scarlett de se débarrasser d'elle et sera surtout le meilleur moyen de tester les capacités d'Eirika dans une situation tendue.

C'est ainsi que Scarlett et Mikahil préparent leur réception en laissant le plus d'opportunités possibles à Agatha pour recourir à ses sortilèges habituels. En parallèle, ils proposent une forte somme d'argent à Eirika pour qu'elle accepte de faire une séance de spiritisme en public.

Cette dernière n'a aucune raison de refuser: une paye conséquente à la clé, la possibilité d'étendre son carnet d'adresse avec toutes les personnes présentes ce soir-là, et surtout la réputation de la famille Dawnhive sont d'excellents arguments pour convaincre la jeune mystique de l'intérêt d'accepter la proposition. Alors qu'elle se laisse approcher par Ethan Dawnhive depuis quelques semaines elle espère, pourquoi pas, y découvrir des informations importantes sur cette famille à la réputation sulfureuse, et pourra au pire y gagner beaucoup d'argent.

MEDIUM: LA MASCARADE

Arrive donc le jour tant attendu. Ce soir-là, le magnifique manoir de Scarlett Dawnhive est illuminé, les domestiques élégants et Mikahil est plus charmant que jamais. Scarlett, éblouissante dans sa robe de haute couture, accueille ses invités avec un grand sourire et les amène jusqu'au jardin exotique, puis les invite à passer au salon après le repas. C'est là qu'aura lieu la séance de divination d'Eirika, qui devra entrer en contact avec les esprits que veulent contacter chacun des spectateurs de l'assemblée.

Ce moment est une occasion pour Eirika comme pour Scarlett d'essayer de marquer des points contre son adversaire. La fausse medium est une experte, et elle sait très bien répondre aux gens ce qu'ils



Le manoir des Dawnhive recèle de nombreuses surprises.

souhaitent entendre, tandis que Scarlett essaiera de la mettre en difficulté, sans pour autant ruiner sa réputation: elle souhaite juste avoir le plus de «billes» possibles pour négocier ensuite avec la mystique dans le cas où ses pouvoirs seraient avérés. Les membres de l'assemblée sont les témoins involontaires de ce duel, et arrivent chacun avec leurs problèmes à résoudre: la plupart croient réellement au spiritisme et seront rapidement conquis par des mensonges convaincants. Inventez leurs questions existentielles comme il vous plaira. Deux pistes à explorer:

- Un jeune homme un peu effacé, héritier d'une entreprise de bâtiments connue, va reprendre l'affaire laissée par son père, un vieillard autoritaire et tyrannique, et cherche à connaître son avenir. Selon l'humeur du moment, il pourra ou non être accompagné par son père, d'abord sceptique, qui devra être conquis par les mensonges d'Eirika avant toute chose;

- Une veuve, accompagnée de son chien toiletté, cherche à contacter l'esprit de son défunt mari pour découvrir où ce dernier a caché la clé de leur coffre. Tous deux avaient de très mauvaises relations et se sont battus pour la garde du chien, jusqu'à ce qu'il fasse un arrêt cardiaque lors de l'une de leurs disputes. Une fine observa-

tion amènera sans doute Eirika à retrouver la clé sur le collier de l'animal.

Pendant ce temps, Mikahil aura tout le loisir d'observer Agatha, et de constater que celle-ci est toujours aussi prévisible: elle s'éloigne quelques instants pour placer des cercles d'incantations près du petit lac dans le jardin, dépose des poupées discrètement à plusieurs endroits (les mêmes que celles qui servent à l'invocation des marionnettes, voir Archive I) et s'enquiert souvent de l'endroit où sont les serveurs ainsi que de savoir s'il y a des gardes ou non. Elle est accompagnée d'un homme élégant, son majordome, qui ne semble rien prendre au sérieux mais dévore Eirika du regard.

A minuit, Scarlett demande aux invités de retenir leur souffle, et plonge le manoir dans le noir pour qu'Eirika puisse procéder à une invocation particulièrement puissante. Elle attend en réalité qu'Agatha se saisisse de cette occasion pour attaquer, ce qu'elle ne manque pas de faire.

Cette première partie de l'archive permettra aux personnages d'aborder les tests simples (Investigation spécialité Perception, ou Psychologie spécialité Empathie pour repérer des éléments importants) ainsi que les tests en opposition (Persuasion spécialité Subterfuge contre Psychologie

spécialité Empathie, le plus souvent à +0, de la part des participants à l'assemblée).

LA SURPRISE DE TANTE AGATHA

Au beau milieu de la séance d'Eirika, Agatha appelle à elle ses (maigres) pouvoirs et invoque les serviteurs qu'elle a placé dans la demeure. Des marionnettes animées sortent de la plupart des salles du manoir et sèment la confusion tout en tentant de s'en prendre à Scarlett. Les invités sont bousculés, malmenés, mais les créatures évitent de les blesser physiquement: c'est une chose d'éliminer une rivale, mais Agatha n'entend pas tuer d'autres personnes qui sont pour la plupart des alliés, et il serait louche qu'elle soit la seule à ne pas être visée par l'assaut. Scarlett devrait faire tout son possible pour éviter les coups et mettre Eirika en position difficile: le but est après tout de tester les capacités de cette dernière.

En revanche, Mikahil n'aura normalement pas à intervenir ou pourra se contenter de quelques coups: les pantins animés sont faibles et vulnérables. De plus, Scarlett connaît bien ce rituel et aura sans doute pris des précautions lorsqu'elle aura vu les poupées placées dans son manoir, ce qui devrait considérablement faciliter le combat.

Le nombre de marionnettes n'est pas limité dans ce combat. Faites-en intervenir autant que vous jugerez utile pour donner du rythme à la scène.

Cf. Profil: Poupée démoniaque

Sitôt que quelques coups auront été échangés, gérez différemment la rencontre avec les pantins d'Agatha, sous la forme d'un Conflit simplifié (cf. Guide du Conteur). Demandez aux joueurs ce que fait leur personnage pour contrer les ennemis, et faites lancer les tests correspondants contre une Difficulté de 15 si vous estimez que leur proposition se tient. Lorsque les joueurs auront cumulé 50 points (à 3 donc), leur victoire sera quasiment assurée. En revanche, chaque test raté leur infligera 1 point de dégât létal par point de marge d'échec.

Lorsqu'Agatha sentira que la victoire est sur le point de lui échapper, elle fera

appel au cercle d'invocation laissé à côté du lac. Aussitôt, d'autres marionnettes envahiront le jardin et des jets d'eau à forte pression viendront frapper les murs du manoir.

Ceci, associé au fait que la sorcière commence à perdre réellement le contrôle de ses monstres, trop nombreux, pourra causer des blessures aux invités, voire en tuer un si les personnages ont mis trop de tours à éliminer les marionnettes (à votre guise). Dans tous les cas, la vue du sang et des blessés imposera un test de Psychologie spécialité Calme (Difficulté 15 pour un blessé, 25 pour un mort) sous peine de souffrir d'un état psychologique. Mikahil est indifférent à ce genre de scène et n'effectue pas ce test, mais Scarlett souffre d'un malus de -2 à son jet (elle est responsable de cette situation, après tout).

Scarlett et Eirika devraient rester en sécurité à l'intérieur, et cette dernière n'aura d'ailleurs peut-être pas encore utilisé ses pouvoirs (les marionnettes ne le nécessitent pas). Alors que l'opposition s'affaiblit à l'intérieur, Mikahil pourra sortir s'en donner à cœur joie et détruire les démons inférieurs par dizaines. Ce moment permettra au joueur de Mikahil de bien sentir la puissance de son personnage.

Néanmoins, un adversaire plus redoutable l'attend au cours de cette scène: au niveau du lac, une personne semble en train de se noyer. Sachant qu'une créature a été invoquée dans ce coin, un test d'Occultisme (Difficulté 15) permettra au majordome de se rappeler que c'est de cette manière que chassent certains démons, en prenant l'apparence d'humains en détresse avant de s'emparer de leurs victimes. Si le test est un échec, le démon prendra Mikahil par surprise.

Cf. Profil: Démon cataracte

Ce combat ne devrait pas poser de problème majeur au majordome, mais le démon possède un certain nombre de ressources, notamment la capacité à changer quasiment instantanément de place sur le lac. Notez cependant qu'il ne dispose d'aucune manœuvre de combat pour ne pas compliquer inutilement ces premiers affrontements.

EDWARD VAN HELL

Après la défaite de son démon invoqué et des pantins articulés, il ne reste plus à Agatha qu'un seul atout dans sa manche: son majordome personnel, qui semble refuser de combattre pour elle (mais si, vous savez, le type tire-au-flanc dans la scène d'avant?).

Il faut qu'elle se découvre et montre une marque de sang sur son poignet pour obliger l'homme à se lever, et à se battre. Son nom est Edward Van Hell, un démon lié comme il est de tradition dans la famille Dawnhive, mais beaucoup plus insouciant et nonchalant que la plupart. Il profitera néanmoins de l'absence de Mikahil pour tenter de tuer les deux femmes, comme l'ordonne sa maîtresse. Il s'agit d'un combattant redoutable, et Eirika ne pourra pas faire l'économie de ses véritables pouvoirs sur ce combat (bien que la plupart des témoins potentiels auront fui).

Le profil indiqué ici est simplifié. Edward n'est en réalité pas lié à Agatha et ne fait que l'accompagner. Il ne prend pas son combat très en sérieux, n'utilisera pas la majorité de ses pouvoirs et fuira s'il le faut dès qu'il sera sérieusement blessé, ou dès qu'Agatha sera morte si cela arrive.

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +18, Athlétisme (course)+16.

- **Attaques:** Poignards + 19/+19 (dégâts 1D4+7, 1D4+3), Allonge 1.

- **Valeurs de combat:** Souffle 28, Santé 14, Vitesse 16, Initiative +4.

- **Défenses:** Esquive 28, Endurance 22, Sang-froid -, Résolution -, Parade 29.

- **Spécial :** L'attaque Expurgation d'Eirika est particulièrement désagréable pour ce démon, pour des raisons qui sont inconnues des personnages. S'il est touché par celle-ci, il se retirera rapidement.

- **Force d'âme:** 5

Lors de ce combat, tâchez de faire intervenir les pouvoirs d'Eirika si ça n'a pas déjà été fait. Si les choses tournent trop mal, Mikahil peut revenir protéger les jeunes femmes après son propre combat dans le jardin. Dans tous les cas, Edward finit par tirer sa révérence et s'enfuir, laissant Agatha seule avec les personnages, si elle est toujours en vie.

Si l'un des personnages souhaite poursuivre le démon dans sa fuite, il le peut, faites alors un test étendu en opposition d'Athlétisme spécialité Course et improvisez une fuite éperdue dans le manoir. Si le démon est rattrapé à un moment donné, il emploiera un puissant charme lui permettant de se téléporter: certes, ça ne change rien pour les personnages, qui ne peuvent pas l'attraper, mais Scarlett reconnaîtra sans mal l'incantation: c'est une spécialité de son oncle, Ethan.

En effet, Edward est avant tout le démon lié de ce dernier, et non celui d'Agatha. Il n'a en réalité comme ordre que d'observer comment se débrouillent Scarlett et Eirika, et de leur faire un peu peur. Il ne se sent pas obligé d'aller plus loin si survient la moindre contrariété.

CONCLUSION

Cette Archive se termine de cette manière, aux premières lueurs de l'aube. Ce qu'il advient d'Agatha par la suite est laissé au choix des joueurs. C'est suite à cette histoire que Scarlett et Eirika sont devenues amies et ont commencé à travailler ensemble. Parallèlement, Edward Van Hell ne réapparaîtra pas (du moins, pas encore).

Une fois ces Archives terminées, une ellipse d'un an amènera les joueurs à commencer réellement la chronique, en tant que membres du B.A.S. A partir de là, les décisions et choix leur appartiennent entièrement.

Ces Archives ne faisant pas réellement partie de la Chronique, mais étant une initiation qui a pour but de présenter les personnages et une partie de leur histoire, aucun point d'expérience n'est obtenu pour les avoir terminées.

Notes de service

Mardi 14 septembre (A. Ferrera). Arrivée de la patiente à 21H35.

Cause: Accident de la circulation. Renversée par un véhicule.

Fractures multiples, poumon droit perforé. Traumatisme crânien. Hémorragie importante.

Opération terminée à 01H12 par le chirurgien. Pronostic vital très fortement engagé. A surveiller de près.

Jeudi 16 septembre (A.Ferrara). La patiente s'est réveillée. Les constantes sont bonnes, la cicatrisation avance. Néanmoins, la rémission est étonnante, pourrait faire une rechute. A continuer de surveiller pendant mes vacances.

Mercredi 22 septembre (L. Jenkins). La guérison est en bonne voie. La patiente peut déjà se relever un peu, et demande à ce que la rééducation commence. Je lui ai expliqué que guérir de telles blessures prendrait plus de temps.

23H15: Crise psychotique: la patiente s'est réveillée en hurlant, et a continué à prétendre voir des morts une fois éveillée. Sédatifs administrés.

Jeudi 23 septembre (L. Jenkins): L'épisode délirant semble terminé. La patiente reste profondément affectée par les «visions» de cette nuit.

Prescription pour des anti-psychotiques par R. J.

Vendredi 22 octobre (A. Ferrara): Nouvelle rechute de la patiente. Les blessures physiques sont intégralement guéries, en un temps record, mais elle a refusé de prendre ses calmants, au motif qu'elle allait très bien. Crise de délire. La patiente est persuadée que des personnes décédées à l'hôpital lui parlent. Ses informations sont très précises, et quasiment toutes vraies, ce qui perturbe grandement les infirmières.

Stress post-traumatique ou véritable maladie? La patiente n'a pas les moyens de consulter un psychiatre. Devrait être gardée pour observation.

Samedi 23 octobre (R. James): Nouvelle ordonnance faite. Je signe le formulaire de sortie ce jour.

Prologue

Sweet Dreams



Où les personnages jouent aux cartes, parlent aux fantômes et découvrent que la réalité est une notion floue.

Les personnages forment désormais le B.A.S, et travaillent depuis quelques temps sur des affaires diverses. Ils ont à plusieurs reprises rencontré des sorciers de pacotille, mais rien qui les mette véritablement sur une piste surnaturelle sérieuse: la plupart se sont révélés être des escrocs ou des débutants bien inconscients de la nature des énergies qu'ils manipulent. Les affaires les plus dangereuses qu'ils ont eu à traiter impliquaient des criminels de chair et de sang, et le B.A.S s'est attiré les sympathies de plusieurs services qu'ils ont aidé à résoudre des cas difficiles.

Le bureau du B.A.S se trouve au 13^e étage d'un immense bâtiment gouvernemental, où les personnages ont accès à de nombreuses informations classées confidentielles et aux moyens de recherche technique les plus élaborés. Un simple voyage dans l'ascenseur peut les amener aux autres services afin de solliciter leur aide. Néanmoins, le B.A.S est une unité récente et a tout intérêt à faire profil bas à ses débuts. Mathias Reed a également recruté un septième collaborateur, Nathan Dext, un homme d'une grande intelligence qui est le coordinateur à distance de l'unité. Plutôt discret, il connaît beaucoup de choses sur à peu près tout et est un expert scientifique dans de nombreux domaines. Il est néanmoins incapable de se battre sur le terrain, car ses jambes sont paralysées depuis son enfance, mais son soutien est toujours d'une grande aide pour les missions de choc de l'unité.

Nathan est doté d'un artefact surnaturel bien pratique: un masque qui ne cache que la moitié du visage et qui répond à ses questions par des visions très précises et fiables, qui lui ont permis d'obtenir des informations très importantes dans beaucoup d'affaires. Il est un grand fan d'un jeu de cartes à collectionner qui vient juste de sortir: Hollow (voir plus bas pour plus de renseignements sur le sujet).

Il est également chargé de trier les

Jack O'Clock vous explique:

Utilité du Prologue

Ce Prologue est le début et le moment le plus court et le plus facile de la chronique. Il possède une intrigue simple, et devra permettre aux joueurs de prendre leurs marques avec leurs personnages. Bien que certains combats risquent de poser des problèmes aux personnages, il n'est pas question qu'ils y meurent. (pas encore)!

Contrairement aux Archives, désormais les joueurs sont libres de ce qu'ils vont effectuer avec leurs personnages. L'intrigue n'est absolument pas linéaire, et ils peuvent obtenir les informations par des biais divers et variés. Encore une fois, laissez-les prendre leurs marques et tester leurs capacités.

affaires que le B.A.S accepte ou non. Cette fois, il va accepter une affaire a priori bien éloignée des objectifs du bureau, mais qui va pourtant nécessiter l'ensemble des compétences de ses membres.

Acte I: L'Illusionniste

Un matin, Nathan convoque l'ensemble de l'équipe pour leur proposer une affaire qui n'a pourtant pas vraiment d'intérêt au regard des critères du B.A.S.

Trois jeunes adolescents ont été retrouvés assassinés sur une semaine, tous les trois de la même manière, et tous étaient scolarisés dans la même école. A dire vrai, cette affaire est extrêmement sensible, car tous les élèves sont terrorisés à la simple idée de revenir dans l'établissement où ont eu lieu les meurtres. De même, leurs parents sont inquiets et la colère monte. C'est pourquoi les services chargés de l'enquête ont demandé un coup de main aux membres de l'unité. Sachant qu'aucun autre dossier ne requiert véritablement leur attention, Nathan a choisi de s'occuper de celui-ci.

SCÈNE I: PREMIERS PAS

Actuellement, les informations établies par les services de police sont incomplètes: les trois jeunes, âgés d'une quinzaine d'années à première vue, semblent avoir été tué dans différents endroits de leur lycée.

L'un des corps a été retrouvé dans une salle de cours, et le meurtre a probablement eu lieu pendant la nuit.

Un autre a été découvert dans le parc jouxtant l'établissement deux jours plus tard, et le troisième dans les toilettes le soir même. Ces deux-là ont été tués de jour, et ce sont leurs hurlements qui ont attiré l'attention des autres jeunes. Lorsqu'ils sont arrivés sur place, ils ont trouvé leurs camarades calcinés. Trois morts en trois jours, avec le même mode opératoire.

Lorsque les personnages se rendent sur place, l'enquête est toujours en cours, et l'établissement Beltmark fermé pour la journée. Cependant, les premières constatations sont très surprenantes: les victimes ont été brûlées vives, mais rien autour d'eux n'a pris feu, et les cendres noircies qui se sont déposées autour de leur corps ne proviennent que de celui-ci. Même le bois du parc n'a pas brûlé, et pourtant l'incendie a été assez violent pour que les corps ne soient pas identifiables.

La police est donc perplexe: personne n'a rien vu, aucune trace de combustible n'a été retrouvée, et pourtant l'on est bien certain que personne n'a déplacé au moins deux des corps, puisqu'une bonne vingtaine de personnes à chaque fois ont vu brûler ses victimes. Les témoins seront désolés de ne pas en savoir plus, mais ne peuvent absolument pas aider les enquêteurs.

Un seul détail étrange sera perçu par le médecin: celui qui a aidé le premier la victime à s'éteindre ne souffre que de blessures superficielles, tandis que les suivants ont été de plus en plus sévèrement brûlés.

Note: Si les PJ s'intéressent aux autres dossiers en cours, ils découvriront que d'autres affaires auraient pu être tout aussi prioritaires que celle-ci à la simple lecture des documents. Nathan ne s'explique pas pourquoi il a préféré celle-ci.

La chose la plus incroyable surviendra le lendemain, lorsque l'équipe recevra les constatations du médecin légiste, avec les trois identités des victimes:

- Marina Loïs, 16 ans



Nathan trie attentivement les dossiers.

- Jonathan Farell, 15 ans
- Maximilien Patti, 16 ans

Lorsque les personnages iront annoncer la terrible nouvelle aux familles, celles-ci les accueilleront avec surprise, car leurs enfants sont à chaque fois bien chez eux, vivants et en pleine santé. Ils ont bien entendu parler des meurtres, ont trouvé ça horrible et craignent pour la vie de leurs enfants, mais ceux-ci sont bien en vie.

Un interrogatoire poussé des jeunes ne permettra que de s'assurer qu'ils sont bien eux-mêmes, car ils connaissent tous les détails de leur vie. Cependant, un test d'Empathie réussi (Difficulté 25) montrera que les trois jeunes sont extrêmement réticents à parler des morts et même à parler à la police. Ils ont même peur, de manière assez irrationnelle. Cela peut s'expliquer par leur activité de délinquants notoires: racket, extorsions, bagarres, drogues étaient leur quotidien jusqu'à ce que les meurtres surviennent. Depuis, ils semblent devenus plus calmes, et avec le temps se montreront des enfants modèles.

En parallèle, le médecin légiste referra ses études et confirmera n'avoir rien raté. Son résultat est incompréhensiblement le bon. Les meurtres se sont de plus arrêtés depuis. Si les personnages s'intéressent à ceux qui auraient eu intérêt à abattre les trois petits caïds (bien qu'ils soient toujours en vie), la réponse est vite trouvée: à peu près tous les jeunes du lycée avaient eu des

ennuis avec eux. Voici une petite liste des pistes qui pourraient être données aux personnages:

- *l'éducateur Matteï, qui les avait aidé à un moment, et s'était pris un coup de poignard par Jonathan un jour où il avait empêché le jeune garçon de prendre sa dose. Il n'a pas porté plainte mais est depuis deux mois chez lui et n'ose plus reprendre le travail, bien que son agresseur ait été totalement dévasté par ce qu'il avait fait;*

- *la bande des Tribal scars, un groupe de cinq jeunes agressifs avec lesquels les trois compères avaient des ennuis réguliers. Leur chef se fait appeler le Cougar, a tout d'une brute épaisse mais il n'a ni le cran ni l'expérience pour ce genre d'actes criminels, bien qu'il ait la menace facile. Il n'en va pas forcément de même de ses compères;*

- *Le père d'une jeune fille que les trois compères avaient agressée et humiliée un an plus tôt. M. Vence souhaitait envoyer ces trois salopards en prison pour le restant de leur jour pour ce qu'ils avaient fait à sa fille Paola. C'est un homme de condition modeste, qui a la parole franche mais n'envisage pas vraiment les pratiques de vendetta. Une recherche approfondie sur le bonhomme apprendra aux personnages qu'il est issu d'une famille mafieuse, bien qu'il ne semble pas pratiquant lui-même.*

Et comme vous vous en doutez, aucune de ces pistes n'est la bonne, mais rien ne vous empêche de les compliquer à l'envi tant que les personnages suivent...

SCÈNE II: LE PRINCE DES CARTES

En observant bien les trois jeunes supposés morts, les personnages pourront s'apercevoir que ceux-ci sont devenus très amis avec un autre jeune homme, David Kelton, ce qui ne peut qu'être très surprenant.

En effet, David est un adolescent sage, plutôt brillant et une ancienne victime de ces voyous, et leur amitié pour lui devient au fil du temps une véritable dévotion. Alors qu'au début, ils se montrent seulement agréables avec lui et l'invitent chez eux, ils en viennent rapidement à suivre le

moindre de ses désirs. Lorsqu'on leur parle de David, ils montrent parfois une certaine crainte.

Plusieurs autres indices peuvent amener les personnages à s'intéresser de près à David:

- **Comportement:** David est un jeune gentil, mais qui devient de plus en plus nerveux et caractériel, au point de piquer des crises de colère qu'il n'avait jamais autrefois. Il se heurte de façon assez radicale à ses professeurs au bout de quelques temps, alors qu'il était un élève brillant.

Il est également connu au sein du lycée pour être un joueur vétéran d'un jeu de cartes très connu appelé Hollow: il est le meilleur du club à ce jeu qui oppose deux joueurs à coups de cartes d'invocations et de monstres mythologiques, ce qui lui a longtemps valu les railleries de la petite bande de voyous qu'il côtoie désormais. Eux-mêmes se sont mis à jouer, et les cartes qu'ils emploient évoquent toujours des thèmes de mort et de destruction.

- **Un jeu dangereux:** Si les personnages s'intéressent dans le détail à David et à son jeu, ils se rendront rapidement compte que celui-ci pratique son jeu favori dans des tournois secrets qu'il organise lui-même.

Le cercle de jeu des initiés se nomme la Confrérie des Arcanes, et c'est là que le jeune homme est vraiment le roi: il s'agit d'un tournoi de jeu secret où ne jouent que certains initiés qui possèdent des cartes très particulières. Les cartes les plus puissantes sont en effet holographiques, et reproduisent une image en trois dimensions de la créature ou de l'effet qu'elle représente. Bien que de taille modeste, le rendu est impressionnant et ultra réaliste. Chaque joueur possède une de ces cartes spéciales étranges.

Celles-ci sont produites par Nilfheim Corporation, filiale connue de l'empire Dawnhive pour ses innovations technologiques, mais à aucun moment cette entreprise n'avait de vocation à s'implanter dans l'univers du jeu. Scarlett aura donc l'occasion de se renseigner auprès des instances dirigeantes de la corporation, qui avoueront avec réticence que ce jeu de cartes n'est qu'un essai sur les technologies holo-

graphiques, et qu'ils ont préféré leur donner cette forme avant de passer à des applications plus sérieuses. Elles fonctionnent avec une puce holographique dont le nom de code est Hollow, d'où le nom du jeu de cartes. Quelques jeunes triés sur le volet se sont vus distribuer ces cartes avec un belle somme d'argent pour les tester de manière confidentielle, quelques semaines avant les meurtres.

Le directeur technique chargé de ces produits déclare également qu'une soirée de présentation aura lieu dans une tour spécialement louée pour l'occasion en centre ville, d'ici à deux semaines, car les premiers essais ont été concluants.

- **Notre belle famille:** Les personnages pourront aussi s'intéresser à la famille de David, auquel cas ils iront chez lui, une belle petite maison à quelques kilomètres du centre ville.

Les parents de David sont des gens absolument charmants, et extrêmement serviables tant avec les invités qu'avec leur fils. Ce sont des gens d'une soixantaine d'années, qui ont également un autre fils de douze ans, lui-même doté d'un comportement idéal. Ils ne tarissent pas d'éloges au sujet de leur fils, et la famille semble filer un bonheur parfait.

Néanmoins, outre le fait qu'une telle harmonie puisse paraître bizarre, plusieurs indices peuvent amener les personnages à penser que la famille Kelton leur cache quelque chose: tout d'abord, ils peuvent avoir parlé avec les éducateurs et professeurs de David, qui leur auront dit que le jeune homme avait des problèmes familiaux et qu'ils soupçonnaient même, à mots couverts, que son père avait la main leste sur lui.

Deuxièmement, leur maison sent légèrement le brûlé. La première fois, ils mettront cela sur le compte d'un gâteau qui brûle, et ressortiront la même excuse à chaque fois, ce qui peut paraître étrange.

Enfin, David ne quitte pour rien au monde sa famille des yeux quand quelqu'un est là, et ils n'ouvrent pas lorsqu'il n'est pas présent. Si jamais les personnages parviennent néanmoins à isoler la famille de

David du jeune homme, ceux-ci leur demanderont avec un air terrifié de les aider, sans préciser la nature de ce qui les menace, puis redeviendront comme ils sont en présence de leur fils.

Si les personnages se rendent au travail du père, qui est sous-directeur d'une agence immobilière, ils y trouveront une activité régulière tout à fait normale. Néanmoins, il n'a absolument rien fait depuis un jour avant les premiers meurtres, sans que personne ne s'en préoccupe, et il a pourtant toujours l'air terriblement occupé.

SCÈNE III: HOLLOW CARD EXPEDITION

Résumons nous et dévoilons ce qui s'est passé jusque là.

La puce Hollow implantée dans les cartes éponymes est une petite merveille de technologie spirituelle. Un décorticage en règle (Difficulté 30, probablement sur un test de Sciences ou Artisanat) prouvera que cette technologie n'est pas véritablement matérielle.

Elle puise son énergie quasiment illimitée dans le plan spirituel, ce qui permet de la miniaturiser à l'envi, mais en parallèle, son utilisation comporte des risques évidents. Ainsi, l'effet de la puce Hollow est pervers: lorsque suffisamment d'énergie spirituelle est accumulée, elle attire l'attention de créatures indésirables et ne se contente plus de produire une hallucination prédéterminée, mais donne réellement vie aux fantasmes de celui qui la manipule. Cela se produit le plus souvent sur le coup d'une forte émotion.

Ainsi, lorsque David s'empporte, sa carte holographique commence à réellement donner vie au monstre qu'elle contient (cf. Annexe). Et plus la quantité d'énergie accumulée devient grande, plus la carte distord la réalité. En réalité, David a tué avec son monstre incendiaire les trois voyous qui l'ennuyaient, un par un, et leur existence n'est maintenue que par un tissu d'illusions entretenus par la folie et la fébrilité de David, d'où leur changement radical de comportement pour coller à ce que ce dernier voulait qu'ils soient.

Désormais, David marche sur un fil de plus en plus ténu: il croit pouvoir changer tout ce qui cloche dans sa vie grâce à cette carte, et s'il se refuse encore à tuer d'autres personnes, sa détermination flanche de plus en plus. Tôt ou tard, et les actions des PJ's pourraient bien y être pour quelque chose, un accident grave aura lieu: il éliminera un de ses professeurs, ou laissera le contrôle de sa carte lui échapper lors d'une partie où une forte émotion s'emparera de lui ou des personnes présentes. Si les personnages sont présents, ils pourront assister en direct à ce drame. S'ils ne le sont pas, la carte Hollow continuera à déformer la réalité pour masquer la disparition de ceux que David tuera, mais leur changement radical de comportement et la folie grandissante de David l'amèneront à commettre une erreur irréparable.

LE BIENFAITEUR

Quels que soient les moyens que les personnages emploieront pour arriver à remonter cette piste, il leur faudra détruire la carte d'une manière ou d'une autre, puisqu'elle est à l'origine des différents événements qui ont coûté la vie à plusieurs personnes.

Qu'ils la détruisent physiquement ou confrontent directement David, le démon qui sommeille n'hésitera pas à se défendre contre eux, et le combat sera sûrement inévitable. Lorsque le démon est invoqué et rassemble ses pouvoirs pour combattre, le tissu d'illusions qu'il a créé disparaît, de même que s'il est vaincu.

C'est ainsi que les personnages pourront se rendre compte que la maison de David est en réalité entièrement calcinée, et que trois corps brûlés s'y retrouvent: ceux de sa famille, morts un jour avant le début des meurtres. Le père tient encore les restes d'une ceinture à la main.

Si David est toujours en vie à la fin du combat, il est dans un état de choc terrible, mais parviendra à confirmer que son père le frappait souvent, et que ce soir-là le pouvoir de sa carte s'était réveillé. Il ne parvient absolument pas à considérer que sa famille est morte pour de bon.

Gardien de la carte: Baal, roi de la foudre

Cette étrange créature associée à la carte est en réalité un démon informe, mais qui prend l'apparence que suggère sa carte. Bien que celle-ci suggère un étrange roi lézard au nom bizarre, la puissance du démon n'est pas à négliger. Il s'agit en réalité d'un Blitz (voir livre du Conteur). Cependant, il possède la règle spéciale suivante:

Instable: Le Gardien de la carte est extrêmement dépendant de la santé psychologique de celui qui l'invoque.

Les peurs et phobies de son maître lui permettent d'exister, et il subit un malus de -2 à tous ses tests ainsi qu'à ses valeurs de Défense si David n'est pas en crise pendant le combat. S'il n'est pas au moins choqué, ce malus passe à -4 et à -6 s'il n'est pas secoué (considérez que David commence la scène secoué et qu'un test de Persuasion Difficulté 22 permet de faire baisser son état psycholo-



Carte Hollow (Niflheim Corp.)

gique d'un cran). C'est pourquoi le démon n'hésitera pas à blesser son maître pour augmenter sa terreur et pouvoir combattre plus efficacement. En revanche, si les personnages parviennent à rassurer et protéger David, le monstre se retrouvera très affaibli.

Parallèlement, ils essaieront sans doute de récupérer les autres cartes qui ont été distribuées, mais apparemment aucune n'est dotée du même niveau de technologie et ne provoque l'apparition de démons.

Seule celle de David est dotée de cette capacité. Le jeune homme pourra apprendre aux PJs que cette carte lui a été offerte par un ami de son grand-père, un homme très important, au cours d'un dîner. En allant parler au grand-père, ils se retrouveront face à un ancien industriel ayant fait fortune il y a longtemps. C'est un homme dur doté d'un passé militaire, que Scarlett reconnaîtra rapidement: il s'agit de Jonas Kelton, un ami proche de son oncle Ethan. Il confirmera bien que c'est ce dernier qui a offert ce jeu à sa «lopette» de petit-fils.

***Note:** Vous pouvez d'ailleurs inclure à tout moment des complications avec une intervention judicieuse de Jonas...*

Acte II: Opération marketing

Les personnages ont à ce stade résolu l'enquête principale. Notez bien que la plupart des informations et conclusions peuvent être obtenues par plusieurs moyens, et qu'il faut laisser libres les joueurs de procéder comme ils le souhaitent, tant que la méthode peut raisonnablement paraître efficace.

Quoiqu'il en soit, les ennuis ne sont pas terminés pour autant. Souvenez-vous, le directeur technique de Nilfheim Corporation avait bien prévenu les personnages qu'une démonstration technique de leur puce Hollow aurait lieu dans les semaines suivantes.

Si par malheur les PJs n'en savent rien, ils pourront l'apprendre par Nathan: son frère, qui lui a au passage fait découvrir le jeu de cartes, travaille pour une société militaire privée embauchée pour assurer la sécurité de Nilfheim lors de cette confé-

rence, et il recommande chaudement à Nathan de s'y rendre, car la technologie qui doit être présentée est proprement révolutionnaire.

Il est à peu près impossible de faire annuler cette conférence: les locaux sont réservés depuis trop longtemps, et le directeur Thomas Hawkins refuse obstinément de perdre tous les frais engagés dans cet événement, d'autant qu'il ne croit pas un seul instant aux dangers de sa technologie.

Il souhaite à tout prix ne pas froisser Ethan Dawnhive pour ne pas perdre sa position. En revanche, assister à la conférence est tout à fait envisageable, surtout avec Scarlett dans l'équipe, et les personnages y sont les bienvenus.

La tour où se situe la démonstration, au dernier étage comme il se doit, est une merveille d'architecture dont Scarlett elle-même ignorait l'existence: un design ultra moderne, une pointe semblant toucher le ciel du haut de son centième étage et des façades entièrement vitrées. Chaque salle est meublée avec goût, quoique fonctionnelle, sur chaque étage. Arrivés au dernier, qui semble être le seul occupé ce soir, les personnages prennent place dans un amphithéâtre grandiose. C'est Thomas Hawkins qui présente lui-même la technologie holographique Hollow dans un discours technique de plus d'une heure.

Avec un peu d'observation, on peut se rendre compte que ces locaux sont même un peu trop décorés et soignés: tout ceci est inutile, et l'immeuble ressemble parfois plus à un hôtel haut de gamme qu'à un lieu de travail. Or, Scarlett est certaine que cet endroit ne sert pas à accueillir des clients potentiels.

Dans les hommes qui accompagnent Hawkins sur l'estrade, un professeur d'une cinquantaine d'année qui n'est pas inconnu d'Ephraïm et d'Eirika: il s'agit d'un homme que leur tante Maria soupçonne depuis des lustres de faire partie d'Obscurantis et de pratiquer des expériences étranges. Elle n'a jamais eu son nom et tous se contentent de l'appeler Docteur Smile, en raison ironiquement de son inaptitude apparente à sourire (cf. illustration d'intro de ce chapitre).

Director's Cut

A tout moment pendant ce Prologue, si vous sentez que le rythme de la partie baisse ou si vous en avez envie, vous pouvez recourir à une scène bonus. Dans celle-ci, les joueurs incarnent des membres de la société chargée de la sécurité, et plus précisément l'unité de Mark Dext, le frère de Nathan. Elle commence au moment où ceux-ci sont en train d'installer les derniers équipements dans les sous-sols d'une tour délabrée. Chaque joueur incarne un des gardes de Mark et possède le profil suivant:

Profils

- **Compétences principales:** Acrobaties (esquive) +8, Athlétisme +6, Furtivité (discretion) +7, Investigation (perception) +7, Persuasion (intimidation) +6, Pilotage +5.
- **Attaques:** - Couteau +8, dégâts D4+1, Allonge 1;
- Fusil d'assaut +8, 2D8, Portée 30m.
- **Valeurs de combat:** Souffle 22, Santé 11, Vitesse 11, Initiative +1.
- **Défenses:** Esquive 18, Endurance 16, Sang-froid 14, Résolution 14, Parade 18.
- **Force d'âme:** 3
- **Spécial:** Talent caché (le joueur peut déclarer que son personnage possède une compétence de son choix avec un bonus de +6, une fois dans la scène)

Déroulement

Alors que les discussions et blagues vont bon train, les personnages de l'unité entendent des bruits en revenant de l'endroit où ils ont laissé les équipements. Ils traversent des couloirs obscurs lorsque des balles sifflent dans tous les sens, comme s'ils se faisaient attaquer.

Les personnages sont en réalité victimes de la technologie Hollow, qui matérialise une attaque armée comme elle le fera pendant la présentation (cf. scène suivante). Ils seront la cible de trois séries d'attaques, et devront à chaque fois combattre pour sauver leur peau, car plus leur peur augmente, plus le danger devient réel et susceptible de les tuer.

Chaque conflit suit les règles du Conflit dramatique, et les personnages doivent donc déclarer à chaque tour une action chacun, tandis que le Conteur en détermine une globale pour les ennemis virtuels des personnages.

Celui qui a obtenu le plus gros résultat obtient un avantage: il cumule des points pour atteindre un Objectif de 20 marquant la fin de l'assaut (pour les PJs, cumuler 20 points signifie échapper à cette vague d'adversaires) ou inflige la différence en points de dégâts à un personnage au hasard (pour les ennemis).

A la fin de chaque round, les personnages doivent effectuer un test de Psychologie spécialité Détermination avec un modificateur de +3 contre une Difficulté de 10 + 1 par tour de combat sous peine de prendre un état psychologique. Un camarade tué augmentera la Difficulté de 2 points (cumulatif). Ces personnages étant secondaires, ils n'ont pas de point de style.

Vagues d'ennemis

Assaut 1: Des soldats de base dotés du même profil que les personnages. A noter que ceux-ci n'ont le droit d'adopter qu'une stratégie par tour et de ne lancer qu'une fois les dés, comme pour tous les assauts ultérieurs.

Assaut 2: Soldats d'élite. Voir le profil des commandos d'élite dans le Guide du Conteur.

Assaut 3: Celui-ci ne survient que si au moins la moitié des personnages survivants est affectée par des états psychologiques. Les attaquants sont des démons Phantom (cf. Guide du Conteur).

Quoiqu'il adienne, Mark mourra dans cette mésaventure. C'est d'ailleurs pour cela que les joueurs jouent ses hommes, et non pas Dext lui-même.

Néanmoins, si les personnages parviennent au moins en partie à fuir, ils pourront se mettre à l'abri un peu plus haut dans l'immeuble. Ils sortiront alors des souterrains au moment où les événements commenceront à se compliquer à l'intérieur de la tour, comme vous allez le découvrir.

Dès lors, ceux qui auront survécu pourront signaler aux PJs des informations importantes (cf. plus loin)

Ce soir-là, tandis que dans les étages inférieurs de la tour la situation est pour le moins dangereuse (cf. Director's Cut), Hawkins fait patienter son public, en exposant les nouveautés de la compagnie Nilfheim.

Vers la fin de sa démonstration, Hawkins annoncera qu'un échantillon des capacités de la puce Hollow va être dévoilé ce soir, et plusieurs groupes prennent les ascenseurs pour descendre dans les plus bas étages.

Le directeur a en effet préparé un évènement spectaculaire pour démontrer les capacités de la technologie holographique. Il n'a négligé qu'une seule chose: le fait que les illusions deviennent rapidement incontrôlables, comme ce fût le cas avec David Kelton.

C'est à ce moment que des soldats armés feront irruption, provoquant un effroi général et une panique alors qu'ils commenceront à tirer à tout va. Il s'agit d'une illusion holographique préprogrammée, et si les premières balles ne blesseront personne et ne détérioreront que les murs de la tour, rapidement l'effroi général rendra les choses beaucoup moins contrôlables, et les soldats commenceront à tirer pour de vrai.

Leur profil est le même que celui présenté à la page précédente, et ils sont des Figurants tués d'une seule balle. Les personnages pourront d'ailleurs se rendre compte que leurs attitudes et postures se ressemblent étrangement dès le début, comme des images programmées à l'avance, puis de moins en moins jusqu'à ce qu'ils deviennent réellement «vivants».

Si quelques soldats du Director's Cut ont survécu, ils pourront rapidement rejoindre le théâtre des hostilités et rencontrer les personnages, en leur décrivant exactement ce qu'ils ont vu et comment désactiver au plus vite les dispositifs qu'ils ont installés. Ceci permettra à ces derniers de se rendre dans les sous-sols et d'annuler les dispositifs pour minimiser le nombre des victimes, en se débarrassant de quelques Phantoms qui commencent à apparaître. Sinon, la tour se retrouvera rapidement infestée de ces araignées tueuses alors que la panique se répand, et il sera très difficile de trouver des survivants.

Le dernier sous-sol est néanmoins protégé par le Docteur Smile, qui n'envisage pas de laisser passer les personnages, le cas échéant. Il est le créateur du jeu Hollow, et la carte qui avait causé la perte de David est sa propre création, utilisant les techniques magiques redoutables d'Obscurantis. Un peu mégalomane, le docteur a créé ces cartes à son image. Il est un véritable Blitz, un authentique démon et le combattre est un défi de taille pour les personnages.

Vous trouverez le profil du Blitz dans le Guide du Conteur, et vous pouvez lui adjoindre les services de quelques Phantoms encore présents dans les souterrains, si vous jouez avec un grand groupe de joueurs.

Lorsque la bataille se terminera, par destruction des systèmes ou faute de combattants en vie dans la tour, la police s'arrachera les cheveux sur cette affaire: la tour n'est en réalité qu'un immeuble tout à fait quelconque modifié par les champs holographiques, et les corps de ceux qui s'y trouvaient pour la conférence, dont celui de Hawkins, sont à côté de nombreux corps de soldats d'une armée inconnue, sans identité et se ressemblant parfois étrangement. Aucune trace du docteur Smile ne sera retrouvée dans les décombres si les personnages ne l'ont pas retrouvé avant. C'est aussi à ce moment sans doute que Nathan apprendra la mort de son frère, ce qui l'amène directement à la suite de notre histoire, et au premier chapitre.

Expérience gagnée

5 points. Le prologue est court et plutôt facile: les personnages ne rencontreront pas d'ennuis majeurs lors de l'enquête, les combats ne sont pas insurmontables et seul le dernier peut être vraiment dangereux pour eux, mais il est optionnel.

Si vous avez joué ce prologue tel quel et que vous avez un groupe complet, 5 points d'expérience suffisent. Notez que les valeurs d'expérience que je vous indique ici sont sensées permettre à vos joueurs de terminer la Chronique, même si tous les personnages ne sont pas joués, et que vous en utilisez quelques uns en PNJs.

Bien sûr, Si vous avez un groupe réduit et que vous ne souhaitez pas vous occuper des personnages non joués, n'hésitez pas à ajuster la valeur d'expérience à la hausse.

« Salut les amis, vous êtes bien sur le répondeur de Nathan ! Je suis pas disponible pour le moment, et le temps que je roule jusqu'à mon téléphone, ça sera trop tard, alors laissez-moi plutôt un message ! »

Cette fois pourtant, le combiné était à portée de main. Nathan sourit amèrement en entendant sa propre voix, si enjouée, reconnaissable entre mille malgré la légère déformation de l'enregistrement. Mais à cet instant, elle lui parvenait comme celle d'un parfait étranger.

2 secondes de silence, disait le mode d'emploi. Il avait vérifié. Biiiiiiip. 1 seconde 82, en réalité.

« Nathan, c'est Mathias. »

La voix était calme, apaisante. Pendant une seconde, il se sentit l'envie de décrocher, mais son corps ne semblait pas vouloir suivre, comme s'il en était déconnecté. Encore plus que d'habitude. Alors il attendit, fixant par la fenêtre un oiseau de passage. Un moineau, lui semblait-il.

« Je ne sais pas si tu es là, et je ne veux pas te déranger. »

La voix marqua une pause. C'était celle de quelqu'un qui tente de vous réveiller, en douceur, quand vous êtes pris dans un rêve désagréable. Nathan continuait d'écouter, distant.

« Sache juste que si tu veux parler un peu, ou sortir, te changer les idées... N'hésite pas à m'appeler, à n'importe quelle heure. »

Le voyant rouge du répondeur se remit à clignoter. Vous avez 13 messages en attente.

A nouveau, le calme s'était fait dans l'appartement, et Nathan faisait de son mieux pour rester concentré sur son nouveau compagnon à plumes. L'esprit vide, il parvenait à faire taire pour un instant ses pensées, et s'efforçait de rester dans cet état le plus longtemps possible. Surtout, rester calme...

Mais Mark était mort. En un instant, cette réalité revint le frapper au visage. Tout son corps se crispa de nouveau alors qu'il serrait les dents. Luttant contre des émotions contradictoires, il commença à respirer profondément, et ne s'arrêta qu'en ressentant une douleur dans les mains.

Il baissa les yeux un instant : sans en avoir conscience, il avait agrippé son masque de toutes ses forces, et le serrait contre sa poitrine. Il resta interdit quelques secondes, puis eût un sourire mauvais. Il n'était pas totalement sans ressources, et ceux qui avaient fait cela allaient le regretter, tôt ou tard.

Lorsqu'il releva les yeux, l'oiseau s'était envolé.

Chapitre I

Evil



Où les personnages découvrent le bonheur de la vie de famille, s'improvisent éducateurs pour enfants et affrontent des morts-vivants.

Acte I: Let's get the party started

Nathan n'arrive pas à se remettre de la mort de son frère, et il cherche des coupables et des noms. Néanmoins, sa quête est relativement infructueuse pour le moment. De plus en plus, il sollicite les conseils de son masque, et c'est ainsi qu'il obtient un indice précieux: quel que chose de terrible aura lieu bientôt, au manoir de Norman Valgriff.

Scarlett possède quelques informations sur le personnage: il s'agit d'un comte, héritier d'une grande famille noble, devenu diplomate et que l'on soupçonne d'avoir trempé dans diverses affaires plus ou moins crapuleuses. Néanmoins, Valgriff est un homme puissant, influent, et s'il a la réputation d'être un tyran égoïste, il n'en est pas moins toujours très entouré.

Il a d'ailleurs décidé d'offrir, ce qui est assez rare chez lui, un spectacle à ses amis et associés, et a organisé une grande réception dans son manoir. Il cherche néanmoins toujours son spectacle principal, et les personnages peuvent tenter de lui en proposer un, mais les critères du comte sont clairs: il doit s'agir d'un spectacle violent, choquant et capable de mettre mal à l'aise l'assemblée. S'ils ne proposent rien, Nathan portera la candidature d'Eirika à son insu.

La réception se tient dans l'immense manoir familial des Valgriff, une demeure gothique terrible et majestueuse. Des tapisseries, statues et tableaux représentent partout, de manière plutôt subtile et allégorique, la présence de la mort. Pas de mauvais goût clinquant, mais une aura glaciale qui semble rappeler l'air d'un tombeau.

Avec des barreaux aux fenêtres, le manoir rend subtilement mal à l'aise. Le parc lui-même, très ordonné, possède le calme glacial et silencieux d'une forêt en hiver, parcouru par une légère brume.

Jack O'Clock vous explique

Le début des choses sérieuses

Après des introductions facilitées pour les personnages, ce scénario est nettement plus complexe. Il mettra les joueurs face à un vrai défi car l'enquête est assez longue, aussi n'hésitez pas à leur donner des pistes si jamais ils s'égarent, et à ne pas rajouter de complications autres. La deuxième partie du scénario est très axée exploration, avec une inspiration de survival horror.

Ce scénario est en lien avec l'histoire principale de la chronique, mais d'assez loin, ce qui permet de le jouer en «one shot» si nécessaire. Il a pour but de proposer un challenge aux joueurs, et ne contient que quelques pistes qui seront amenées à servir plus tard.

SCÈNE I: LE COMTE MALAIMÉ

C'est là qu'est installée une scène, au milieu d'une clairière humide, afin de donner le spectacle convenu, avec les PJs si ceux-ci participent. Les personnages pourront ici faire la connaissance des nombreux invités, qui comptent parmi les plus hauts dignitaires du pays et des ambassadeurs étrangers. Même Siegfried Reinhardt est présent.

Beaucoup ne sont venus que parce que l'invitation du puissant et richissime comte Valgriff ne se refuse pas, certains le détestant même quasi ouvertement. Parmi les invités de marque, on notera des personnages importants pour la suite du scénario :

- Siegfried Reinhardt ;
- Salomon Dasser, un chercheur, érudit éminent et directeur du pensionnat où se trouve le fils de Valgriff;
- Albert Andreus, conseiller politique et militaire influent, ancien général de l'armée. Il est tout aussi redoutable que vieillissant ;
- Ethan Dawnhive, relation de longue date de ce brave Valgriff (et manifestement toujours dans les mauvais coups);
- Herbert Darrick, propriétaire d'une chaîne de centres commerciaux portant son nom.

Avant le début du spectacle, Valgriff adresse un court discours à l'Assemblée, sur un ton terriblement ironique:

« Chers amis (marque une pause). Chers ennemis (un rire gêné parcourt l'assemblée),

Vous ne pouvez sans doute pas imaginer mon contentement de vous voir tous ici réunis ce soir. Ce m'est un plaisir à nul autre pareil que de pouvoir accueillir des artistes de renom, car je crois sincèrement que ce sont eux qui ont à nous adresser les messages les plus importants.

Grâce à mes protégés, le spectacle que vous allez découvrir est le juste témoin de mon estime. Aussi aimerais-je le dédicacer : A Monsieur Reinhardt, avec tous mes respects distingués. A ma chère et tendre Cassie, qui a si longtemps retenu mon cœur, tandis que je tenais le sien. A mes amis de toujours, pour n'avoir jamais oublié notre serment. A Monsieur mon frère, pour l'intérêt si constant qu'il témoigne à mes affaires. A mon personnel, pour le respect qu'ils me témoignent toujours spontanément. A la noble assemblée que je n'ai pu citer individuellement, pour leurs manières si courtoises. A mon fils Ivan, pour être au moins le porteur de mes principes et de mon éducation ».

Chacun leur tour, lorsqu'ils sont appelés, les individus cités se décomposent à vue d'œil. Puis s'ensuit la représentation, morbide ou sinistre, qui continue de rendre mal à l'aise les personnes présentes. Une fois la pièce terminée, Valgriff invite ceux qui le veulent à dormir au manoir.

Une partie des convives, outrés par la représentation, s'en va, mais plus d'une cinquantaine de personnes restent, la plupart à contrecœur, mais il est tard et les rues sont peu sûres. Si un PJ est avec le fils de Valgriff, Ivan, à ce moment, il pourra en-

tendre l'enfant demander à son oncle Gillen de rester pour la nuit, afin de jouer avec lui le lendemain. Le grand bonhomme, un peu surpris, finit par accepter de bon cœur.

LA NUIT DU CRIME

Bien sûr, les personnages sont libres ou non de rester. S'ils ne le font pas, ils n'auront vent de ces événements que le lendemain matin.

Cette nuit-là, vers 5H du matin, un bruit sourd résonne à plusieurs reprises dans le manoir, et quelque chose vient s'écraser contre les vitres dans le couloir de la chambre des personnages (tzzzzing !) : ils pourront alors voir le corps sans vie de Valgriff, pendu à une gargouille saillante de la façade. La maison ne tardera pas à être en émoi.

Les premières constatations de l'enquête permettent d'établir une hypothèse. Celle du suicide est rapidement écartée, le comte ayant une blessure sérieuse à la tête, il a dû perdre connaissance avant qu'on le pende. Quelqu'un a accroché la corde à la gargouille (quelqu'un d'attentif aurait pu le remarquer la veille), puis a soulevé et jeté le comte par-dessus le balcon de sa chambre, à l'étage du dessus : celui-ci, en percutant à plusieurs reprises le mur du dessous, a le corps couvert de blessures. Le bureau a été mis sans dessus dessous, plusieurs caches secrètes ayant été ouvertes.

Potentiellement, il y a autant de coupables possibles que de convives, soit une quarantaine, plus les vingt domestiques tous présents au moment du meurtre. Chacun aurait eu d'excellentes raisons de tuer le comte, les uns parce qu'il était hautain, méprisant et que ses méthodes ont poussé de nombreuses personnes à la dépression ou au suicide.

Les autres parce qu'il était violent et cruel. Cependant, le temps qui s'est écoulé entre le crime et sa découverte a été trop court pour que le meurtrier puisse aller loin : il est donc facile de déduire que seuls ceux qui avaient leur chambre près de celle du comte, auraient eu le temps de la regagner sans prendre le risque d'être vus dans les couloirs, réduisant la liste des suspects :

- Ivan dont la chambre est au bout du couloir qui mène à celle de son père. A 12 ans, c'est un garçon renfermé et cynique, il fait souvent des bêtises que son père punit sévèrement. Il est très ami avec les domestiques, notamment Marius.

Néanmoins, la force physique nécessaire pour déplacer son grand gaillard de père et pour l'assommer avec une statuette est bien au-dessus de la force d'un enfant de cet âge, d'autant qu'il n'est ni très grand ni très large. Il semble toujours profondément affecté par le décès de sa jeune sœur, Rosemary, décédée de maladie il y a 6 mois. Tous deux avaient été adoptés par le comte il y a de cela six ans.

- Cassie est la femme de Valgriff, mais pas la mère d'Ivan Elle l'a quitté pour vivre ailleurs depuis des années.

Elle a fréquemment fait des crises de dépression à cause de son enfermement entre les murs sordides du manoir, et ne s'est jamais vraiment remise de la pression psychologique que Valgriff faisait peser sur ses épaules. De taille et corpulence moyenne, même un peu maigre, il est peu probable qu'elle ait pu pousser le comte.

- Gillen est le frère cadet du comte. Plus effacé que son frère aîné, plus timoré et plus lâche, il s'est contenté de le suivre dans ses entreprises et d'être son second dévoué.

Il ne pleure pas la mort du comte, car celui-ci était aussi froid et insensible avec lui qu'il l'était avec n'importe quel étranger. Tous ceux qui travaillaient avec lui savaient que Gillen était souvent la victime d'humiliations de la part de son frère. Mieux encore, Gillen est l'héritier, après son frère, de la fortune familiale et du titre de comte, ainsi que l'amant dévoué de Cassie.

Par défaut, si les PJs ne progressent pas dans l'enquête, qu'ils se verront confier rapidement, Gillen fera un coupable idéal. S'il est emprisonné, il perdra les droits sur la fortune au profit d'Ivan (et non au profit de Cassie, à cause du testament secret de Valgriff, ce qui fera enrager celle-ci). Gillen est bien assez fort pour avoir commis le meurtre, et il dormait dans sa chambre réservée au manoir, située juste à côté de celle de son frère.

- Les trois amis les plus proches de Valgriff (tous approchent la soixantaine, comme lui) dormaient au même étage que les PJs, et auraient pu commettre le crime avec une astuce quelconque (qui n'existe pas) : Salomon Dasser est le directeur de la pension d'Ivan, il s'occupe de jeunes difficiles ou orphelins dans un décor luxueux. C'est aussi un grand nom dans le commerce d'objets d'arts. C'est un homme raffiné, apprécié, quoique paraissant toujours un peu suffisant et sec.

Darrick est un chef d'entreprise oisif et épris de luxure, qui possède de nombreuses boutiques de par le monde. Il est actuellement rentier et se sert de son argent pour obtenir ce qu'il veut.

Andreas est un homme aigri, miné par le temps et la solitude. Aucun d'entre eux ne semble sincèrement malheureux de la mort du comte, mais aucun indice ne permet de les croire responsables.

Les PJs sont eux aussi sur la liste des suspects, mais très rapidement, vu leur faible mobile par rapport au reste des convives, ils sont écartés de la liste et peuvent récupérer l'enquête, étant les premiers sur les lieux.

Marius n'est pas sur la liste des suspects, mais c'est un personnage clé : majordome de la maison depuis toujours, approchant les 80 ans, c'est un homme doté d'une classe irréprochable, calme et posé. Il est le seul « survivant » de la vague qui a fait changer tous les domestiques il y a 6 mois.

C'est le grand ami d'Ivan, et fera quelque chose pour se « trahir » si on accuse ce dernier sérieusement. En plus de sa fonction de majordome, il fait partie de Renaissance, et plus encore, il espionnait son maître (qui avait une confiance absolue en lui) pour le compte de Reinhardt et en connaissait les agissements, ce qui l'avait poussé à dépasser sa loyauté à Valgriff.

Il enrageait en silence de l'inactivité des autorités. Lui seul sait que des documents ont disparu du bureau de son maître, et que c'étaient ceux qui traitaient de magie noire, ce que pourront savoir les PJs en prenant le temps de s'y intéresser et d'en discuter avec lui.

Note à l'égard de Scarlett

Ethan Dawnhive poussera Scarlett à s'occuper de l'enquête et lui offrira même l'usage d'un puissant objet si elle détruit «ce qui a été volé autrefois et qui est un véritable danger pour tous». Sa récompense sera le Livre des Damnés, un objet accueillant l'âme des sorciers de la famille Dawnhive depuis des générations et qu'Ethan est incapable d'ouvrir. Bien entendu, il exige des preuves de la destruction du rituel avant d'offrir ce puissant outil à sa nièce.

Parallèlement, Renaissance la pousse à agir également, par le biais de messages et d'agents intermédiaires. Si elle demande plus d'informations, elle apprendra que l'on soupçonnait fortement Valgriff d'appartenir à la secte Obscurantis, un regroupement de sorciers douteux dont les pratiques de sorcellerie sont connues. Et Renaissance souhaiterait plus que tout s'emparer des secrets occultes de cette secte, aussi demande-t-elle à Scarlett de les lui transmettre si elle découvrait quelque rituel intéressant.

Note à l'égard de Joana

A partir de ce premier chapitre, il arrivera environ une fois par mois à Joana de disparaître pendant une journée. Non pas que ce soit une nouveauté pour elle, et elle est capable de l'expliquer de manière tout à fait cohérente, en expliquant qu'elle était malade, ou partie faire tel ou tel truc.

En pratique, rien de tout cela n'est jamais vrai après vérification, mais Joana en est persuadée. Seul un moment soutenu peut permettre de le remarquer, car cela arrive lorsque c'est possible pendant ses jours de repos, aussi ces disparitions peuvent-elles passer inaperçues très longtemps.

SCÈNE I: LE RETOUR DU TUEUR

Quelques semaines après la mort de Valgriff, une rumeur commence à circuler dans les rues de Lucèn.

On parle de deux meurtres horribles, où les victimes auraient été mutilées vivantes puis exécutées avec barbarie. Bientôt, chaque semaine voit un nouveau crime se perpétrer, et la rumeur enfle. Elle deviendra, par la suite, une sorte de psychose collective, et seuls les plus hardis osent sortir la nuit : les victimes sont de tous types : des hommes, des femmes, un enfant, des vieillards, mais toujours la nuit.

Les habitants de la ville se rappellent sans difficulté les meurtres commis par le Tueur de la Miséricorde qui faisait lui aussi subir d'atroces tortures à ses victimes avant de les tuer. Cependant, les personnages sont particulièrement bien placés pour savoir que cette hypothèse est farfelue.

Outre le fait que le docteur James est sensé être mort explosé dans un accident de voiture, avec quelques renseignements, quelques autres détails clochent avec cette hypothèse : les victimes sont effectivement torturées de manière atroce avant leur mort, et toujours de manière nouvelle.

Mais les tortures sont plus barbares et plus expéditives que ce que le tueur faisait toujours. De plus, il n'attaquait pas les enfants, et il manque toujours des organes aux victimes actuelles, ceux gorgés de sang de préférence (foie, cœur) ce qui est un point très différent des crimes d'autrefois. Le meurtrier a essayé de camoufler ça maladroitement en remplaçant les organes par ceux d'animaux, mais cette méthode ridicule n'a eu aucun effet sur l'enquête. Ceux qui traitent l'affaire se demandent à quel point ils n'ont pas affaire à un émule du Tueur, ou même à plusieurs. La question étant de savoir : pourquoi si tard, et quel est leur but ? Le Tueur de la Miséricorde était un chirurgien hors pair, doté d'une imagination impressionnante malgré sa perversité. Les derniers meurtres ne se rapprochent que grossièrement de ce modèle, comme une copie mal dégrossie.

Une nuit, Eirika sera attaquée par un homme qui souhaite la torturer. Cet homme disposera (Malchance oblige) d'une chance assez incroyable dans son entreprise, bien que les PJs devraient finir par le contrer. Ce n'est pas un habitué des techniques de combats, mais il utilise des poisons et des drogues rapides très dangereuses pour neutraliser sa victime.

Cf. Profil: Spectre

Les rumeurs se font de plus en plus pressantes à mesure que les crimes sont commis : on retrouve des victimes écartelées, éventrées, tailladées. En tout, plus d'une vingtaine de personnes font rapidement partie des victimes. Un enquêteur avisé pourra obtenir assez rapidement les



certitudes suivantes :

- *les victimes n'ont aucun lien entre elles, même après une recherche approfondie. Le tueur semble opérer au hasard ;*

- *On distingue plusieurs grandes « familles » de crime : les gens qui sont tués net avec une grande brutalité (décapitation), ceux qui au contraire sont massacrés méthodiquement avec lenteur, par sadisme pur (écartèlement), ceux qui sont drogués et endormis avant d'être tués puis découpés. Tout ceci ne procède d'aucune logique facile à appréhender, c'est pourquoi il sera possible de déduire l'existence de plusieurs tueurs ;*

- *Dans chaque crime, il manque des organes et le volume de sang est parfois anormal. En réalité, les tueurs versent du sang animal après avoir récolté celui de leurs victimes. Cette collecte de sang peut être un premier point important dans l'enquête.*

ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE

D'une manière ou d'une autre, ne serait-ce qu'avec la tentative d'assassinat sur Eirika, les personnages devraient parvenir à mettre la main sur un des assassins qui traînent dans les rues. Ceux-ci préfèrent

mourir que de se faire prendre, mais il peut arriver qu'ils soient capturés. Ils préfèrent généralement se taire sur leurs motivations, et tiennent des propos à première vue incohérents, mais vous pouvez déjà donner des indices sur leur nature de spectre (cf. plus loin).

Rapidement néanmoins, ils semblent être en manque de quelque chose, et souffrir d'une maladie aussi inconnue qu'incompréhensible: ils paraissent vieillir prématurément et se racornissent avant de mourir. Ils sont incapables de demander ce dont ils ont besoin, mais tentent de boire leur propre sang.

Ces hommes et femmes sont durs à identifier, mais ils finiront par être trouvés dans les fichiers de la police comme des gens internés il y a des années dans un asile des environs, qui a fermé suite à des plaintes du voisinage. Du moins, c'est ce que l'on a dit.

En réalité, le personnel a été changé et envoyé vers un autre centre de santé, mais l'asile lui-même continue de fonctionner. Ses fenêtres sont fermées, son extérieur décrépi, mais entre les murs hermétiques de la maison, des hommes et femmes continuent de travailler en secret. Si le peuple venait à le savoir, il y aurait un scandale. Les responsables jugent quant à eux que délocaliser l'asile était une mauvaise chose

pour les aliénés. Cette information est bien cachée et personne ne veut la donner aux personnages, sauf s'ils font usage de toute leur force de persuasion pour obtenir une visite.

ASYLUM

Dans l'asile, situé à des kilomètres de Lucèn, près d'une forêt (bien entendu), les membres de l'équipe ne sont pas très coopératifs. Seul un détenu qui se fait appeler Le Prince, un ancien assassin ayant massacré quatre jeunes femmes, est disposé à leur parler.

En quartier de haute sécurité, surveillé autant que possible par le personnel soignant, deux membres des services spéciaux sont affectés en permanence à la surveillance du bâtiment, ainsi que plusieurs gardes. Le système de sécurité de l'asile est renforcé, il bénéficie du dernier appareillage technologique, ainsi que d'une entrée secrète et d'une insonorisation parfaite, afin d'éviter de dévoiler son existence à l'extérieur.

Les PJs peuvent donc espérer interroger ce seul témoin. De fait, le Prince, de son vrai nom Juden Tamal, est un homme d'une quarantaine d'années, doté d'une forte personnalité et d'une brillante intelligence. Il reste encore un mystère pour la plupart de ses thérapeutes. Il ne se repent absolument pas de ses crimes et garde en tête l'idée que le monde serait bien meilleur si la peur le dirigeait.

Il a un idéal qu'il défend avec des arguments quasiment censés, et c'est ce qui fait que la plupart du personnel l'évite. Les crimes commis actuellement, il ne les revendique pas et les juge indignes de lui. Mais il n'est pas pour autant près à coincer le meurtrier, il s'amuse beaucoup de là où il est, et n'accepte d'accorder ses indices qu'au compte-gouttes, comme un jeu sinistre dont il tiendrait les ficelles, en faisant savoir qu'il sait quelque chose, mais sans en dire davantage. Se sentir ce pouvoir à l'intérieur de sa prison semble lui plaire.

C'est un homme doté d'une aura dangereuse, et il exerce un pouvoir de fascination certain à la fois sur ses codétenus et

sur le personnel soignant. Peu de gens s'opposent à lui, mais il n'envisage pas de sortir. Il s'amuse de là où il est.

En tous les cas, quelque chose ne fonctionne pas dans les environs, et si le Prince est d'accord pour donner des indices, il laisse les personnages tirer leurs déductions : si ce sont des incapables, qu'ils échouent.

Notamment, il sous-entend que ses codétenus pourraient bien avoir quelque chose à voir avec les meurtres. Les personnages, quant à eux, auront rapidement un aperçu du rôle imprécis du directeur de l'établissement, qui se trouve être aussi le directeur du pensionnat qui se situe juste à côté, pour des raisons de facilité d'administration. La pension est à ce titre un lieu étrange, étant à la fois centre de redressement et école, où les enfants de personnes riches et strictes à l'extrême vont afin d'être éduqués.

Il semble que l'asile ne peut être visité en entier sans une série d'autorisations complexes. Plus inquiétant, certains prisonniers disparaissent, pour être placés en quartier d'isolement d'après les registres. Mais... il n'y a pas de quartier d'isolement. Ils semblent avoir disparu tout simplement (les gens, pas les quartiers).

Note : Tout pouvoir suscitant des flashes ou des apparitions montrera qu'elles sont bien plus fréquentes près de l'asile et du pensionnat. Un esprit semble de plus en plus clairement appeler au secours.

SCÈNE III: PETITS MEURTRES EN FAMILLE

En-dehors des assassinats peu ragoutants dans les rues de la ville, deux autres crimes défraient la chronique :

Nuit du 22 au 23 octobre : Herbert Darrick est assassiné ainsi que toute sa famille et ses domestiques. Ils sont tués à l'arme blanche (au couteau) avec une sauvagerie hallucinante, et le marchand est étranglé jusqu'à ce que ses os soient réduits en poussière. Sa maison, déjà décorée avec mauvais goût comme un lieu de luxe sanglant, est saccagée, comme si le ou les meurtriers avaient cherché quelque chose

dans tous les lieux où l'homme aurait pu le cacher.

La plus grande énigme reste de savoir comment l'assassin est rentré dans la maison, fortement cadénassée. Une prostituée que Darrick avait payée a déclaré avoir entendu la porte s'ouvrir, des gens discuter en riant avec une personne qu'ils connaissaient bien, pendant que le vieil obsédé faisait ce qu'il avait à faire. On suppose donc que le tueur était connu de la maisonnée.

Lorsqu'elle est partie, la maison était en état, et ce n'est qu'en marchant vers le portail qu'elle a entendu Darrick crier. Elle a cru que c'était pour l'argent dont elle l'avait secrètement délesté, et a fui en courant (bien sûr, ceci est une information difficile à obtenir). En y repensant, c'était plus un cri d'effroi qu'un cri de colère. Seule la fille du marchand, Raphaëlla, 14 ans, a survécu, puisqu'elle était à la pension dans le même temps.

Nuit du 7 au 8 novembre : Même topo. Le général Andreus, qui vivait seul avec quelques personnes chargées de surveiller sa santé, est assassiné et sa demeure saccagée selon le même schéma. Tout y est sens dessus dessous. La nuit de sa mort, il semblait apparemment s'être remis à peindre, ce qui était son passe-temps favori autrefois.

Il est mort éviscéré comme par les griffes d'un ours ou d'une bête de ce genre. Les coups portés sont nombreux, comme si le vieillard avait suscité la colère de son agresseur. Son fils, Maro, 17 ans, n'était pas là non plus, il dormait à la pension depuis qu'il s'était fâché violemment avec son père au sujet de la dureté de son éducation. Son fils cadet Jan dormait aussi à la pension.

Les deux crimes se ressemblent étrangement, et touchent des proches de Valgriff. La situation devient problématique quand les gens apprennent que le(s) tueur(s) agit(ssent) aussi dans les maisons les mieux protégées. La confusion dans les différentes affaires, alimentée par les agitateurs publics et les journaux, va grandissante, et la pression sociale et institutionnelle sur les agents du B.A.S va croissante.

Acte II: La résidence du diable

Faisons le point avant toute chose. Que s'est-il passé ?

Tout commence lorsque Valgriff et ses trois compères deviennent membres de l'organisation secrète Obscurantis. Ambitieux, mégalomanes et malsains à la base, ils cherchent à vaincre la mort mais n'en sont pas pour autant de brillants chercheurs. Ils sont à l'époque des rivaux du docteur James, mais leurs recherches à eux n'aboutissent pas.

Ils passent alors un pacte unique en son genre: celui qui parviendra à tromper la mort aura droit de vie et de mort sur les autres. Tous les quatre finissent par voler à Obscurantis le rituel permettant de créer des Spectres, des morts-vivants ranimés par l'énergie spirituelle, mais faute de moyens, ne peuvent utiliser ce pouvoir. Ils sont pourchassés quelques années par l'organisation avant de se faire oublier. Ethan Dawnhive saisit d'ailleurs l'occasion pour tenter de récupérer le rituel (cf. supra).

Valgriff n'oublie néanmoins pas son projet, et finit par faire fortune. Lorsqu'il parvient à avoir les fonds nécessaires, rien ne lui importe plus que de parvenir à réaliser son rituel impie.

Une nuit, il « opère » en secret Ivan et Rosemary, ses enfants adoptifs. Mais le rituel est un échec : Ivan n'a rien, et Rose meurt, sans grande conséquence pour le comte. Celui-ci est tout simplement déçu. Mais Dasser, qui s'occupe des enfants dans sa pension, remarque rapidement que, incroyablement, le rituel a fonctionné sur Ivan. Il convainc alors Ivan de se venger de son père, et de lui ramener le rituel.

Grâce à sa force surnaturelle, Ivan réalise le meurtre sans éveiller les soupçons, et Dasser commence ses expériences sur la mort auprès des prisonniers de l'asile, à l'insu de son « complice ». Rapidement, le rituel et la survie des spectres demande du sang, il permet alors la sortie de certains prisonniers, fascinés par le Tueur de la Miséricorde, qui lui ramènent le sang nécessaire tout en attirant un peu plus l'attention

sur le tueur en série bien connu. Mais le rituel est incomplet, car les spectres ne sont pas stables. Il en manque une partie selon lui, que Dasser espère obtenir chez ses anciens compères. Il transforme alors Raphaëlla et Maro pour qu'ils assassinent leurs pères respectifs et rapportent la fin du rituel.

Dès lors qu'ils découvrent l'existence de l'asile, et qu'ils savent que Dasser en est le propriétaire, les personnages sont une entrave à ses recherches démentes. De plus en plus déséquilibré, il ira jusqu'à les inviter au nom du Tueur de la Miséricorde à venir à l'asile. Il prévoit alors de relâcher ses spectres, anciens pensionnaires de l'asile devenus des machines à tuer.

Mais évidemment, le cas échéant, ils échapperont alors à son contrôle. Les deux gardes d'élite seront rapidement tués, et ils se mettront à rôder ça et là en attendant le sang puissant de mystique promis par Dasser.

Qu'ils acceptent cette invitation ou y viennent d'eux-même, l'exploration de la pension arrivera sans doute tôt ou tard. C'est un endroit dangereux, empli d'une puissance mystique absolument hors norme, due aux actions terribles qui y ont eu lieu et à la puissance du rituel de Dasser. La réalité y vacille légèrement, à tel point que les visions sont fréquentes. La Difficulté des tests de Psychologie spécialité Calme est indiquée pour chaque apparition que vous jugerez bon de mettre en scène.

LA PENSION

Bâtiment austère à l'extérieur, la pension dirigée par Salomon Dasser est une partie de l'ancien centre d'entraînement militaire. Racheté 10 ans plus tôt, il a tout d'abord servi de demeure à son propriétaire, alors qu'il dirigeait l'asile situé à côté. Lorsque l'établissement a été « déplacé », Salomon a dû se trouver une couverture, et il a alors ouvert le pensionnat que chacun connaît. Il a mis en place un corps professoral presque militaire, ce qui a beaucoup plus à la haute société des alentours, ses

Jack O'Clock vous explique :

Disséminer les indices

Toute l'histoire derrière ces tristes affaires est un peu complexe, et vous pourrez donc en distiller quelques morceaux aux personnages au fur et à mesure. A vrai dire, tout dépend de la manière dont ils mèneront leur enquête.

S'ils s'intéressent à Ivan et parlent avec lui, ils apprendront qu'il est l'enfant adoptif du comte et qu'il avait une petite soeur. S'ils décident de se rapprocher des amis de Valgriff, ils pourront obtenir des indices sur le pacte dément qui les liait. Et ainsi de suite. N'hésitez pas à récompenser les initiatives en offrant des éléments de réponse.

«meilleurs amis» les premiers. Il a rapidement eu une dizaine d'élèves, et a accepté de prendre en charge également des orphelins difficiles de Lucèn. Désormais, une cinquantaine d'élèves, dix professeurs présents à temps plus ou moins complet, et une dizaine de domestiques se partagent l'immense bâtisse.

• Le Hall :

Bienvenue dans la pension. Le Hall est une pièce de grande taille, comportant à son entrée un petit vestibule. Au moment de l'arrivée des PJs, la pièce est éclairée par des lustres en forme d'ange. Deux grands escaliers aux rampes en forme de serpent partent vers l'étage supérieur. L'ensemble a un aspect assez labyrinthique, mais tout est décoré avec goût. Les tableaux sont dignes de grands maîtres, les commodes et autres meubles sont magnifiquement laqués. Les dalles de marbres au sol reflètent les peintures du plafond. Plusieurs grandes vitres ont les volets encore ouverts, permettant d'observer les arbres bouger sous le vent. D'autres formes peuvent aussi se glisser dans les ombres sous l'oeil d'un personnage attentif.

Evènement (Apparition, Difficulté 15) : Une trace rouge sur une dalle. Une goutte de sang. Une vision, à travers ce plancher, d'un des deux lustres qui pleure des larmes de sang. L'impression effrayante qu'il va tomber sur les PJs.

Indices : La pièce contient plusieurs

armoires, ainsi que le bureau de la secrétaire. Les personnages pourront y trouver de nombreuses listes et de nombreux papiers administratifs, mais aucun d'entre eux ne contient d'informations réellement exploitables.

La femme de ménage a cependant oublié un exemplaire de son passe, qui ouvre l'accès à certaines salles. Le bureau est en désordre, comme si on avait quitté le lieu précipitamment. Quelques cartouches de 9mm se retrouvent dans le tiroir, mais aucun arme. Tout le reste n'est que matériel de bureau. Une hache de bûcheron traîne devant la porte, elle semble en mauvais état.

• *Le Salon:*

La plus vaste pièce du complexe, elle a été apparemment conçue pour l'entraînement militaire. Chaque porte est lourdement protégée, et elle dispose d'un vaste espace, et se trouve à ciel ouvert sur le balcon au premier étage. Mais désormais, une grande table occupe le milieu de la salle, encore recouverte de plusieurs livres d'études et de bouquets de fleurs fraîches. Une cheminée trône au fond, un feu encore allumé à l'intérieur dégage une chaleur apaisante. Néanmoins, la salle n'a pas de fenêtres hormis une immense baie vitrée dans son plafond, qui semble pouvoir se refermer sur une commande, ce qui rend l'endroit oppressant, d'autant plus de nuit où l'éclairage est suffisamment mauvais pour laisser de nombreux recoins d'ombre.

Indice: Le levier permettant de refermer la baie vitrée, intégré à une statue de cavalier au regard sinistre, à l'entrée du hall. Le mécanisme produit un grincement abominable pendant le temps de la fermeture.

• *La Salle de cours des petits:*

La porte est verrouillée le soir. Cette salle est celle où les plus jeunes enfants viennent étudier. Elle comporte beaucoup d'étagères, d'armoires contenant des dessins, des livres pour enfants, mais aussi des livres d'histoire sur l'art de la guerre, et les fenêtres sont fermées par des grilles d'acier. Les affaires des enfants sont encore là.



Vers le bureau du Directeur

Evènement (apparition, Difficulté 22) : Des rires d'enfant, puis des cris de terreur. Des phrases sadiques prononcées par des voix innocentes, qui tonnent dans l'esprit d'un ou plusieurs PJs. Alors que la vision s'amplifie, le personnage en tournant son regard aperçoit, dans des flashes successifs, la forme d'un enfant poursuivi par un plus grand que lui qui porte un long couteau.

Le couteau qui vole et une gerbe de sang. Jet d'attaque à +15 contre l'Esquive du personnage, pour éviter un coup de couteau volant infligeant 10 points de dégâts alors que le personnage est persuadé d'avoir été blessé. Le couteau explose la fenêtre, mais reste invisible aux yeux des autres PJs, et ne sera jamais retrouvé.

Fouille : En fouillant dans les papiers de la classe, les personnages trouveront une série de dessins (Investigation spécialité Recherche, Difficulté 18) intitulés « Dessins pour Rose ». La plupart des dessins représentent une petite fille dans un lit ou

avec des médicaments. Les enfants représentent leur idée et leur peur de la maladie. Psychologie spécialité Empathie Difficulté 20 en cas d'examen attentif : un dessin signé Romuald représente un squelette sur la robe de Rose. Un petit mot est joint : « en espérant que tu guériras vite », signé par une quinzaine d'enfants.

• La Salle de cours des grands:

La porte est verrouillée le soir. Il s'agit d'une salle destinée à l'étude des enfants entre 10 et 14 ans. Cette pièce comporte des dessins anatomiques, des livres de science, du matériel de géométrie, des ordinateurs de bonne qualité et de petites étagères comprenant quelques livres d'exercice. L'ensemble révèle des dessins de dissection assez sinistres et suggestifs. Le travail dans les autres matières semble également studieux, mais rien d'alarmant. Ici, les PJs trouveront sans difficulté les cahiers d'Ivan. Dans son cahier de textes, rien de bien original, mais il tient des petits mémos de ce qu'il lui reste à faire. La phrase suivante donne une indication pour découvrir le journal de sa sœur dans l'horloge :

«Trouver le journal intime de Rose: elle m'a dit en riant que je saurais tout sur elle tout quand l'heure serait venue. Elle avait l'air d'avoir fait une blague, puisqu'elle en rigolait. Je n'ai pas compris, mais ça viendra. Patience...»

Jack O'Clock vous explique:

Survival horror

Cette partie du scénario vous propose de jouer sous l'angle d'un «survival horror» où les personnages découvrent petit à petit la pension, et ses secrets, tandis que rôdent des individus dangereux libérés par Salomon Dasser. C'est pour cela que vous avez une description précise des salles, de l'ambiance et de ce qui peut être trouvé.

Ce type d'approche est propre à ce Chapitre, afin de vous permettre d'avoir une expérience de jeu originale à ce moment, puisque le reste de la Chronique ne l'aborde plus sous cet angle. Néanmoins, et comme toujours, si vous n'aimez pas ce type de jeu, ou si la manière dont s'est déroulée l'histoire pour votre groupe rend toutes ces précisions inutiles, n'hésitez pas à passer rapidement sur cet Acte et à n'en utiliser que les grands axes.

Un dessin humoristique d'un petit garçon poursuivant une petite fille finit cette note.

• La Salle de cours des adolescents:

Encore une fois, la porte est verrouillée le soir. Il s'agit de la salle de cours des plus grands. Constituée d'un laboratoire bien achalandé et de livres concernant toutes sortes de sciences, cette salle austère n'a aucune décoration fantaisiste.

Fouille : Des traces de sang ont été camouflées à la va-vite par le déplacement de plusieurs pupitres (Difficulté 20). Le sang est encore frais apparemment. Des objets en verre cassés ont été jetés à la poubelle, certains portent encore des traces de sang (Difficulté 15, Investigation spécialité Perception Difficulté 22).

• La Bibliothèque:

La salle est une bibliothèque comprenant de magnifiques ouvrages antiques, des chefs-d'œuvre littéraires de toutes les époques et un grand nombre de manuels. Elle comporte également de nombreux tableaux de grande valeur aux connotations légèrement morbides (Intelligence Difficulté 15), ainsi qu'une horloge en bois massif qui semble ne plus indiquer l'heure. L'ensemble de la pièce est richement décoré, mais très mal éclairé, donnant l'impression d'îlots de lumière au milieu des étagères.

Fouille : L'horloge abrite le Carnet de Rose (cf. document annexe). Le conte pour enfants « L'homme sans paupières » est rangé dans un compartiment qui cache un petit bouton très difficilement visible à l'œil nu, ouvrant le passage vers les souterrains (Difficulté 25).

• Le Réfectoire:

Une grande pièce possédant plusieurs longues tables en bois. Les élèves mangent les uns en face des autres, une table plus petite semble réservée aux professeurs. De grandes statues de marbre surveillent la salle avec des armes disproportionnées et un regard légèrement malsain. Des têtes

d'animaux empaillés sont suspendues tout au long de la salle. Au fond de la pièce, un feu de cheminée s'éteint.

Rencontre : Les PJs pourront ici faire la connaissance de Maro, qui tâchera de les « prévenir » qu'il y a des enfants qui se sont enfuis et qu'il n'a pas le courage d'aller les chercher seuls dehors, un fou les a menacé de son couteau. C'est un adolescent sec et nerveux, paraissant étrange dès le premier coup d'œil. C'est un des spectres alpha (cf. profils).

• La Cuisine:

Les cuisines sont propres et bien tenues, possédant un mobilier de grande qualité. Un homme est encore présent, faisant cuire quelque chose au feu de bois. Seules quelques bougies éclairent la pièce.

Rencontre : L'homme (un spectre) est passablement givré, il est nu sous son tablier, et pointe les PJs avec un couteau en les menaçant de les tuer. Il prétend avoir déjà suffisamment tué et se sait expert. Le combat avec le fou tournera court, celui-ci mourrant en quelques coups. Ce qu'il cuisinait reste un mystère.

Apparition : La chute de plusieurs objets (couverts, aliments) qui dessinent de façon très explicite une flèche au sol. Celle-ci indique la direction de la Bibliothèque.

• Les Dortoirs:

Les dortoirs ne sont éclairés que par la lune qui filtre à travers les fenêtres et les rideaux. Une trentaine de lits sont disposés dans la pièce, où les portraits de grands hommes trônent tout au long des murs. Les lits sont vides.

Rencontre : les personnages pourront voir un seul lit occupé, par une forme humaine qui se cache sous les draps, plutôt bien camouflée. Il s'agit de Raphaëlla, 14 ans, une jeune fille qui semble très inquiète de la présence du fou, prenant l'air le plus innocent qu'elle peut. Elle cherche à savoir si les PJs ont trouvé d'autres enfants, et veut à tout prix partir à leur recherche. Elle cherchera, une fois les personnages identifiés, à

leur échapper. A ce moment, il deviendra impossible de retrouver la hache de l'entrée. Et de savoir quand Raphaëlla va frapper.

Fouille : Plusieurs traces de sang

sur les lits, et même ce qui semble être des bouts de chair. Raphaëlla prétendra qu'il s'agit d'une attaque, mais qu'elle n'est venue se cacher ici qu'après.

• La Salle de bains:

Une salle de bains ordinaire, de grande taille, avec plusieurs douches, une grande baignoire et un bain. La pièce comprend un jeu impressionnant de miroirs.

Apparition (Difficulté 25): Les PJs en se regardant dans les miroirs commencent à se voir pâles et malades, et petit à petit leur apparence est proche de la décomposition. Dans les miroirs, une petite fille extrêmement pâle leur apparaît quand l'image s'éteint, elle se dirige vers la porte et passe à travers.

• L'Exposition (1^{er} étage):

La salle d'exposition est en réalité la plus grande part de l'étage. Elle contient des statues, des masques, des armes, et nombre d'objets de valeur enfermés dans des vitrines. Toutes sont protégées par une alarme spécifique de bonne qualité mais leur ouverture ne pose pas de grosse difficulté à un personnage entraîné comme Joana.

Apparition (Difficulté 24) : Une reproduction d'un corps momifié trône dans la vitrine du centre. Lors de cette apparition, un personnage au choix verra ce visage s'animer et dévoiler des crocs redoutables, frappant sur la vitre pour tenter de venir le dévorer.

Note: De nombreux objets de valeurs peuvent être soustraits ici, justifiant l'augmentation de l'Atout Ressources du personnage s'il parvient à les écarter.

• Les Appartements privés (1^{er} étage):

La porte des appartements privés du Directeur est évidemment verrouillée.

Les appartements de Dasser sont richement décorés. Cheminée personnelle, bibliothèque, bureau ancien, sièges et fauteuils en cuir, un grand lit à baldaquin dans l'autre pièce qui lui sert de chambre. Une pièce magnifique mais très peu accueillante.

Rencontre : Ivan attend le directeur ici pour lui demander de lui expliquer la situation. Trop désespéré pour croire que son libérateur est un monstre, et trop intelligent pour ne pas y penser, Ivan risque d'être surpris par les PJs. Il feindra alors également avoir peur, et acceptera de les accompagner pour en savoir davantage. Néanmoins, remettre en cause Dasser risque de l'énerver vite. Il est le plus réussi des spectres.

Indices : Un document bien caché indique que Dasser avait participé au vol du rituel (Difficulté 25, cf. Annexe). Il s'agit d'un ordre de comparution d'Obscurantis, mais il est accompagné d'une note où il est écrit à la main par Dasser que le rituel n'a pas fonctionné comme prévu, et qu'il semble donc qu'il est incomplet.

Que ce sont sans doute les autres membres du quatuor qui ont le reste du rituel. Le reste du dossier comprend des notes médicales et mystiques sur le besoin de sang. Ainsi que des remarques mégalomanes de Dasser sur son profond génie. Egalement, les PJs pourront retrouver une abondante correspondance avec des membres de l'organisation Obscurantis, des informations sur la rivalité avec le docteur James et une bague dans un coffre à bijoux, placée dans un double fond (Difficulté 22): elle porte le symbole d'un ouroboros, et est le symbole apparent d'Obscurantis.

• Réduit et grenier (2^e étage):

Ces deux salles communicantes sont un empilage d'objets hétéroclites et d'animaux empaillés. Le grenier est simplement éclairé par la lune filtrant à travers une fenêtre du toit, et le réduit est plongé dans le noir total. Néanmoins, pas de risque d'agression ici. Mais le faire croire est toujours intéressant.

Rencontre : Romuald, un enfant de 10 ans qui n'a pas suivi les autres et s'est caché ici. Il est véritablement terrorisé et trau-

matisé, et prend les PJs pour des spectres. Il répète qu'il voit « des mauvais fantômes, des gens qui ont souffert » et un « gentil fantôme qui veut qu'on les aide ». Il répète le nom de Rose.

L'EXTÉRIEUR

• La Cour :

La cour intérieure du domaine est en réalité extrêmement vaste, comprenant des haies et carrés « verts », de nombreux grands arbres et bordant les bois alentour. Sous la pénombre, seuls les lumières filtrant du pensionnat sont visibles, de temps à autre une ombre passe devant. Les PJs sont sous la menace imminente d'une attaque, et la cour est le terrain de jeu des spectres, qui attendent patiemment leur heure. A tout moment, les spectres que sont devenus les détenus de l'asile peuvent intervenir, de même que Raphaëlla ou Maro, totalement dévoués à leur créateur. Seul Ivan garde son libre-arbitre et est prêt à suivre et aider les personnages.

• Les jeux extérieurs:

A une centaine de mètres de la pension, presque au pied de l'asile, s'étend une petite zone de toboggans et de jeux pour enfants, comme des balançoires, plongée dans la pénombre. L'ensemble, tout d'abord vide, peut connaître quelques « évolutions » : les jeux bougent tous seuls, des corbeaux font leur apparition. La zone est infestée d'esprits vengeurs des enfants victimes des actions de Dasser ou de ses spectres. Les PJs pourraient ainsi se retrouver cernés par des loups et corbeaux, simples animaux possédés par les esprits redoutables.

• L'Abri:

Un abri de jardin d'une quinzaine de mètres carrés, assez reculé de la bâtisse principale aux abords des bois. Il est visiblement fermé de l'intérieur. En réalité, il abrite, outre les outils de jardin classiques, plusieurs enfants terrorisés, à vrai dire une grande partie des enfants de la pension, qui sont prêts à se défendre au cas où on

viendrait les attaquer. Les enfants peuvent témoigner du fait que le directeur leur a demandé d'aller se coucher ou de rester dans leurs salles jusqu'à ce qu'il les rappelle, mais ils ont entendu des cris dehors. Raphaëlla et Maro sont revenus rapidement, mais ayant apparemment perdu la tête, ils ont tenté de les massacrer.

Les enfants se sont enfuis et cachés ici, mais les gens dehors les cherchent et ont eu plusieurs d'entre eux. Le directeur est quant à lui introuvable.

L'ASILE

Explorer l'asile est l'autre solution disponible si les personnages ne parviennent pas à trouver le passage caché dans la bibliothèque, pour atteindre le complexe de Dasser. Néanmoins, à partir du moment où le directeur a libéré les spectres qu'il a lui-même créés, les couloirs de l'asile sont emplis des corps des gardiens (ceux qui restent sont armés et cloîtrés dans une salle, fous de terreur), et des prisonniers qui tentent d'assouvir leur soif de sang. Quelques rencontres dans ces couloirs peuvent avoir lieu, et il s'agit d'une solution dangereuse.

Les personnages pourront y trouver une comptabilité précise des incroyables quantités de sang stockées et employées ici, mais les stocks eux-mêmes ont été ouverts et éventrés.

COMPLEXE

Le complexe est la salle de rituel de Dasser. En réalité, il s'agit d'une multitude de souterrains extrêmement emmêlés, aboutissant à une grande salle centrale, ancien lieu de réserve militaire.

Celle-ci, entourée d'un balcon et plongée dans la pénombre, ne comporte comme seul éclairage que des runes mal-saines et des mots impies écrits avec du sang. L'ensemble est le lieu de rituel de transformation des spectres, une ode à la folie la plus pure : un matériel d'hôpital lacéré et sale se retrouve dans toute la pièce, et de nombreuses cages visiblement destinées à enfermer des humains sont suspendues dans les airs, autour de petits autels com-

portant des éléments d'incantation. Une grande cheminée fait brûler les cadavres des rituels ratés. N'ayant pas de fenêtres, ou d'issue, l'ensemble des souterrains est nappé dans cette brume ignoble.

Apparition (Difficulté 25) : Des corps humains de tous âges qui appellent au secours depuis les cages.

Rencontre : Des spectres rôdent dans les couloirs, et Dasser lui-même s'est réfugié ici.

Devenu de plus en plus dingue et dépravé, il tente en ce moment même de ramener à la vie plusieurs cadavres. Il est persuadé de pouvoir les relever et ressusciter sur sa propre volonté, mais il ne s'agit que de simples zombis peu réussis. Dasser a réellement perdu la tête, l'idée que son plan n'allait pas tarder à être découvert ne lui a pas traversé l'esprit.

Selon lui, il maîtrise la vie et la mort, et rien ne peut venir le contrer. Sa mégalo-manie atteint des sommets, et les spectres qui l'accompagnent et qui sont les seuls à lui obéir pleinement sont Maro et Raphaëlla, si les personnages ne s'en sont pas débarrassés avant. Bien sûr, lui préférera s'enfuir que mourir. Mais l'appel du sang des personnages, dotés de pouvoirs mystiques, est fort pour les spectres, qui ne cesseront pas le combat avant leur destruction.

Ivan sera peut-être avec les PJs en revoyant Dasser. Si les indices concluent à la monstruosité de l'homme et si les conclusions des PJs sont convaincantes, il tentera de mourir en emportant Dasser avec lui. Sinon, il tentera de l'aider à fuir, trop aveuglé pour prendre en compte une évidence. La meilleure fin consisterait à ce qu'Ivan ne se tue pas en même temps que Dasser, mais il souhaite réellement mourir, et il y aura fort à faire pour les PJs pour lui redonner goût à la vie.

Indice : Au terme de cette terrible affaire, les personnages pourront retrouver le rituel qui a fait tant de mal, et qui permet de transformer les corps en spectres. Son principe est particulièrement redoutable: il permet de ramener les morts à la vie en leur infusant une âme démoniaque mineure dans le corps. Néanmoins, les changements

physiques et mentaux sont irréversibles, et le caractère de la personne ramenée à la vie est définitivement altéré.

Dasser a employé ce rituel avec un succès mitigé, puisqu'il n'a réussi qu'à transformer des êtres bien vivants en Spectres, ce qui n'est pas l'objectif initial du rituel. Son compère, Norman Valgriff, n'avait pas fait mieux, mais Ivan avait gardé son esprit relativement intact.

A ce moment, Scarlett devra faire un choix, car ses supérieurs de Renaissance lui demandent de transmettre tout secret occulte découvert pendant l'enquête. C'est à elle de choisir si elle détruit le rituel en l'estimant trop dangereux (et elle doit alors falsifier son rapport à ses supérieurs) ou si elle fait confiance à Renaissance, auquel cas elle devra justifier la disparition du rituel aux yeux des autres personnages et de son oncle.

Expérience gagnée [et autres]

Environ 15 points. Ce Chapitre est relativement long, son intrigue complexe et les personnages devraient faire de multiples expériences enrichissantes (souvenez-vous, ce qui ne me tue pas...), aussi peuvent-ils gagner un bon nombre de points d'expérience.

N'oubliez pas, par ailleurs, la proposition faite par Ethan Dawnhive au début. Scarlett pourra ainsi obtenir le Livre des Damnés en négociant habilement avec son oncle: lui demande à récupérer le rituel, mais en réalité il est prêt à accepter de simples informations sur la situation et l'emploi qui en a été fait. Obtenir le Livre est un atout important pour Scarlett, donc soyez relativement souple.

Par ailleurs, ce n'est pas illogique: Ethan a lui-même un intérêt certain à ce que sa nièce récupère le-dit livre, comme vous le découvrirez dans les prochains Chapitres.



Max avait toujours bien aimé les gamins. Alors, quand ce gosse était rentré dans son bar, il avait relevé la tête de son livre de comptabilité et était retourné au comptoir.

C'était le début d'une soirée de novembre, aussi calme que pouvait l'être un soir de semaine dans une ville de banlieue. Max attendit que son nouveau visiteur se soit assis, et il se dirigea vers lui, l'air paternaliste:

«Je peux pas servir les petits bonhommes dans ton genre à cette heure, tu sais?»

L'enfant tourna à peine la tête, lui jeta un regard avant de revenir dans sa position initiale. C'était un jeune adolescent, blondinet et frêle, comme il en avait vu des dizaines. Mais il avait le regard fatigué de quelqu'un qui venait d'être trempé par un orage.

«Bon, ça va, je vais bien te trouver un lait-fraise...»

Ce n'est qu'en revenant des cuisines, son verre teinté de rose à la main, que Max se rendit compte que le gamin n'était pas rentré dans son bar par hasard: depuis le début, ses yeux n'étaient pas perdus dans le vague, mais fixés sur son seul client du moment, qui finissait sa pinte en regardant dehors.

Max déglutit. Le type en question n'était pas tout à fait le genre de clients qu'il appréciait: vêtements dépareillés, regard fuyant, même le fait de passer une commande de manière claire semblait avoir été un effort incommensurable. A vrai dire, ce gars avait l'air d'un fou, et Max était suffisamment habitué aux bas-fonds pour avoir repéré le couteau qu'il cachait sur lui. Il avait donc décidé de ne pas l'énervé.

Pendant qu'il était perdu dans ses pensées, le gamin s'était levé pour se diriger vers la table de ce dangereux personnage. Il entendit à peine quelques mots, mais il lui semblait que l'enfant parlait d'asile, et de... sang? Max voulut aller le tirer de là, mais il n'eût le temps que de faire un pas avant que le fou n'ait enfoncé sa lame jusqu'à la garde dans le bas-ventre du garçon. Le cœur de Max s'arrêta un instant de battre.

L'adolescent ne bougea pas. D'un geste assuré, il prit le bras de son adversaire, et dégagea lentement la lame de son ventre, poursuivant le mouvement jusqu'à ce que Max entende clairement l'os du fou craquer, avant de se rompre en deux. L'homme hurla alors que son bras formait un angle dérangeant, mais son cri ne dura qu'un instant. D'un coup de sa main libre, le jeune garçon le frappa au visage, envoyant sa tête voler jusque derrière le comptoir, en ne laissant derrière elle qu'une traînée écarlate.

«Un de moins.»

Le gamin tourna les talons, son T-shirt maculé de sang, et sortit du bar comme il était rentré. Max resta un long moment, les yeux fixés sur la porte, n'osant tourner son regard vers la salle. Il baissa les yeux, et vit le verre qu'il tenait dans ses mains. Un lait-fraise, hein?

Chapitre II

Highway to Hell



Où les personnages se retrouvent au centre d'une catastrophe qu'ils n'ont même pas créée eux-mêmes, explorent les tréfonds d'un esprit malade, échappent (encore) à un tueur, combattent des fantômes et revoient leurs notions d'amitié.

Acte I: The roof is on fire

Les personnages ont pris un peu de temps de repos depuis leur dernière grosse enquête. Ils sont amenés à croiser des mystiques, des sorciers et charlatans parfois, mais rien de véritablement transcendant. Leurs affaires reprennent une allure normale, ce qui est bienvenu suite aux événements traumatisants de la dernière histoire.

Si tout le monde a commencé à se remettre de ses émotions, il en est un qui est toujours autant impliqué dans les événements: Nathan continue de rechercher des réponses sur l'assassinat de son frère. Il n'a toujours aucune idée de ce que pouvait vouloir obtenir la société Nilfheim avec son projet Hollow, ne comprend pas pourquoi son frère est mort. Néanmoins, il est désormais sûr d'une chose: c'est cette société et son directeur, Ethan Dawnhive, qui sont responsables de tout, et il souhaite particulièrement enquêter sur lui et sur l'organisation à laquelle il appartient, Obscurantis.

En effet, il est persuadé que quelque chose de grave se trame de ce côté-là, et le fait que les personnages aient retrouvé une incantation venant de cette organisation comme étant au cœur de l'affaire précédente ne contribue pas à le rendre moins méfiant.

Les personnages pourront donc enquêter plus en détail sur l'organisation secrète Obscurantis, mais leurs pistes pour ce faire sont assez minces. En réalité, ils ne disposent que d'une poignée de pistes à exploiter:

- Ethan Dawnhive, dont ils savent qu'il appartient à l'organisation, est une première piste d'investigation;

- Maria, la tante d'Ephraïm et Eirika, pourra leur donner quelques informations complémentaires sur Obscurantis;

- Le masque de Nathan, qui servira

Jack O'Clock vous explique

Entrer dans l'intrigue générale

Avec cette histoire, les joueurs entrent véritablement dans la chronique. Si le chapitre précédent était assez distinct de tout ce qui va suivre, cette fois il ne s'agit plus seulement d'un scénario qui se tient seul, car l'intrigue principale est accompagnée d'événements nombreux qui ne seront pas résolus à la fin de ce chapitre. En bref, il s'agit, maintenant que les joueurs maîtrisent à peu près leurs personnages, de véritablement construire une histoire et des mystères sur la durée, tout en proposant ici une enquête à résoudre qui touche de près les personnages.

N'hésitez pas à mélanger les informations sur l'enquête de ce scénario, et les infos à long terme, afin que le monde d'Eris semble plus que jamais vivant aux joueurs, qui auront l'impression que des choses échappent à leur contrôle (et ils auront raison).

à mettre les personnages sur une nouvelle piste s'ils refusent de s'intéresser à l'affaire ou s'ils piétinent. Il servira de moyen de guider les personnages sur les deux affaires.

SCÈNE I: LE ROYAUME DE L'ILLUSION

S'intéresser aux activités d'Ethan Dawnhive est une première piste intéressante. L'espionnage doit toutefois se faire de la manière la plus subtile et délicate possible, car le gaillard n'est pas né de la dernière pluie, et il n'apprécie pas spécialement qu'on mette le nez dans ses affaires. Les autorités n'apprécient pas non plus que l'on s'intéresse à l'un des industriels les plus en vue de Lucèn. Néanmoins, si les personnages trouvent un moyen viable d'effectuer cette surveillance, ils pourront apprendre pas mal de choses sur l'oncle de Scarlett.

Depuis sa résidence, située dans un parc personnel au centre de Lucèn (parc d'ailleurs ouvert au public dans sa plus grande partie), Ethan commande la majorité de sa société.

Néanmoins, son temps semble aujourd'hui partagé par deux autres occupations importantes: d'une part, il continue à rechercher des mystiques, s'approche d'eux et les invite chez lui. Certains d'entre eux

ont déjà disparu du jour au lendemain, sans laisser d'adresse, et nul ne sait véritablement ce qu'il leur a fait.

D'autre part, il prend activement part aux travaux de sa société, en se rendant dans l'un ou l'autre de ses laboratoires de recherche très régulièrement.

En réalité, depuis les événements de la société Nilfheim, le projet Hollow est apparemment au point mort, mais l'entreprise continue de tourner normalement: Ethan a lui-même repris le projet de recherche. Il a acheté partout dans la ville des emplacements où installer des caméras de sécurité afin de se prémunir contre de nouvelles attaques terroristes. C'est du moins ce qui a été dit au Conseil d'administration et au grand public, qui a salué l'initiative. Néanmoins, à ce jour, aucune caméra n'a été placée aux emplacements prévus. De plus, le nouveau projet de la société Nilfheim, sur le retraitement de l'énergie solaire, n'a pour l'instant jamais été montré.

Nathan est intimement persuadé que le projet Hollow n'a pas été abandonné, et son masque lui montre de sombres nuages et des étoiles rouges qui surplombent la ville, avec une tour au nom de Nilfheim trônant au milieu. Il a donc travaillé activement à savoir ce que cache l'entreprise, et qu'Ethan refuserait de montrer à Scarlett: il a bien sûr des panneaux solaires en action disponibles, mais il est difficile de croire que le Président des entreprises Dawnhive se déplacerait en personne pour faire des recherches sur des panneaux solaires.

Nathan a un plan pour eux: il faudrait infiltrer l'un des bâtiments de recherche et développement, situé en plein centre ville. Il a découvert qu'aucune opération réelle n'est effectuée là-bas, mais qu'un grand nombre de plans et de projets doit s'y trouver. Il a réussi à bricoler aux personnages de faux passes d'entrée et un programme censé pirater les codes des ordinateurs internes du réseau, accessibles seulement depuis l'intérieur de l'immeuble et qui contiennent les données sensibles. Il leur faudrait de préférence, entrer de jour au moment des livraisons (moment où l'on rentre et sort avec plus de facilité), vers la fin de journée, car la sécurité de l'entrée est considérablement renforcée de nuit.

INFILTRATION

Ainsi, la première mission de ce scénario est une infiltration dans les bureaux, en devant éviter les gardes, et réaliser des diversions pour éloigner les travailleurs.

Ils peuvent aussi choisir d'opter pour une méthode différente, bien que Nathan risque de mal prendre le fait qu'ils n'aient pas utilisé son travail. Dans tous les cas, la situation se résout sous la forme d'un Conflit. Chaque camp décide d'une action, qui l'approchera de son Objectif. Les personnages cherchent à infiltrer les bureaux, tandis que la sécurité de Nilfheim tente d'empêcher ces derniers d'entrer (de manière passive).

A chaque tour, les joueurs désignent de quelle manière ils vont s'y prendre pour essayer de tromper la vigilance des systèmes de sécurité, chacun à leur manière, et le Conteur détermine pour chacun d'entre eux la réaction la plus appropriée du système de sécurité, avec les modificateurs suivants (exemples, n'hésitez pas à improviser, et n'oubliez pas d'appliquer des malus aux personnages qui utilisent deux fois de suite la même approche):

- détection visuelle du personnel du laboratoire: +15;

- alarme/système de sécurité: +20;

- psychologie du personnel: +12;

- intervention d'Ethan Dawnhive: +22;

Un personnage qui atteint son Objectif de 25 parvient à infiltrer les locaux. En revanche, si la sécurité totalise 25 points ou plus contre lui avant, il est repéré. Comme toujours, l'écart entre le vainqueur et le vaincu est significatif: si les personnages gagnent de peu, ils pourront trouver des informations mais leur passage ne passera pas inaperçu. S'ils sont battus de peu, ils auront eu le temps de voir et comprendre des choses avant d'être attrapés.

Un personnage qui parvient à s'infiltrer dans les locaux aura quelques renseignements sur ce que prépare Nilfheim: de nombreux prototypes inspirés de la technologie Hollow et ressemblant à des cellules

énergétiques miniatures (pour l'énergie solaire) sont en action un peu partout. La plupart ne marchent pas, et d'autres sont activés par des mystiques ou de l'énergie contenue dans ce qui semble être des échantillons de sang (du sang de mystique, connu pour ses propriétés surnaturelles).

Les personnages dotés de pouvoirs mystiques pourront activer les cellules, y compris Joana (?) et provoquer les illusions qu'ils souhaitent sur commande pendant une minute avant que l'objet ne soit déchargé. Néanmoins, à un moment donné, de préférence au moment où les personnages atteignent les bureaux qu'ils cherchent, ou qu'ils sont attrapés par le service de sécurité s'ils sont vraiment mauvais, une explosion retentit dans tout l'immeuble, faisant s'effondrer des parties entières de mur et exploser les vitres. Rapidement, de la fumée et des flammes commencent à monter un peu partout.

Si les PJs ont réussi à s'infiltrer sans trop de mal, ressortir d'un immeuble qui s'effondre est d'un tout autre niveau. Multipliez les menaces, comme les pierres qui chutent, les vitres qui volent en éclat. Plus encore, les flammes créées par l'incendie sont mortelles, car elles semblent pourchasser les êtres vivants pour les brûler (voir Feu Purificateur, difficulté 25 pour esquiver). Beaucoup d'employés encore présents sont morts ou sérieusement blessés, et les autres s'enfuient à toute jambe, parfois sautent par les fenêtres dans la panique. Ne pas hésiter à bien faire ressentir aux joueurs tout ce que cette situation a de cauchemardesque, et à faire en sorte qu'ils ne s'en tirent que de justesse. Il ne leur est pas impossible de sauver ou aider des gens pris dans les flammes ou les décombres, et ça facilitera même leurs relations avec la police (voir plus bas).

DES SOUPÇONS DANS L'AIR

Ainsi, les PJs sortent de l'immeuble en flamme in extremis.

Une fois sortis, les ennuis des personnages ne sont pas finis pour autant, car les lieux sont évidemment entourés par les forces de l'ordre, les secours et une multitude de badaux. Et s'ils sont trouvés ici par la police de Shandara, ils peuvent s'attendre

à devoir subir un interrogatoire en règle, et à être les premiers soupçonnés (la destruction du bâtiment n'ayant rien d'accidentelle). Ils ne seront pas emprisonnés, car aucune preuve ne les accable, mais leurs faits et gestes seront d'autant plus surveillés, et une sanction disciplinaire les guette (mise à pied). L'inspecteur de police John Anders, limier d'une quarantaine d'année, froid et analytique, aura à cœur de les surveiller et de les faire tomber s'ils le méritent.

Si en revanche les PJs ont la présence d'esprit de fuir les lieux en évitant les forces de l'ordre, leur signalisation sera quand même donnée par les quelques survivants qu'ils ont croisés et qui se souviendront, eux, qu'ils ont aperçu dans les couloirs en feu des types qu'ils n'avaient jamais vus avant. Dans ce deuxième cas, leur signalement est imprécis, mais ils seront sérieusement recherchés.

JOHN ANDERS

John Anders est un type tenace, qui explorera les dossiers de chacun des membres du B.A.S en détail, et il sera une épine dans le pied de tous les personnages durant toute l'enquête. Il notera également le passé délinquant de Joana, de même que sa fragilité psychologique par rapport aux autres membres de l'équipe, et aura à cœur de la surveiller et de tenter de la faire craquer.

De plus, il possède deux informations extrêmement importantes: si les personnages ne s'en sont pas rendu compte encore, il pourra voir que Joana a été absente peu de temps après avoir été brûlée dans l'immeuble en flamme. Alors qu'il partait sonner chez elle, elle n'a pas répondu, et il l'a attendue toute la journée. Elle était persuadée d'être chez elle et d'avoir bricolé sur son balcon, ce que le policier sait être faux.

Qui plus est, il soupçonne que le rapport de police concernant la jeunesse délinquante de Joana a été falsifié: les écritures diffèrent en effet légèrement à plusieurs endroits, lorsqu'il est question de ses frasques et des soupçons et interrogatoires menés contre elle au moment où sa bande a été arrêtée. Il n'a de preuves de rien, mais se méfie fortement, bien qu'il n'en dise rien si

SCÈNE II: TERRORISME

Les semaines qui suivent n'arrangeront pas les affaires du B.A.S. Les locaux de Nilfheim semblent attaqués les uns après les autres par le mystérieux terroriste (environ un par semaine), et il s'agit souvent d'emplacements tactiques que l'unité de Reed aimerait viser ou visiter, chacun étant soupçonné de conserver des informations importantes sur les projets d'Ethan. Les soupçons qui traînent sur les personnages, la présence de John Anders, le fait qu'ils aient rassemblé des informations importantes sur chacun de ces lieux et la légendaire rivalité entre Scarlett et son oncle ne font qu'entretenir le doute sur l'implication du bureau.

Par ailleurs, Nathan devient de plus en plus nerveux avec toute cette affaire, il se renferme de plus en plus sur lui-même, donne de moins en moins d'informations. Il n'est pas impossible de mettre ceci sur le compte du stress que subit toute l'unité, ainsi que de sa frustration de voir un suspect lui échapper, mais un PJ très psychologue pourra déceler une peur plus profonde chez l'informaticien.

L'ENQUÊTE

Les personnages doivent alors mener leur enquête le plus discrètement possible, en évitant tout à la fois la police et les forces de sécurité, et sans réellement pouvoir communiquer dans leurs locaux, car il leur est officiellement interdit de travailler sur cette affaire tant que leur part de responsabilité ne sera pas clairement établie.

Comme toute phase d'enquête, il est ici impossible de décrire tout ce que feront les PJs, car il faut les laisser libres de chercher et de trouver comme ils l'entendent. Néanmoins, les informations auxquelles ils pourront avoir accès peuvent être détaillées, peu importe la manière dont ils les trouvent.

Il s'agit tout d'abord des informations que les enquêteurs officiels ont eux aussi découvertes,.



• *chaque bâtiment est détruit par une explosion, qui provoque ensuite un incendie massif dans toute la zone. Aucune trace d'explosifs conventionnels n'a pourtant été relevée jusqu'ici ;*

• *Les flammes sont étonnamment tenaces, et ont tendance à prendre d'avantage sur les êtres vivants. Néanmoins, elles s'éteignent rapidement en-dehors des locaux de l'immeuble. Ceci n'a pas encore pu être prouvé scientifiquement, et plusieurs enquêteurs considèrent qu'il s'agit de divagations, mais beaucoup des membres des équipes de secours ont relevé ces faits ;*

• *Plusieurs corps n'ont jamais été découverts, notamment ceux des responsables des locaux visés et de scientifiques, laissant penser qu'il y a peut-être eu des enlèvements ;*

• *Les explosions proviennent tou-*

jours de l'intérieur du bâtiment, mais chaque visiteur, marchandise ou employé est scrupuleusement fouillé, et aucun explosif capable de tels dommages ne peut rentrer de cette manière ;

- *Le deuxième bâtiment avait une faiblesse au niveau des portes arrière, jamais vraiment renforcées, et c'est par là que les terroristes ont pu rentrer. Pour le troisième, l'explosion a eu lieu de nuit, au moment du roulement de l'équipe ;*

- *Aucun employé survivant ne se souvient vraiment avoir vu quoi que ce soit d'étrange (hormis les PJs dans le premier immeuble).*

Acte II: Le démon rouge

Ce second acte peut prendre place avant le premier, ou en même temps. En réalité, il s'agit d'une seconde affaire, liée à la première, et qui permettra aux personnages d'y voir un peu plus clair. Cette fois, c'est Maria, la tante d'Eirika et Ephraïm, qui pourra leur donner des renseignements sur Obscurantis, et notamment sur l'un de ses représentants: Wilfried Dool, ministre délégué à la culture de Shandara. Elle est un peu réticente à donner cette information, sachant qu'Ephraïm s'en servira sûrement pour atteindre le ministre, mais se laissera convaincre par la nécessité de connaître en détail les plans de la secte.

Dool est un homme d'une soixantaine d'années, toujours très occupé. Débonnaire et bon vivant, il ne suscite aucune méfiance. Il est actuellement très occupé dans la préparation du carnaval de Lucèn, mais pourra recevoir les PJs sous plusieurs prétextes.

Il refusera néanmoins de laisser transparaître quoi que ce soit, congédiant même ceux-ci poliment lorsqu'ils lui demandent de parler d'Obscurantis. Aux yeux des personnages les plus observateurs, Mathias en tête, il cache quelque chose, et ses changements rapides d'expression laissent à penser qu'il en sait plus qu'il ne veut bien le dire.

En se renseignant sur le carnaval, les personnages découvriront que ce dernier

suscité des interrogations: sa date a été avancée inexplicablement depuis que Dool en a pris la charge, ce qui n'a pas manqué de dérouter tous ceux qui étaient en charge de l'organisation événementielle. Aucune bonne raison n'a été avancée, mais plusieurs détails pourront intéresser les PJs, outre le fait qu'il est un membre d'Obscurantis:

- *un test d'Occultisme (Difficulté 30) permettra de donner une première piste: le carnaval devrait atteindre son point culminant le jour de l'équinoxe de printemps, particulièrement réputé pour ses influences surnaturelles;*

- *Dool a été en négociation avec des sociétés écran appartenant aux entreprises Dawnhive pour l'installation de plusieurs matériels de fête;*

- *un journaliste a fait paraître dans la presse un article sur des réunions de préparation de la fête qui auraient lieu dans la maison de campagne de Dool. Il comptait faire un scoop sur une affaire de pots-de-vin, mais son article montre surtout que plusieurs personnes n'ayant jamais fait partie de l'organisation normale du carnaval s'y rendent. Le journaliste en question semble avoir déménagé peu de temps après la parution de son article, même sa famille n'ayant aucune nouvelle de lui...*

- *Dool a prévu une visite au siège social de Nilfheim, même si la société a renforcé la surveillance autant que possible et ne laisse théoriquement plus entrer personne.*

LE PLAN A NE MARCHE JAMAIS

Dool doit se rendre au plus tôt au centre de Nilfheim avec une poignée de ses mystérieux collaborateurs. Il s'agit de la seule visite autorisée au siège social depuis des semaines, la sécurité étant renforcée suite aux événements du Prologue.

C'est une occasion unique pour les personnages d'en apprendre un peu plus, voire d'infiltrer la société qu'ils n'ont théoriquement plus le droit d'approcher (acte I). Plusieurs pistes s'offrent à eux, et ils auront à choisir.

Nathan dispose d'un plan audacieux, guidé par son masque. Il souhaiterait que les personnages infiltrent Nilfheim en se faisant passer pour les collaborateurs de Dool. Bref, qu'ils se rendent à la demeure de campagne de celui-ci et qu'ils prennent la place de ceux qui doivent accompagner Dool. Il leur faudra de quoi convaincre ce dernier de les aider. Il refusera de prime abord de le faire, mais Wilfried Dool a été connu comme un ancien criminel de guerre, du temps de la guerre civile qui a déchiré Shandara il y a vingt ans. Le convaincre de collaborer ne devrait pas être si difficile. Il leur permettrait ainsi d'entrer dans les locaux de Nilfheim, par la même occasion.

Reste donc à grimer les PJs pour qu'ils soient incognitos, et à attraper le ministre d'état, Mr. Dool, avant sa négociation, ce qui peut s'annoncer plus difficile, étant donné qu'il a prévu une réunion de travail chez lui, dans sa résidence à quelques dizaines de kilomètres de Lucèn. Il est prévu qu'il réfléchisse avec ses collaborateurs, puis se rende directement au siège social de Nilfheim, et c'est un excellent moment pour agir, de l'avis de Nathan.

Cependant, alors que l'opération se met en place et que les collaborateurs de Dool se rendent un à un dans sa villa, attendant leur patron devant la grille, la réunion semble tourner court. Quelques minutes à peine après l'arrivée de Dool lui-même, il ressort en voiture de sport avec deux de ses collaborateurs, manifestement pressé.

En entrant à l'intérieur de la maison, les PJs pourront découvrir les corps calcinés ou mutilés des autres collaborateurs. Le majordome, blafard, semble en état de choc, mais il est toujours vivant, bien qu'il soit impossible d'en tirer quelque chose pour le moment.

Tout dépend ensuite de ce que les personnages feront. Il semble que quelqu'un ou quelque chose ait suivi le même plan qu'eux. Ils peuvent tenter d'arrêter la voiture de sport, ce qui donnera lieu à une course-poursuite effrénée, mettre en place une embuscade plausible. En tous cas, il semble que le plan suivi par leur mystérieux adversaire soit exactement le même que celui de Nathan: entrer dans le siège social de Nilfheim grâce à Dool.

Jack O'Clock vous explique

Autres options

Bien entendu, les joueurs sont libres de ce qu'ils font et il se peut donc que les personnages ne suivent absolument pas les recommandations de Nathan, et essayent d'opter pour un autre plan.

Dans ce cas, n'hésitez pas à leur faire croiser la route des démons. Quoiqu'il arrive néanmoins, et même si les personnages décident finalement de faire totalement autre chose, les démons s'en tiendront exactement à leur plan, qui se trouve être celui proposé par Nathan.

Si les PJs arrivent à arrêter la voiture, ils feront face à Dool, parfaitement terrorisé, accompagné de deux hommes: l'un est rasé, un bouc blanc, en costard, les yeux perçants, ils semblent âgés d'au moins soixante ans. L'autre est un militaire musclé, aux cheveux courts. Ils sont imperturbables tandis que le ministre qu'ils accompagnent appelle les PJs à l'aide. L'un des deux hommes garde un œil sur Dool mais se joindra au combat si nécessaire.

Cf. Profil: Démon tatoué

Le combat opposera les PJs à deux véritables démons: leur coups font exploser des gerbes de flammes, leurs blessures guérissent à vue d'œil, et un étrange tatouage rougeoyant parcourt tout leur corps à mesure qu'ils usent leur énergie. Clairement surnaturels, les deux adversaires ne se laisseront pas faire et tenteront de carboniser les personnages ou de les lacérer à coup de griffe. Leur plus terrible capacité consiste à faire exploser un être vivant en le tenant suffisamment longtemps, ce qui pourra être fait, pour le spectacle, avec un passant du coin. Une fois détruits, les deux disparaissent sans laisser de trace, hormis la dévastation causée par leurs flammes.

Si les PJs échouent à arrêter les démons, ils pourront les retrouver à l'intérieur du siège social, où ils entassent des employés pour les faire sauter et détruire le bâtiment. Selon votre sensibilité et les idées des personnages, ils parviendront à leurs fins ou non. L'important pour la suite du scénario est que les personnages aient vu les deux démons et se soient rendu compte de ce qu'ils sont. Pas qu'ils les aient vaincus.

Acte III: Fureur

Désormais, il est temps d'approcher la deuxième série d'informations, celles auxquelles les personnages sont seuls à avoir accès, et qui leur donnera la clé de cette affaire.

Si ce n'est pas déjà fait, avec son attitude étrange et maintenant ce plan copié à l'identique par de mystérieux démons, il faudra amener les personnages à soupçonner que Nathan Dext n'est pas aussi blanc qu'il en a l'air. Maintenant qu'ils savent que ce sont des créatures surnaturelles qui ont agi, le fait que leur informaticien soit paraplégique n'est plus un obstacle en soi à sa culpabilité. Lui niera tout en bloc, et il faudra des preuves au groupe pour espérer convaincre qui que ce soit, y compris eux-mêmes. Voici ce qui pourra être découvert sur Nathan :

- *il a toujours été très proche de son père, surtout depuis que dans son enfance, il a commencé à subir la maladie dégénérative qui le prive petit à petit de sa mobilité, et pourrait bien le condamner d'ici peu. Les portraits de l'homme sont rares, mais si les PJs se débrouillent bien, ils pourront découvrir qu'en réalité, il ressemblait trait pour trait au plus vieux des deux démons rencontrés ;*

- *ce dernier est mort il y a dix ans dans un accident, alors qu'il était en négociation avec des «sorcières» pour soigner les jambes de son fils. L'accident a eu lieu dans des circonstances étranges, puisque sa voiture est tombée dans un fleuve alors que la route était droite, éclairée et que cette nuit-là, le temps était au beau fixe. Depuis la mort de son père, Nathan a fait plusieurs cures et séjours en hôpital pour dépression. L'Accalmie, la clinique psychiatrique où il a été soigné à l'époque, garde des archives de la rancœur de Nathan contre les pratiquants du surnaturel. C'est pour cette raison qu'il a rejoint le B.A.S.;*

- *chaque fois qu'un immeuble a sauté, le mode opératoire avait été prévu par un plan de Nathan, dont il n'a parfois pas parlé aux PJs (ceci ne se trouvera que dans ses documents personnels) : voir mode opératoire des 2è et 3è explosions. Ainsi, quelqu'un réalise à la lettre ses plans, même*

secrets ;

- *Nathan a toujours été fan d'ésotérisme, le masque qu'il possède a des symboles distinctifs, qui sont ceux des démons vus par les personnages.*

Attention, Nathan est intelligent, et éveiller ses soupçons est la dernière chose à faire. De même, tenter de pirater l'ordinateur d'un hacker réputé n'est pas la meilleure chose qui soit, à moins que le PJ soit exceptionnellement compétent. Nathan dispose d'un +21 pour ces tests, soit moins que Joana, mais l'entreprise reste risquée.

Ces informations, notamment le masque, peuvent être distillées au compte-gouttes dans le scénario, au milieu d'autres éléments. L'important est que les PJs fassent le lien entre les indices à un moment donné, et c'est d'autant mieux s'ils ont eu de nombreux détails depuis longtemps, et que certains se mettent à avoir du sens à un moment, révélant en partie la solution.

SCÈNE I: LE MASQUE DE LA COLÈRE

Etape facultative mais intéressante si les PJs veulent mettre le plus de billes de leur côté, se renseigner sur le masque en question. Les informations sont difficiles à trouver, cryptiques et souvent contradictoires. Un personnage savant ou doué en occultisme (et plus probablement les deux à la fois) sera en mesure cependant de dégager quelques grands éléments, que vous pouvez à loisir tempérer avec deux ou trois fausses infos :

Le masque de la colère fait partie d'un jeu de masques légendaire. Autrefois utilisés pendant l'antiquité dans des spectacles de théâtre tragique, ces masques devaient absorber les émotions négatives de ceux qui observaient la scène, et ainsi concentrer en eux toutes les mauvaises pensées, permettant de purifier les spectateurs.

Cependant, il semblerait que même des objets aussi puissants n'aient pas pu contenir toutes ces émotions, et qu'un grave accident serait survenu. On prête à ces artefacts une conscience propre. Toujours selon ce même mythe, le masque que Nathan a chez lui serait celui de la Colère.

Pour l'immense majorité des gens toutefois, ces histoires tiennent autant du mythe que les contes et récits mythologiques dans notre monde.

SCÈNE II: L'EXORCISTE

Une fois que les personnages auront assez d'éléments pour confronter leur ami et collègue, ils devront l'arrêter. Ils ont de nombreux choix à ce sujet, et toutes les informations récoltées jusqu'ici auront leur importance.

Nathan n'est pas totalement responsable de ce qui se passe. Handicapé depuis des années, mal dans sa peau, la mort de son père l'a profondément enfoncé dans la dépression, qui s'est petit à petit mue en une volonté profonde de vengeance envers ceux qu'il estime responsables.

Il a toujours recherché un moyen de se venger, en épargnant le plus possible les innocents. Lorsqu'on lui a donné le masque de la Colère (qui lui a donné, d'ailleurs?), cependant, les choses ont changé: le masque se nourrit de sa rage, et de manière autonome, a commencé à grandir en puissance, donnant de judicieux conseils à Nathan tout en se nourrissant de ses pensées négatives.

Le masque est une conscience maligne très puissante, nourrie par des millénaires de colères, et il n'a aucune pitié pour les innocents. Il a commencé par s'approprier les rêves de Nathan, puis son passé (d'où les démons créés à l'image de son père), a fini par les interpréter à sa manière, et il a investi l'esprit de Nathan au fur et à mesure, l'empêchant de l'arrêter. Le point de non-retour ayant été atteint avec la mort du frère de ce dernier, qui est le deuxième démon invoqué par le masque. La douleur de Nathan a rendu le masque redoutablement puissant.

Essayer de raisonner leur ami complètement est peine perdue, car il est sous l'emprise du masque. Plus le temps passe, plus il devient une coquille de haine qui ne sert qu'à recharger le masque. Que les PJs le trouvent avec le masque ou qu'il le mette devant eux, il leur faudra affronter l'esprit maléfique pour en finir avec lui.

Ce combat donnera aux PJs un premier contact avec le monde spirituel. Alors que le masque prend la forme d'un immense lion de flammes enragé, l'espace semble légèrement se distordre autour d'eux : le vent se met à souffler violemment, les objets volent dans tous les sens et s'entrechoquent, des feux prennent spontanément.

Selon le lieu, n'hésitez pas à rajouter tout ce qui pourra évoquer la colère et la fureur (fenêtres qui explosent, personnes et animaux qui s'entre-tuent).

Pour autant, les PJs ne sont pas dans un autre espace-temps, du moins pas totalement, et selon le lieu de l'arrestation, des innocents peuvent très bien être pris à partie par la Rage d'Armageddon du démon, et sauvagement s'entre-tuer, ou être tués par les flammes. Les personnages eux-mêmes se sentent pris d'une fureur difficilement contrôlable. Dans le ciel, il paraît faire nuit, et des étoiles rouges qui n'ont jamais été vues avant brillent.

Cf. Profil: Masque de la Colère

Ce combat épique terminé, la zone sera probablement dévastée, mais le calme reviendra. Les personnes qui s'entre-tuaient dans le monde spirituel sont simplement évanouies. Le ciel est redevenu normal, et Nathan est allongé au sol, le masque à ses pieds. Il pourrait être catatonique, ou mort, selon ce que vous jugerez être le pire mais en tous les cas, il ne parlera plus. Ironiquement, les personnages apprendront peut-être que l'accident de son père n'avait rien à voir avec les sorciers, qu'il avait juste trop bu ce soir-là, en revenant de l'entrevue avec ceux qui s'étaient avérés de simples bonimenteurs.

Expérience gagnée

Environ 10 points. L'enquête principale est relativement dense, et les choses à gérer de part et d'autre ajoutent à la confusion générale.

Encore une fois, et comme toujours, sentez-vous libre de modifier cette valeur selon les circonstances et les besoins de l'évolution de votre groupe.

Director's Cut

La seconde scène optionnelle de la chronique est un peu différente de la première. Certains des personnages sont directement concernés, tandis que les joueurs des autres personnages entreront dans la peau de leurs adversaires.

Introduction

Cette scène commence lorsque Mathias, Ephraïm et Eirika reçoivent chacun une lettre (ou un mail) d'un certain Sheradim, leur proposant de leur faire une révélation d'importance. A Mathias, il promet qu'il possède des informations sur le Tueur de la Miséricorde. A Ephraïm et Eirika, indépendamment, des informations sur Obscurantis. En tous les cas, tournez la proposition comme vous le souhaitez de manière à ce que les trois se rendent seuls au rendez-vous, sans en parler aux autres, dans un parc de grande taille de Lucèn. Il donne rendez-vous à chacun au même endroit (au pied de l'arbre le plus massif de l'arboretum), mais leur demande de passer par une entrée différente chacun.

En réalité, Sheradim a tendu un piège aux trois personnages, car il a embauché une poignée d'agents de sécurité privés très entraînés pour les abattre. Il souhaite tester les personnages.

Les autres joueurs

Les joueurs de Joana, Scarlett et Mikhail vont donc se retrouver dans la peau de trois membres de l'équipe Delta, chargée d'intercepter Mathias (bien sûr, ne le dites pas aux joueurs, ils savent juste que leurs personnages guettent l'arrivée d'une cible dans le parc).

Leur profil est celui des commandos d'élite (Guide du Conteur). Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, et tendre une embuscade. Ils sont en communication avec Sheradim, dont il savent qu'il est un soldat de Renaissance (sans plus de précision sur ce qu'est Renaissance, à ce moment). La communication radio leur apprend également que ce dernier a l'intention de relâcher la «vraie puissance» de leur cible, et qu'ils doivent donc se tenir prêts pour que le test soit concluant.

Leur proie (Mathias) arrive ainsi, dotée de son arme à feu, et la fusillade commencera, jusqu'au moment où Sheradim leur donnera le

top. A cet instant précis, un flash d'un dixième de seconde brille dans tout le parc, et leur adversaire ne sera plus le même: en lieu et place de Mathias se trouve désormais un cobra gigantesque, noir et aux contours flous, comme s'il était un être spirituel. La créature est excessivement puissante, et leur but sera alors de survivre:

Cf. Profil: Apopis

Les personnages n'ont qu'un seul but alors: survivre à ce monstre. Faites les jouer la rencontre comme il se doit, et s'ils parviennent à survivre au combat, ils seront rappelés par Sheradim, jusqu'à l'arboretum. En fuyant, ils pourront apercevoir aux trois entrées du parc trois formes monstrueuses qui dépassent des arbres: un cobra, un fauve et un aigle, tous noirs et fantomatiques. Lorsqu'ils atteindront Sheradim, celui-ci leur demandera de fuir, et de le laisser s'occuper de la menace. S'ils acceptent et s'enfuient, les personnages seront amenés à recroiser ces survivants, qui pourront leur raconter ce qu'ils ont vu.

Les mystiques

Retour sur nos trois mystiques: vous pouvez faire jouer la scène de fusillade à Mathias, Ephraïm et Eirika. Soyez évasif sur la fin de cette rencontre: le but est bien de faire ressentir à vos joueurs qu'il y a quelque chose d'étrange. S'ils posent la question par la suite, ils seront incapables de se souvenir comment s'est terminée la fusillade.

Sheradim, lui, a testé les capacités étranges de nos trois mystiques (qui n'auront aucun souvenir d'avoir pris des apparences pour le moins étranges) et les accueille au pied de l'arbre, où il est bien décidé à en finir avec eux. Il leur racontera qu'ils sont bien trop menaçants pour servir, et pourra même lâcher le nom de Renaissance si les personnages s'y prennent bien. Puis, il tentera de les éliminer.

Cf. Profil: Sheradim

Cette scène n'apporte pas beaucoup d'informations aux personnages en soi, mais elle introduit des questions chez ceux qui ont joué les soldats, et amène les personnages à se demander ce que peut leur vouloir Renaissance, sans vraiment savoir ce que c'est. Ceci permet de lancer le prochain chapitre, aussi n'hésitez pas à l'intercaler à n'importe quel moment pour «brouiller les pistes».

L'INTERVENTION DE RENAISSANCE

L'organisation Renaissance ne peut pas rester totalement indifférente à la situation qui a lieu actuellement. Simplement, les intérêts d'Obscurantis sur lesquels ils enquêtent sont atteints les uns après les autres, et les personnages sont soupçonnés. D'un côté, l'attaque des biens de l'organisation de sorciers est un bon point pour eux, car cela les affaiblit. De l'autre côté, ces assauts aveugles perturbent leurs plans, ce qui a pour effet d'énervier considérablement certains responsables d'enquête.

Ils enverront donc à Scarlett un émissaire, qui tâchera de savoir si les personnages sont ou non responsables des séries d'explosion. En tous les cas, il est là pour rappeler à Scarlett qu'Obscurantis est l'ennemi, et que ce sont de dangereux terroristes qui préparent depuis plusieurs années quelque chose d'important. Il insiste sur le fait que les séries d'explosion affaiblissent l'ennemi, mais ne facilitent pas les recherches, et demande à l'héritière des Dawnhive de ne pas hésiter à transmettre les informations importantes dont ils auraient connaissance, et à ne rien lui cacher.

L'émissaire se fait appeler Auguste. Homme élégant de soixante ans environ, au chapeau haut-de-forme impeccable, il est courtois, agréable et doté de très bonnes manières. Un œil attentif pourra repérer qu'il porte deux poignards sous sa veste cependant, qu'il n'hésite pas à porter sur lui jusque dans les locaux du B.A.S. Des recherches approfondies sur le personnage en apprendront un peu plus à Scarlett (Investigation spécialité Recherche, Difficulté 25): Auguste est un homme mystérieux, qui a été employé par beaucoup de puissants de ce monde, notamment Reinhardt, pour des missions ultra-secrètes.

En atteignant un score de 30, les personnages pourront faire un lien entre le moment de sa présence sur certains lieux et la disparition de personnages politiques importants, depuis plusieurs dizaines d'an-



nées. En demandant plus d'informations auprès de contacts dans Renaissance (le diaprès de contacts dans Renaissance (le directeur pénitentiaire de Lucèn, Mr.Hower, si vous cherchez un nom de contact), et en se montrant persuasive, elle pourra s'apercevoir qu'Auguste est particulièrement craint par les membres de l'organisation, comme étant un des membres de l'Hadès, la branche militaire de Renaissance, et un assassin réputé. Le message est donc clair quant aux intentions de Renaissance, et la simple présence d'Auguste est une menace voilée.

A PROPOS D'OBSCURANTIS

Les personnages pourront apprendre plusieurs choses sur la secte Obscurantis au cours de cette histoire, au fur et à mesure de leurs recherches. N'hésitez pas à récompenser leurs efforts avec quelques informations choisies parmi celles qui suivent, ici classées dans l'ordre de difficulté pour les découvrir:

- *Obscurantis tire ses origines d'une ancienne organisation de sorciers, dont les premiers travaux portaient sur l'alchimie et la création à partir de l'énergie spirituelle. Ils se sont réunis pour participer en équipe à des travaux sur le monde des esprits, avec des objectifs variés, et réunissaient des philosophes, des écrivains tout autant que des scientifiques;*

- *l'organisation n'a jamais véritablement eu d'existence publique, mais ses membres ne se cachaient pas nécessairement outre mesure. Beaucoup leur prêtent des rituels obscurs, ésotériques et sectaires qu'ils n'ont jamais vraiment eu. Il y a deux siècles, certains membres arboraient le symbole de l'Ouroboros sans avoir à le cacher du grand public;*

- *Cinquante ans plus tard, toute trace d'Obscurantis disparaît des archives. A cette époque qui devait marquer la fin des tensions les plus vives dans le monde d'Eris, on recense de nombreuses disparitions, de nombreux cas de personnalités qui ont disparu du jour au lendemain sans laisser de traces. A cette époque, les choses étaient suffisamment compliquées pour qu'aucune recherche ne soit effectuée, mais quelques historiens ont soupçonné une «chasse aux sorcières», car beaucoup de disparus au-*

raient pu avoir un lien avec Obscurantis;

- *De nos jours, peu de personnes ont encore des informations sur Obscurantis. Quelques intellectuels se sont risqués à en savoir un peu plus, mais bien peu d'informations ont filtré.*

Les milieux ésotériques possèdent quelques savoirs supplémentaires: les sorciers ont toujours comme recherche principale l'utilisation de l'énergie spirituelle, sans que l'on en connaisse très bien les principes.

Néanmoins, ils sont extrêmement prudents, passent par des rituels d'initiation complexes, comme s'ils craignaient quelque chose ou quelqu'un, et voulaient se prémunir de toute intervention d'indésirables.

Enquêter sur Obscurantis reste relativement risqué, car c'est s'attirer le regard de l'organisation tout autant que de ceux qui la combattent. Ainsi, les personnages ont intérêt à faire profil bas pour ne pas trop attirer l'attention sur ce qu'ils font. En particulier, Ephraïm aura tout intérêt à être prudent, de même que sa sœur.

L'un parce que des hommes d'Obscurantis le recherchent, l'autre parce que sa marque mystique la rend plus facilement repérable par les assassins de l'organisation. Si jamais les personnages ne sont pas extrêmement prudents, une escouade de tueurs portant le symbole de l'Ouroboros pourrait venir les voir un soir (de même si la presse implique trop les personnages dans les affaires des explosions).

Employez alors le profil des Commandos d'élite du Guide du Conteur.

N'oubliez pas, par ailleurs, que les informations sur Obscurantis et Renaissance sont contenues dans le Guide du Conteur. Vous pouvez donc aller les regarder si vous souhaitez donner quelques autres détails aux joueurs, tout en restant le plus cohérent possible.

Notez bien qu'à ce stade, le but reste de solliciter la curiosité de vos joueurs, et non de leur expliquer en détail le fonctionnement de chaque organisation: ils auront tout le temps nécessaire pour se pencher sur la question.

En ouvrant son carnet d'un geste empressé, Maïon jubilait déjà. Depuis des semaines, elle cherchait désespérément une personne capable de lui parler de «l'incident du parc», et elle l'avait enfin trouvé.

A ses côtés, un vieillard en haillons donnait de nombreux détails sur sa propre vie, sa jeunesse, ses espoirs et tout ce qu'il pensait de la société d'aujourd'hui, avec une extase d'autant plus admirable qu'elle permettait à Maïon de penser à autre chose sans que son interlocuteur ne s'en rende compte.

Elle massa délicatement son bas-ventre, pour l'instant aussi plat qu'avant. Toute cette agitation n'était peut-être pas bonne pour le bébé, et il allait falloir penser à se calmer un peu. Mais une occasion pareille ne se présentait pas deux fois: Maïon avait eu la chance d'être sur place la nuit où de nombreux corps avaient été retrouvés dans le parc, et elle avait réussi à voir la scène du crime que tout le monde s'efforçait à camoufler: des dizaines de types, aux allures de tueur, étendus sur le sol. Ils étaient raides morts, sans aucune blessure apparente. Partout, les environs portaient les traces d'une fusillade de grande ampleur.

Elle avait cherché un témoin pendant tout ce temps, jusqu'à ce qu'on lui parle de ce vieux sans-abri, dont on prétendait qu'il lisait dans les pensées. Une blague, sans doute, mais si les renseignements de ce type étaient intéressants, elle pourrait écrire un nouveau livre à succès. «La mort silencieuse», ça ne sonnait pas si mal.

«Eh, tu m'écoutes, m'dame?»

Maïon sursauta. Rapidement, elle reprit son stylo, et répondit d'un signe de tête approbateur. Professionnelle, elle réorienta son entretien sur les événements qui l'intéressaient.

«Bah oui, je m'en souviens très bien. Y avait ce type là, avec une arme mécanique bizarre. Il avait pas l'air content, y avait des flammes noires tout autour de lui.»

Maïon fronça les sourcils. Elle ne voyait pas très bien à quoi le vieil homme pouvait faire référence en parlant de cela. Mais un peu de mystère ne rendrait pas les choses plus désagréables: «L'homme aux flammes noires», c'était pas si mal comme titre non plus, même si ça commençait à ressembler à du roman de gare.

«Et puis, à ce moment là, il a disparu, et il s'est transformé en un tigre géant... Et il a dévoré tous les types en costume. Un massacre, ma p'tite dame, c'était pas joli à voir...»

Maïon soupira. «L'homme aux flammes noires qui se transformait en tigre», ça n'était plus vraiment possible. Elle referma son carnet de notes d'un geste sec.

« Ce serait pas un bon spectacle pour votre petit, ça c'est sûr...»

Maïon se retourna vers lui. L'homme avait un sourire en coin. Elle rouvrit son carnet.

Chapitre III

Showbiz



Où l'on médite sur les méfaits de la paresse et sur la difficulté morale qu'il y a à tuer des gens pour se procurer ce que l'on n'a pas su acquérir soi-même.

Synopsis: Cette fois, nous commencerons par expliquer les tenants et aboutissants de cette histoire dès le début. Les personnages sont encore marqués par la mort de Nathan, et probablement ont-ils de plus en plus d'ennuis avec les autres services de police qui se méfient de leurs actions. Quelques semaines passeront avant qu'on leur amène une nouvelle affaire, dont nous allons expliquer tout de suite l'origine.

Antony Mitchell est un jeune homme dont la vie a toujours été compliquée. Né dans une famille plutôt argentée, il n'a jamais connu son père, évincé par une mère possessive et tyrannique qui a élevé seule son enfant: Armanda Mitchell, qui eût son heure de gloire il y a une quinzaine d'années en tant qu'artiste plasticienne. Bien que la qualité de ses œuvres n'ait pas toujours été au rendez-vous, elle a eu de belles réussites qui lui ont garanti un train de vie confortable, et ont permis à Antony de vivre paisiblement, du moins d'un point de vue financier.

Le jeune homme n'a jamais été un travailleur assidu, et rien ne le passionnait véritablement. Faisant le minimum en cours pour éviter les ennuis avec sa mère, il en est rapidement venu à écrire des poèmes destroys et à rêver de devenir une rock star flamboyante plutôt que n'importe quoi d'autre. Si Armanda a d'abord trouvé cela charmant et a exhibé son «fils rebelle» comme on montrerait un animal de compagnie qui a appris un nouveau tour, l'incompréhension entre les deux n'a eu de cesse d'augmenter: elle venait à ses répétitions avec ses musiciens du moment, s'exasiait du moindre son produit par son fils adoré, lui faisait une scène s'il ne lisait pas ses textes devant elle et donnait son avis sur tout, cherchait à savoir à tout moment ce qu'il faisait.

Elle ne se rendait pas compte que le malaise d'Antony n'était pas qu'une façade comparable à celle qu'elle avait toujours entretenue, et que son attitude visant à faire de

Jack O'Clock vous explique:

Note importante

Après avoir entamé sérieusement la Chronique au cours du chapitre précédent, cette histoire vient impliquer encore plus profondément les personnages dans l'histoire générale. Encore une fois, petite et grande histoire se mêlent dans le déroulement de ce scénario.

D'un côté, l'histoire tient debout toute seule, comme les précédentes, et le lien avec le reste de la campagne paraîtra d'abord ténu, puis petit à petit les différents acteurs rencontrés jusque là vont se mêler à son déroulement. Ainsi, d'une affaire qui n'a à priori rien de surnaturel ou de particulièrement marquant, les personnages se retrouvent au milieu des intérêts divergents qui vont marquer la suite de la Chronique: ceux d'Obscurantis et de Renaissance, avec un étrange médecin qui joue les outsiders.

son enfant un «vrai artiste anticonformiste» n'était pas du tout ce qu'attendait son fils. Il prit même son premier rail de coke devant elle sans qu'elle ne lui dise rien. Après tout, elle avait un fils formidable. Ainsi se déroula la relation entre mère et fils, Antony se trouvant pris entre une approbation permanente de sa mère quoiqu'il fasse et une véritable angoisse de la voir tout le temps derrière lui, à lui reprocher d'être trop dur avec elle.

Un jour, Antony atteint le fond d'une dépression destructrice, et une prise de drogue de trop le poussa à dire à Armanda tout le mal qu'il pensait (et celui qu'il ne pensait pas) d'elle. Il savait que c'était la seule chose capable de faire réagir sa narcissique de mère. La conversation dégénéra si vite que le jeune homme explosa et s'enfuit de chez lui, coupant tous les ponts avec sa famille du jour au lendemain, laissant sa mère détruite derrière lui.

Antony erra pendant quelques mois, squattant chez des amis, notamment les membres de son groupe, Bullet Spread. Leur carrière ne décolla jamais vraiment: les textes d'Antony étaient inspirés, bien que sentant profondément la dépression, mais il n'avait aucune connaissance musicale, bien peu de technique vocale et de confiance en lui. Ses compagnons n'étaient pas d'un meilleur niveau général, aussi le groupe se

cantonna-t-il à jouer dans quelques bars miteux de seconde zone pour un cachet ridicule.

Il tomba plus profondément encore dans la dope, faisant tout et n'importe quoi pour survivre dans la rue et se payer sa came, jusqu'à ce soir où il prit la moto d'un de ses amis et se prit une voiture de face. Personne ne sût à ce moment s'il avait voulu échapper à ses dettes envers les dealers du coin, en finir avec la vie où s'il était simplement raide défoncé.

Toujours est-il qu'il fût transféré à une des seules cliniques où se trouvait un chirurgien capable de remettre en état un type salement amoché qui n'avait pas un sou en poche: la clinique James. Le bon docteur James fit des miracles, une fois de plus, pour sauver Antony. Ce dernier se remit même étonnamment bien de blessures qui auraient dû lui laisser de graves séquelles, et pût ressortir moins de 3 mois plus tard de l'hôpital public, en bien meilleur état qu'avant son accident.

Bien entendu, les talents du chirurgien n'étaient pas les seules raisons de sa meilleure santé. Comme toujours, James s'était arrangé pour récupérer le cas d'une personne qui s'était isolée de ses proches, et que même ses amis ne venaient pas voir (le caractère dépressif et dangereux d'Antony étant une bonne raison à cela) pour effectuer sur lui une des expériences qui ont fait sa triste gloire: il a effectué sur Antony le même rituel que celui qu'il a effectué sur des dizaines d'autres patients et lui a implanté des pouvoirs mystiques de force au cours de son opération. Ainsi, il participait au plan d'Obscurantis visant à créer des mystiques artificiels. Son corps modifié a bien mieux guéri de ses blessures, et il a pu ressortir en bonne santé, en attendant que le scalpel aiguisé du docteur le rattrape un jour, comme toutes les autres victimes du Tueur de la miséricorde (ce qui n'était pas réellement prévu par le contrat avec les sorciers).

Antony venait donc d'hériter de pouvoirs mystiques sans le savoir, et ce n'est que par hasard qu'il découvrit leur teneur. En se disputant avec celui qui l'hébergeait trois mois auparavant pour ne pas être venu le voir, Antony le frappa violemment et eût quelques gouttes de son sang sur sa

main. Deux jours plus tard, il découvrit qu'il connaissait des rudiments de basse qu'il n'avait jamais appris, mais que son ami connaissait. Il ne lui fallut pas longtemps pour faire le tour de ce que cette capacité étrange lui apportait: il lui suffisait d'être en contact avec le sang d'une personne pour en obtenir les capacités. Il se mit rapidement à faire des essais en secret, confirmant cette hypothèse rapidement.

S'il était un jeune homme peu courageux et ayant un profond dégoût de lui-même, Antony était loin d'être un imbécile. Si ses premiers essais furent timides, il se rendit compte que boire le sang était plus efficace et que l'effet durait plus longtemps. Il ne mit pas longtemps à tenter ce qu'il devait tenter, et à tuer une personne pour vérifier sa théorie: les effets de son pouvoir se faisaient ressentir bien plus fortement et pendant une durée plus longue s'il tuait celui à qui il prenait son sang. Rapidement, il prit conscience des avantages de son nouveau pouvoir: lui qui désirait avoir le talent d'une rock star et qu'on l'admire pour de vraies qualités comprit très vite l'intérêt qu'il pouvait avoir à prendre ses aptitudes là où elles étaient: chez les autres.

C'est ainsi que chaque année, Antony Mitchell entame un nouveau cycle meurtrier. Il tue trois personnes dans l'ordre:

- une jeune femme de grande beauté, qui lui confère un charme androgyne certain;
- un musicien doué;
- un chanteur dont la voix lui plaît.

Il recherche toujours des personnes inconnues, anonymes, tue souvent lors de voyages et s'arrange lorsqu'il le peut pour maquiller ses meurtres en suicide ou en accident. Grâce à ses talents acquis de cette manière, Antony a repris avec lui les Bullet Spread et a commencé une carrière fulgurante. Ils jouent un rock subversif et ont des prestations scéniques endiablées dans lesquelles Antony met en scène des illusions grandioses: il paraît voler, disparaître, enflamme la scène et les bancs du public, parfois littéralement. Les fans sont conquis, chaque nouvel album ne faisant qu'agrandir leur nombre. La critique, qui dénonce

le niveau très moyen des autres membres du groupe, est unanime lorsqu'il s'agit d'encenser le leader, de noter son charisme, de saluer ses prestations scéniques et de relever avec quel talent les albums des Bullet Spread (un par an) sont toujours riches d'innovations et comme le style, y compris physique, d'Antony Mitchell semble profondément évoluer d'un opus à l'autre. En réalité, les effets du pouvoir de ce dernier s'estompent au bout d'un an, et les compétences qu'il vole après cela sont légèrement différentes des précédentes, ce qui modifie nécessairement sa musique.

Antony est devenu un tueur de sang froid, après 5 années à assassiner pour garder sa place et poursuivre son rêve. Méthodique, prudent et organisé, il a fait 16 victimes en tout (trois par an, plus sa première victime, voir plus loin) et son équilibre psychologique est de plus en plus instable. Lorsqu'il est sobre, il entend de plus en plus les voix de ses victimes qui lui reprochent son comportement, se moquent de lui et le rabaisent, et ne sait pas s'il est devenu fou ou si ce sont vraiment elles qui s'expriment: après tout, son pouvoir est bien surnaturel, rien n'indique que ce n'est pas possible. Ses textes sont de plus en plus sombres, désespérés voire incompréhensible, la drogue seule lui permet d'oublier. Il a des accès de pensées suicidaires lorsqu'il est sobre depuis trop longtemps.

Que viennent faire les personnages dans cette histoire? Ils vont être contactés par la compagne de la dernière victime afin de prendre cette affaire. Ils y trouveront probablement leur compte, puisqu'hormis arrêter un prédateur surnaturel, ils pourraient bien en apprendre un peu plus sur les pratiques du docteur James et sur les objectifs occultes d'Obscurantis.

Acte I: Première partie: La vie cachée de Kale Jones

Revenons un peu à notre situation actuelle. A Lucèn, la préparation du Carnaval bat son plein: la plupart des notables de la ville s'investit dans la préparation et semble donner de bon cœur de leur temps pour que la fête soit mémorable. La mobilisation est générale, hormis les sempiternels

râleurs qui prétendent que les politiques n'agissent que pour redorer leur blason, mais la population dans son ensemble est plutôt excitée et impatiente. Les meilleurs artistes ont été invités, et notamment... les Bullet Spread, qui sont depuis quelques semaines en studio à Lucèn pour préparer leur nouvel album, dont il feront la promotion sur scène avec leurs nouveaux titres inédits le jour du Carnaval, au solstice d'été, dans deux mois.

CASSANDRE

Depuis l'affaire de Nathan, une enquête sommaire a conclu que les membres du B.A.S n'étaient pour rien dans son décès, et un repos a été accordé à toute l'équipe pour faire le deuil de leur camarade. Ils seront les seuls à l'enterrement, sauf si vous avez décidé que Nathan a survécu, auquel cas ils seront probablement les seuls à venir le voir. Un matin, alors que les affaires ont repris et sont plutôt calmes pour nos agents, Joana reçoit un coup de téléphone désespéré d'une amie qu'elle n'a pas revu depuis deux longues années, depuis l'enterrement de son père: Cassandra Jones. Des larmes dans la voix, elle explique à son amie que son mari, Kale, a disparu depuis plus d'une semaine, et que la police ne veut rien savoir de cette affaire.

Si Joana ne la fait pas venir au bureau, Cassandra la harcèlera jusqu'à ce qu'elle accepte. Jeune femme dynamique, courageuse, intelligente, Cassandra est aussi une manipulatrice, jalouse et envahissante. Joana connaît également son mari, Kale, un chanteur de jazz plutôt doux, réservé et calme, qui faisait parfaitement le contre-poids face au tempérament explosif de son épouse. Elle expliquera à son amie qu'elle est persuadée que Kale a disparu contre son gré, mais que les autres policiers pensent qu'il n'y a aucune raison de s'inquiéter.

Cassandra est un personnage particulier: elle a souvent raison dans les propos qu'elle tient, et pourtant il est difficile de la croire lorsqu'elle explique quelque chose, car elle sait se montrer odieuse et mentir par omission. Ainsi, elle a raison de penser que Kale a disparu malgré lui, mais sa jalousie est presque palpable, et son obsession pour le contrôle apparaît clairement dans son at-

titude, tant et si bien qu'on serait tenté de la soupçonner d'être pour quelque chose dans la disparition de son époux, activement ou parce qu'il l'aurait trouvée insupportable. Aux yeux de fins psychologues comme Mathias, elle ne dit que ce qu'elle a envie que ses interlocuteurs sachent, et cache des informations. Son seul éclair de sincérité profonde est lorsqu'elle fond en larmes, sur le moment ou plus tard: «J'ai peur qu'il soit mort.» Mais elle se reprend rapidement.

Note: Cassandre a raison encore une fois pour le décès de Kale. Elle n'a cependant aucun pouvoir surnaturel, simplement une forte intuition. Joana pourra confirmer qu'elle a toujours été comme ça, et toujours elle a eu le don pour se mettre à dos ses amis, comme lorsqu'elle a déclaré à Joana qu'elle n'aurait jamais dû se brouiller avec son père le jour de l'enterrement de ce dernier.

CONSTATATIONS

L'investigation sur la disparition de Kale pourra faire apparaître un certain nombre d'indices, utiles pour la suite, selon les actions des personnages.

- Kale Jones est un guitariste de jazz talentueux, qui a toujours eu des difficultés d'argent. Cassandre, journaliste pour un quotidien local, lui reprochait souvent leur manque de moyens, mais il avait beaucoup enregistré ces dernières années, ce qui avait contribué à pacifier leurs rapports. Néanmoins, une recherche approfondie chez lui pourra permettre de découvrir dans son bureau, bien caché, ses relevés bancaires: il n'avait plus d'emploi depuis deux mois, ce que sa tendre épouse ignorait. Apprendre cela la mettra dans une grande colère. Tout aussi déplacée que soit sa réaction, sa surprise est sincère.

- Kale a complètement disparu de la circulation, n'emmenant aucune affaire avec lui hormis celles que l'on prend pour une simple soirée: son manteau, ses vêtements du jour, son portefeuille et les clés de sa voiture. Il n'avait pas même pris ses médicaments contre l'asthme.

- Les rares amis du couple, principalement des amis de Cassandre (et aucun que Joana connaisse encore, rares sont ceux



Cassandre et Kale

qui l'ont supportée pendant plus d'une année), diront qu'ils n'ont pas revu Kale. Certains s'inquiètent sincèrement pour lui. En toute discrétion, ils comprennent que Kale ait voulu mettre les voiles pour de bon, étant donné les crises de jalousie de sa femme. Il le trouvaient plus distant les jours avant sa disparition.

- Les inspecteurs chargés de l'affaire de la disparition de Kale n'ont aucune envie de communiquer leurs rares informations, ne voulant pas se faire souffler une affaire par le B.A.S, qui a théoriquement d'autres chats à fouetter. Néanmoins, ils ont pour le moment classé le dossier, car ce n'est pas la première disparition signalée par Cassandre: son mari avait déjà pris la fuite à deux reprises du domicile conjugal après des discussions particulièrement animées et humiliantes avec son épouse. Ils considèrent donc qu'il est cette fois parti pour de bon, et estiment qu'il n'y a pas à s'inquiéter plus que ça pour lui. De leur avis, le retrouver serait presque le mettre en danger, car ce serait l'exposer à la colère de sa femme.

• En effet, Kale a bien un secret: il trompait son épouse depuis deux semaines avant de disparaître. Les personnages pourront découvrir ceci de plusieurs manières: en se rendant compte qu'il a menti plusieurs fois à Cassandra en lui disant aller en studio (puisqu'il n'avait plus d'emploi), en rentrant tard le soir, en relevant un numéro de studio d'enregistrement qui revenait souvent (quoi que ce détail aura plus d'importance ensuite) et en notant sur ses relevés de compte des dépenses anormales: plats commandés, bouteilles de vin les soirs où il rentrait tard, et même une note de chambre d'hôtel.

• Cassandra n'avouera pas d'elle-même qu'elle soupçonnait Kale d'avoir une liaison, mais elle s'en doutait, tapant dans le mille comme toujours. Ceci la rendra encore plus folle de rage si elle l'apprend, disant qu'il vaut mieux pour lui qu'il ne rentre pas.

Pourtant, et paradoxalement, elle est sincèrement blessée, mais prête à lui pardonner une fois sa colère passée. Il semblerait qu'elle tienne réellement à lui.

• Le soir où il a disparu, il devait se rendre à un concert privé des Bullet Spread, où il était invité par son travail (???). Il a montré le billet à sa femme. Il n'est jamais rentré.

BALADE DANS LE DÉCOR

D'une manière ou d'une autre, les personnages finiront par retrouver Kale, ou bien ce seront les flics qui les appelleront pour leur dire ce qu'ils ont découvert: la voiture du musicien, isolée dans un petit bois au milieu d'une clairière à une centaine de kilomètres de la ville. Le corps sans vie de Kale, les poignets ouverts, a été retrouvé. Il semblerait qu'il soit mort d'un suicide mis en scène assez dignement: la voiture rouge au milieu du parc, bien visible, il est assis sur son siège dans une position sereine malgré l'état de son corps, tout est rangé autour de lui. Une bouteille de champagne sur le siège, il a ordonné chacune de ses affaires et n'a laissé aucun petit mot. L'autopsie démontrera la présence de champagne et de drogue dans son sang, assez pour lui permettre de s'anesthésier.

Cassandra est effondrée et folle de douleur lorsqu'elle apprend la nouvelle, mais la police n'entend pas la laisser tranquille pour autant. Trouvant suspect que Kale ait été si loin pour mettre fin à ses jours, qu'il ait eu la force de se couper les veines à la perfection alors qu'il devait être drogué et surtout n'ayant pas retrouvé la fidèle guitare dont il ne se séparait jamais dans son coffre, ils décident de mettre en examen Cassandra pour lui faire avouer le meurtre. Pour autant, elle n'a rien fait: la mise en scène, bien que macabre, évoque davantage quelqu'un qui a pris son temps, a réfléchi à chaque détail et aimait profondément la victime. Si ce dernier point est exact pour Cassandra, le reste ne colle pas vraiment à son caractère impulsif et sanguin.

Acte II: Main part: Les Bullet Spread

Le rapport d'autopsie de Kale Jones ne tardera pas à donner ses informations, bien que les personnages devront batailler pour l'obtenir des services de police et de l'inspecteur Haze, en charge de l'affaire. Néanmoins, il indique quelques informations utiles, notamment le fait que le moment du décès remonte approximativement au soir de sa disparition. Restera donc à remonter la piste du concert des Bullet Spread.

MAUVAISE SOIRÉE

Les informations dans la presse ont filtré sur le concert d'Antony Mitchell et son groupe, et il semble que ce dernier soit dans une mauvaise passe au regard des critiques. Plusieurs journalistes ont eu des mots difficiles sur ce concert donné dans la résidence de Patrick Reiley, un magnat de l'énergie un peu excentrique. Quelques coupures de presse choisies, toutes écrites par Mickey Harvey, journaliste du magazine Heavy Sound.

• Deux semaines avant le concert:

«Après l'énergie rock mémorable de leurs débuts, les BS sont en perte de vitesse. Si l'énergie et le talent de mise en scène d'Antony Mitchell et ses comparses sont

toujours bel et bien présents, le chanteur est fatigué. Sa voix se fait faiblir et même parfois fausse, il paraît avoir grossi et sa musique s'est empâtée avec lui. Il refuse de prendre sa guitare pour jouer les morceaux, laissant toute la partie musicale au reste du groupe, qui n'a jamais été au firmament des meilleurs musiciens.

Démotivation d'une icône du rock, abus de substances illicites ou problème passager, toutes les hypothèses sont permises, mais une chose a été confirmée ce soir: lorsqu'Antony Mitchell n'est plus aux commandes des BS, alors le groupe ne vaut plus rien. Et si la défonce et les propos outranciers d'Antony participent vraiment de ce que l'on attend d'un des plus grands groupes de rock subversifs de ces dernières années, il ne faudrait pas dériver vers une méprise pure et simple du public, qui n'est pas plus rock n roll qu'un caprice de diva démodée.

En tous les cas, la balle manque sa cible pour cette fois.»

- Une semaine avant:

« Un rock convalescent, c'est ce que nous proposent ce soir Antony Mitchell et son groupe. Alors que l'on s'inquiétait des problèmes de voix et de santé du chanteur, il paraît avoir retrouvé ses capacités et même un son nouveau. Restent des prestations à la guitare très moyennes et cette étrange impression que l'ensemble du groupe a la tête perdue ailleurs, et n'est pas vraiment présent sur scène.

On en attend forcément beaucoup lorsque l'on va au concert des Bullet Spread, et c'est l'impression d'une prestation encore décevante, malgré quelques nouveautés et des effets de style et de lumières bluffants. Mais Antony Mitchell ne vend pas des places de close-up, il est chanteur et guitariste, ce qu'il serait de bon ton de ne pas oublier.

- Le lendemain du concert:

«C'est après des concerts comme celui d'hier soir, chez Mr Patrick Reiley, remercions-le encore une fois, qu'on se rend

compte à quel point le métier de critique peut être complexe, et comme les mots peuvent nous manquer. S'il fallait en retenir un, ce serait: époustouflant. C'est dit.

Si l'on avait quitté Antony Mitchell et ses acolytes sur des prestations en demi-teinte, une heure trente de concert endiablé a suffi à faire oublier les déboires d'hier. Le chanteur s'est révélé au-dessus de tout ce que l'on attendait: ses nouveaux arrangements vocaux enfin au point, il a pu reprendre sa guitare et donner à celle-ci des accents jazzy encore inconnus dans l'histoire du groupe pendant quelques moments d'improvisation d'anthologie. Un show magistral et maîtrisé de bout en bout, un leader inspiré qui chante avec un désespoir profondément punk, et des extraits de leur nouvel album en prime: si l'on peut avancer que le style des BS change régulièrement et pourra dérouter leurs fans, l'ensemble est d'une qualité si rare qu'il serait criminel de passer à côté.

Vous voilà prévenus.»

Personne n'a vu Kale pendant le concert, qui a duré de 00H à 1h30, mais en cherchant bien, un des gardes du corps de M. Reiley se souviendra avoir laissé entrer le bonhomme un peu plus tôt dans la soirée, aux alentours de 20H. On ne l'a plus revu ensuite. Le concert, prévu initialement à 23H, s'est fait attendre et les invités ont eu le temps de faire connaissance, mais personne ne se souvient vraiment de Kale. Un ou deux pourront tout au plus dire qu'ils pensent l'avoir croisé, sans vraiment se souvenir de l'heure.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Les personnages devraient s'intéresser d'un peu plus prêt à cette soirée, et donc aux Bullet Spreads. Antony a toujours multiplié les déclarations chocs dans la presse, tapant autant que possible sur les politiques, les financiers et les artistes médiocres, le plus souvent à raison. Il est devenu l'idole d'une génération désabusée. Il est d'un naturel provocateur et sûr de lui, mais c'est un type intelligent et prudent. Plusieurs indices et informations capitales peuvent être rassemblés pour aboutir à la solution.

• Le comportement d'Antony est particulièrement étrange lorsque l'on y regarde bien. Il semble se comporter ces dernières semaines avec une tristesse et une souffrance difficiles à cacher, lui qui a toujours vécu en tentant de camoufler ses blessures. Comme toujours, il a des moments où il s'enferme et ne souhaite plus voir personne, alors qu'il a des soirées de débauche flamboyantes régulièrement, mais il traîne une vive douleur avec lui.

• Les autres membres du groupe: Russel Mans (un gars plutôt solide et têtue, à la batterie), Farah Salam à la basse (une jeune femme discrète et consciencieuse) et Brian Landwick à la guitare (le suivant absolu et premier fan d'Antony) ont peu de raisons de parler aux personnages. Néanmoins, Russel se méfie de plus en plus d'Antony et de ses réactions violentes, et Farah sent qu'il cache quelque chose de grave. Tous sont unanimes sur le fait qu'ils ne feraient que des petits boulots subalternes sans leur leader, et le protégeront en priorité quelles que soient ses frasques.

• L'une de celles-ci étant qu'Antony avait une liaison ces derniers temps. Ils avaient surpris de nombreux indices qui témoignaient habituellement des amours de leur chanteur, mais lui ne voulait absolument rien dire, alors qu'il était toujours prompt à exhiber ses conquêtes. En réalité, Antony s'était épris de sa nouvelle victime, Kale, ce qui explique sa souffrance profonde, ayant été obligé de tuer pour conserver sa gloire celui avec lequel il avait démarré une vraie relation de confiance, chose qu'il n'avait jamais connu auparavant.

• La guitare de ce dernier pourra être retrouvée, entreposée chez Armanda Mitchell. Ses sentiments pour Kale l'ont poussé à garder un souvenir de lui et à le droguer avant de faire croire au suicide, ce qui constitue ses premières véritables erreurs.

• Antony s'était éclipsé avant le début du concert, on l'a cherché partout jusqu'à 00H, heure à laquelle il est revenu et a donné une prestation magistrale.

• La dernière maquette des BS, qui date d'il y a un mois, était vraiment d'une qualité aussi moyenne que leurs concerts du moment. Antony s'est repris depuis leurs

derniers concerts, et la qualité est au top à nouveau, avec de nouveaux sons venus d'on ne sait où.

• N'importe quel fan du groupe pourra leur parler du «syndrome des fins de saison» propre au groupe. Cette théorie veut que le groupe soit beaucoup moins bon quelques temps avant de ressortir un nouvel album, toujours très différent de ceux d'avant, à peu près tous les ans (à cause, en réalité, de la fin des effets du pouvoir de leur chanteur).

• Les mêmes fans pourront leur parler des débuts chaotiques du groupe et de l'accident d'Antony. Mais pour remonter jusqu'à la clinique James, il faudra un vrai travail d'investigation ou un journaliste historien du rock comme Harvey.

En remontant ces pistes, Antony semble de plus en plus lié à la mort de Kale, bien que Cassandra reste une piste viable, mais sans un mobile sérieux et des preuves



matérielles, inutile d'espérer l'arrêter et encore moins le faire condamner. Or aucun membre du groupe, ni personne de la maison de disques ne veut mettre en difficulté leur poule aux œufs d'or. Il sera donc difficile d'obtenir des confidences, seule Farah étant susceptible de fournir quelques informations, pour le bien d'Antony, mais ne dira rien qui le mette en danger.

Inutile également d'espérer quoi que ce soit de la mère d'Antony. Armanda réfutera toute relation homosexuelle de son fils, et ne fera que l'encenser encore et encore, bien qu'elle ait depuis longtemps perdu le contact. Elle prie les personnages de le convaincre de venir la voir. Russell, lui, sera susceptible de révéler beaucoup plus d'informations si les personnages parviennent à savoir qu'Antony a été approché par plusieurs maisons de disques pour faire une carrière solo. L'ambition et le fort caractère du batteur, qui a toujours eu des mots avec le chanteur, pourraient lui faire lâcher quelques informations utiles aux personnages (voir ci-dessus).

MEURTRES EN SÉRIE

Il manque encore une information essentielle aux personnages, celle du mobile d'Antony. Le fait est que l'inspecteur Haze commence à se faire une sérieuse idée de ce que trame le chanteur.

Il a remarqué la disparition d'une femme fan du groupe et d'un chanteur de rock underground, tous deux morts dans des conditions sordides (la première dans l'incendie de sa maison, l'autre poignardé dans la rue) et il soupçonne de plus en plus Antony d'être un tueur. Il se trompe cependant lourdement quant aux raisons de ses meurtres, puisqu'il est persuadé qu'il n'est qu'un malade mental désaxé, mais les liens qu'il fait sont pertinents. Hélas, il n'est pas prêt à partager ses déductions avec le B.A.S.

C'est un homme usé qui a passé sa vie à la criminelle, sans jamais obtenir ce qu'il méritait pour son travail, et il se méfie comme de la peste des services d'élite qui tirent la couverture à eux. C'est pourquoi il apparaît comme distant et moqueur, particulièrement énervant, et qu'il ne manquera pas de rapporter les actions illégales

ou douteuses du Bureau le cas échéant, tant que personne n'aura eu la bonne idée de faire le premier pas vers lui.

Pourtant, l'homme a de nombreuses pièces à disposition: il a dans ses dossiers le compte-rendu de l'assassinat de Derek Fellhower, le premier bassiste du groupe, tué par balles il y a 5 ans, juste avant le succès des Bullets (l'essai décisif des pouvoirs d'Antony). Il a même relevé la disparition d'une prostituée qui avait fréquenté le groupe il y a de cela deux ans, et la mort d'un guitariste retrouvé pendu chez lui à l'époque où Antony et ses compères se trouvaient dans la ville de Frazza.

Haze approche de la vérité, mais ses informations sont encore incomplètes. Partout dans Shandara et même encore à l'étranger, une recherche approfondie pourra faire état des différentes disparitions liées au pouvoir d'Antony. Si la mort d'une jolie femme n'est pas évidente à repérer, celles d'un chanteur et d'un musicien tous les ans à l'endroit où se trouve Antony est une redoutable coïncidence, d'autant que l'album des BS qui suit porte toujours l'empreinte des artistes tués, plus ou moins discrètement.

Note: Les personnages peuvent obtenir ces informations de plusieurs manières, mais la plus simple est de collaborer avec Haze, d'autant qu'ils sauveront peut-être la vie de l'inspecteur de cette manière, puisqu'il ignore à quoi il se confronte.

Acte III: Rappel: La chute

Pendant tout ce temps, d'autres personnes encore sont concernées par les actions d'Antony.

En effet, Renaissance a commencé à remonter le fil de l'affaire aussi, faisant parfois pression subtilement sur l'inspecteur en charge de cette histoire pour en savoir un peu plus sur le chanteur. C'est Auguste (voir scénario précédent) qui supervise l'affaire, avec l'ordre d'éliminer Antony dès lors qu'il sera certain qu'il use bien de pouvoirs mystiques corrompus. Son intervention au cours de l'affaire peut amener plusieurs choses:

- *Il peut tout d'abord renseigner un peu plus les personnages sur la pratique de James, notamment Scarlett. Il est tout à fait disposé à révéler, si le besoin s'en fait sentir, que Renaissance est une organisation qui protège la paix dans le monde et qu'il a pour rôle d'éliminer les pouvoirs mystiques corrompus pour éviter qu'ils ne troublent l'ordre social (ce qui est vrai).*

- *Il pourra également renseigner les personnages sur les pratiques occultes d'Obscurantis et le fait que le docteur James, travaillant pour eux, cherchait apparemment à créer des mystiques artificiels aux pouvoirs corrompus et incontrôlables, et qu'il y a de fortes chances qu'il ait éliminé les preuves ensuite sous le masque du Tueur de la miséricorde, pour des raisons encore inconnues. Il se montrera coopératif avec les personnages tant que ceux-ci serviront son but: prouver ses soupçons sur Antony et lui permettre de l'éliminer.*

- *Il pourra également jouer le rôle de deadline pour les personnages. Lorsque vous jugerez que l'affaire a trop duré ou que vous aurez besoin de relancer l'intrigue, ou de lancer la scène finale, il se mettra en route pour assassiner Antony. Il sera accompagné des deux autres membres de son unité, Ganza et Annaëlle. Il évitera autant que faire se peut de recourir à l'affrontement physique avec les personnages, mais peut aller jusqu'à les confronter, sans pour autant les tuer ou risquer de mourir. Après tout, il a beaucoup plus important à faire.*

*Cf. Profil: Auguste
Magnum Ganza
Annaëlle*

Quoiqu'il en soit, vous avez d'autres options pour conclure cette histoire. Vous pouvez décider qu'Antony, dans sa folie, s'intéresse beaucoup à Eirika (Malchance, elle est également d'une grande beauté et douée de talents certains pour tout ce qui est artistique) et qu'il tente de la kidnapper pour l'assassiner discrètement. N'oubliez pas qu'Antony est prudent et méthodique, et qu'il choisira une méthode sécurisée pour venir à bout d'elle (poison notamment).

Vous pouvez également faire intervenir Cassandra à tout moment. En discutant avec elle, Joana et ses amis pourront décou-

vrir que si elle est venue voir le B.A.S, c'est parce qu'un homme de bon conseil lui avait suggéré. Elle n'en parle pas spontanément, ayant plus ou moins oublié ce fait, mais elle l'a revu et il lui a demandé des informations sur l'enquête en cours, qu'elle lui a donné.

Lorsqu'elle décrit son médecin, il s'agit d'un portrait troublant du docteur James (sensé être décédé un an plus tôt, souvenez-vous). Un peu honteuse d'avoir laissé filé des informations, et sentant vaguement que son médecin n'est pas aussi bienveillant qu'elle le croyait, elle sera disposée à en parler à Joana. Le bureau de ce cher docteur est injoignable, et tous ses règlements en liquide le rendent introuvable.

Essayez d'aboutir à une scène finale où les personnages confrontent Antony avec une certaine urgence (voir les différents éléments proposés), quitte à ce qu'il perde la tête et élimine un des membres de son groupe sur scène si vous le préférez. Il y a beaucoup de moyens de conclure cette histoire, l'important étant que la scène finale rassemble les différentes forces en présence.

Bien entendu, Antony lui-même. A moitié fou, il est néanmoins sous l'effet renouvelé de son pouvoir, ce qui le rend plus résistant et plus fort qu'un être humain normal. Ainsi, il régénère la plupart des blessures en quelques instants, et bénéficie d'une Réduction des dégâts de 10. Pas de problème pour de vrais guerriers comme Ephraïm ou Mikahil, mais il est clairement plus dangereux pour l'inspecteur Haze, qui aura également à cœur d'intervenir pour arrêter son serial killer une fois suffisamment de preuves collectées.

Les agents de Renaissance, Auguste en tête, viendront également en finir. Enfin, le dernier intervenant de cette sombre histoire est certainement le moins attendu, puisque le docteur James lui-même, manifestement toujours en vie, se joindra à la scène finale, avec l'intention ferme de découper Antony comme il l'avait fait pour ses précédentes victimes.

Ainsi, il existe un bon nombre de fins possibles à cette confrontation finale, certains bains de sang pourront être évités si les personnages disposent des bonnes

informations. S'ils ont manqué certains des enjeux de l'affaire, ils iront au devant de mauvaises surprises:

- *L'inspecteur Haze est le plus normal des protagonistes, autant dire que si personne ne le dissuade d'intervenir ou ne le sauve, il sera vite abattu par Antony, James ou même Auguste qui n'entend pas laisser de témoins. Le sauver vaudrait néanmoins aux PJs un nouveau contact, voire un Allié.*

- *Comme dit précédemment, Auguste suivra les événements de loin, et n'interviendra que s'il sent qu'Antony peut s'en sortir. Il ne risquera pas sa vie pour autant s'il voit que les choses tournent en sa défaveur.*

- *James est présent sur les lieux, à la fois pour tuer Antony et pour narguer Mathias et Joana. Il pourra ou non parvenir à ses fins, voire être tué (encore une fois) dans la bataille, laissant néanmoins aux personnages un sentiment de «trop facile» amer.*

- *La survie d'Antony n'est pas garantie, loin de là, mais un personnage doté de beaucoup de psychologie peut parvenir à jouer sur ses contradictions et éviter sa mort. Dans le cas contraire, il préférera se suicider, voire s'offrir au scalpel du docteur James plutôt que de renoncer à sa vie de rock star.*

Comme vous le voyez, il existe de très nombreuses manières de terminer ce scénario, et si les personnages parviennent à sauver une ou deux vies, ou à empêcher James ou Auguste d'arriver à leurs fins, ce sera déjà une forme de «Happy End».

La mort d'Antony est presque certaine, à moins que vous n'ayez l'envie de jouer sur la carte de la rédemption. Il laissera derrière lui un groupe qui ne tournera plus jamais, une mère éplorée qui ne sortira plus jamais de chez elle et ne cessera de chanter les louanges de son chérubin trop vite disparu. Lequel avait en réalité de vrais talents, car sa présence et son génie de la mise en scène lui étaient propres, mais qui a préféré voler aux autres leurs dons.

En tous les cas, cette scène finale, outre clôturer l'affaire des Bullet Spread et

l'enquête sur la mort de Kale, doit placer les personnages au cœur de l'interaction entre plusieurs factions qui poursuivent des buts encore bien mystérieux: Renaissance qui cherche à éliminer les mystiques corrompus, James qui, non content d'être en vie, les assassine sauvagement sans que la raison en soit connue, Obscurantis qui est à l'origine de ce projet (bien que pas représentée ici) et le pauvre citoyen lambda, bien dépassé malgré ses talents, le détective Haze.

Expérience gagnée

10 points. Une enquête relativement exigeante, qui demandera aux personnages pas mal d'improvisation pour parvenir à trouver tous les éléments de réponse.

Il est plus que probable qu'il passent à côté de certains éléments au cours de l'histoire. N'hésitez pas à en distiller certains s'ils piétinent, mais ne cherchez pas à ce qu'ils trouvent tout. Même sans tous les détails, il est possible d'avoir une bonne vision d'ensemble et d'aboutir à une solution cohérente. Au pire, ils commettront une erreur en ne prévoyant pas ce qui devait arriver, et ça fait de l'histoire pour la suite!

Annexe: Il faudrait voir à ne pas oublier...

En-dehors du déroulement même de l'enquête, plusieurs choses sont à préciser et pourront avoir une subtile influence sur ce qu'il se passera au cours du scénario.

LE FLIC TENACE

John Anders n'a pas renoncé à sa recherche d'informations sur Joana, et continue de surveiller étroitement le B.A.S.

S'il voit que celle-ci commet des erreurs ou a des méthodes douteuses, il est susceptible de venir la rechercher, voire de mettre en place une surveillance active. S'il le fait, il y a de fortes chances que les membres du Bureau l'apprennent, et il n'apercevra plus rien de similaire à l'étrange disparition/blackout de Joana quelques semaines plus tôt. Néanmoins, celle-ci se sen-

itira plus faible, tremblante et fragile après un mois d'observation, sans raison directement compréhensible (un virus, lui diront les médecins, sans parvenir à la soigner). Anders suspendra son activité de surveillance à ce moment, sur ordre hiérarchique pour arrêter de persécuter Joana si les personnages ne s'en sont pas déjà chargés.

Rapidement, elle recouvrira la santé, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention de l'enquêteur.

ÉLÉMENTS D'AMBIANCE

Alors que les personnages commencent leur enquête, début avril, la préparation du carnaval pour le 21 juin bat son plein.

Hommes politiques, artistes, artisans et commerçants s'associent à des donations généreuses, et des entreprises implantées à Shandara préparent des actions pour que le spectacle soit grandiose. Ethan Dawnhive continue de participer activement aux préparatifs, mais n'a pas encore installé les caméras de sécurité qu'il a promises.

Mais c'est également l'heure de la préparation des élections sénatoriales. Si Siegfried Reinhard est le dirigeant de Shandara de fait, le Sénat qui incarne le pouvoir législatif est réélu tous les 5 ans. Le Haut Sénateur, Tahal Rad, est un homme qui a beaucoup d'opposants, puisque né et élevé au Khamad, un pays voisin sous tutelle de Shandara et qui était au cœur des derniers conflits armés, la guerre civile à l'Ouest de Shandara il y a des années de cela.

Cette guerre s'était déclenchée à cause des décisions supposées discriminatoires du Sénat de l'époque, et a été conclue dans le sang, bien que très rapidement. Depuis, des opposants politiques en veulent à la vie de Rad, considéré comme un vendu et un traître. C'est un homme dur et droit, qui ne plie pas l'échine, d'où l'opposition entre les rebelles et lui, et le fait qu'il soit la cible d'attaques terroristes régulières.

Dans les semaines qui suivent, Tahal Rad sera réélu, et le Sénat changera globalement peu dans sa composition.

A quoi ça sert?

Que retenir de ces différentes informations? Que le chaos gagne peu à peu le monde autour des personnages, et qu'en parallèle on prépare un carnaval pour faire la fête sans s'en soucier. Tous ces éléments ne seront pas expliqués par la suite, bien qu'une bonne partie prendra un sens, mais ils montrent par petites touches que leur monde n'est pas/plus si stable qu'il en a l'air.

De plus, n'étant pas reliés à l'enquête principale, ils rajoutent un peu de vie au monde d'Eris!

Parallèlement, distillez le plus subtilement possible quelques éléments choisis parmi ceux-ci:

- *Un astronome réputé déclare avoir de sérieuses révélations à effectuer, puis plus aucune déclaration de sa part par la suite dans les journaux. Interrogé, il prétendra s'être trompé, non sans montrer une légère crainte dans ses propos, mais rien ne le poussera à en dire davantage.*

- *Une forte tempête s'abat sur Lucèn un soir, causant de nombreux dommages légers et empêchant la population de sortir pendant toute la nuit.*

- *Parlez d'une inondation quelconque de grande ampleur dans un coin ou l'autre de la planète.*

- *Dans les informations qui défraient la chronique, l'assassin de la famille Darras sera retrouvé et interrogé. Cette affaire criminelle a occupé les forces policières du Khamad pendant plusieurs semaines.*

Il prétend avoir lu dans un livre merveilleux des révélations de démons qui lui intimement de tuer pour sauver le monde. Si pour la police, ce sont des affabulations, pour des mystiques son argument peut s'entendre, et dénote une augmentation de l'agressivité des esprits envers les humains. En entrant en contact spirituel avec eux (ou en scrutant son livre avec l'œil de Mathias), des images de haine et de vengeance apparaissent sur un ouvrage supposé tout à fait ordinaire. Le détruire serait une bonne idée si les personnages s'en mêlent.

Un Vide enchanteur

A moins d'avoir passé les dernières années enchaîné au fin fond de la crypte préférée d'un groupe de métal gothique, aucun de nos assidus lecteurs n'aura manqué le triste événement qui a, n'ayons pas peur des mots, secoué la planète rock jusqu'à ses fondements. Je veux bien sûr parler de la mort d'Anthony Mitchell, dans des circonstances qui continuent d'alimenter les rumeurs et les théories les plus folles. S'il est bien entendu regrettable qu'un jeune homme d'une telle valeur ait disparu, sa légende semble désormais inscrite pour toujours.

Mais ici, point n'est question de revenir, encore une fois, sur les faits que vous connaissez tous. Cette fois, c'est de musique dont on parle, puisqu'il s'agit d'examiner à la loupe le dernier album des Bullet Spread. Dire que ce Siren of Void était très attendu était un euphémisme, avant même la mort du leader du groupe : aujourd'hui, il est nécessairement légendaire. Mais Heavy Sound vous doit aussi, chers lecteurs, une analyse rigoureuse de cet album : sa qualité musicale est-elle à la hauteur de l'aura sulfureuse qui l'entoure ?

Chez les BS, cette fois, tout commence sur un « Bad child », un morceau assez typique (si tant est que l'on puisse considérer qu'il y a une habitude chez ce groupe polymorphe) de Mitchell et de ses acolytes. La balade mélodique et la voix éraillée du chanteur s'étirent longuement jusqu'à l'évanouissement, et c'est le rythme incisif des amplis saturés qui réveille nos sens, nous prenant presque par surprise dans un crescendo qui ne s'arrête qu'à la syncope. Une perle, peut-être pas inattendue, mais efficace.

Les morceaux suivants, tour à tour entraînants ou mélancoliques, n'arriveront pas à faire oublier cette entrée en matière inspirée, mais ce n'est pas leur but : ils ne font que préparer le terrain à un « Red Circle of the Moon » orgiaque, sorte d'apothéose survoltée et cryptique qui ne peut laisser indifférent l'auditeur. On croit tenir LA chanson, et on hésiterait presque à arrêter la lecture, persuadé que le reste de l'album ne pourra que nous paraître terne en comparaison.

On aurait tort : si les quatre titres suivants sont rapidement oubliables et rappellent la récente période de creux du groupe, le fan patient trouvera sans doute son bonheur à la dernière piste. Quasiment dans le hors-piste, à vrai dire, tant il est vrai que cette chanson écrite par Anthony Mitchell quelques jours avant sa mort n'aurait jamais dû être enregistrée. Ce sont ses camarades qui ont tenu à ce qu'elle apparaisse sur ce dernier opus, sous le titre voulu par son auteur : « I never was ». A mille lieues du style habituel du chanteur. Une guitare jazz, une voix. Et la magie opère. L'amateur de rock préférera sans doute les titres efficaces qui le précèdent. Le fan des BS trouvera son hymne.

Vous dire de ne pas manquer la sortie de Siren of Void serait une insulte. Que faites-vous encore là ?

Patrick Rieley

Chapitre IV

City of delusion



Où les personnages dansent au cours d'une fête bien animée, luttent pour départager des ennemis centenaires et tentent d'épargner des civils au passage.

Depuis l'affaire d'Anthony Mitchell, quelques semaines se passent encore, durant lesquelles vous pouvez faire jouer au groupe telle ou telle enquête facile et sans accroc, voire leur permettre de résoudre quelques détails dont ils n'avaient pas eu le temps de s'occuper jusque là, comme de remettre un peu d'ordre dans leur équipe si un conflit est survenue au cours de la dernière scène du précédent chapitre. Si vous n'aviez pas pu placer les informations annexes du chapitre III, c'est un excellent moment pour les distiller. Si vous avez besoin de faire intervenir John Anders, c'est encore un bon moment. Quoiqu'il en soit, il faut rappeler aux personnages que le B.A.S est toujours une unité d'élite qui parvient à résoudre la majorité des cas qui leur sont transmises sans grande difficultés (contrairement aux enquêtes tordues qui les occupent pendant les phases de jeu).

Ce chapitre se déroulera principalement au cours d'une seule nuit, celle du carnaval de Lucèn, le 21 juin. A cette occasion, l'organisation Obscurantis a décidé de procéder à son premier grand coup d'éclat depuis bien longtemps.

Alors que le défilé battra son plein, ils passeront à l'attaque. Leur objectif: créer un espace de distorsion dans lequel monde physique et spirituel se mêleront pour un moment. Leur terrain d'expérience: Lucèn. Leur moyen: leurs propres pouvoirs mystiques, et la création d'une panique suffisante dans la ville pour générer une grande surcharge d'énergie spirituelle et ainsi permettre de troubler la frontière entre les deux univers.

Si cela vous rappelle quelque chose, c'est normal, puisque c'était précisément ce qui avait été fait dans le Prologue de cette chronique, avec les dispositifs Hollow. Ethan Dawnhive les a perfectionnés, et en installe désormais partout dans Lucèn aux emplacements qu'il a loués pour y placer des caméras de sécurité. Le jour du carnaval, les hommes d'Obscurantis activeront

Jack O'Clock vous explique:

Carnival day

Cette fois, les personnages se retrouvent au milieu d'un conflit direct entre Renaissance et Obscurantis. Alors qu'ils découvrent des choses sur ce qui se prépare pour le Carnaval, ils devront affronter l'inéluctable dans une deuxième partie dantesque.

L'histoire de ce chapitre est immédiatement liée à la trame principale de la Chronique, et il ne faudra sans doute pas longtemps aux joueurs pour s'en apercevoir. Manipulés par des forces qu'ils ne connaissent pas depuis un bon moment, ils les confrontent maintenant avant d'en apprendre plus. Encore une fois, beaucoup d'informations sont disponibles, et vous pouvez choisir de faire l'impasse sur quelques moments de ce chapitre à partir du moment où les joueurs parviennent à se faire une bonne représentation de ce qui se passe.

les dispositifs pour une nuit de folie complète, au cours de laquelle ils mélangeront les deux mondes, pour des raisons encore mystérieuses et inconnues même d'une bonne part d'entre eux.

La raison officielle de cet acte un peu fou est d'exécuter une tentative d'assassinat sur la personne du haut Sénateur Tahal Rad, membre éminent et influent de Renaissance, même si la démesure des moyens employés, ainsi que la violence de leur action, laisse supposer qu'il existe un autre enjeu à cette intervention... Quoiqu'il en soit, les hommes de Renaissance n'ont pas dit leur dernier mot, et n'entendent pas se laisser faire aussi facilement.

Ce chapitre se jouera en deux parties distinctes: au cours de la première, qui s'étale de la fin du chapitre III au 21 juin, les personnages pourront rechercher et trouver des informations sur les protagonistes du drame qui se jouera au carnaval. Ils ne pourront pas réellement l'empêcher, mais tout ce qu'ils découvriront pourra leur servir pour la suite.

La deuxième partie sera la nuit du carnaval elle-même, durant laquelle les hommes de Renaissance et d'Obscurantis s'affronteront, et où le B.A.S se retrouvera impliqué plus ou moins malgré lui. Ce seront leurs actions qui permettront de dé-

cider de ce que cette nuit apportera, et ils pourront ainsi rentrer de plein pied dans le conflit qui oppose les deux puissantes organisations.

mot à dire sur l'organisation, et une autorité supérieure au cours de l'évènement (cf. acte II). Mais cela implique qu'il prennent plus de temps pour trouver des informations importantes.

Acte I: J'ai accepté par erreur...

Les personnages vont sans doute avoir quelques détails à régler, mais surtout, la proximité du carnaval attire l'attention des autorités. Tous les services de police sont au courant de l'importance de l'évènement, qui devrait attirer en masse des touristes, des personnalités politiques et médiatiques, à tel point que la sécurité est la priorité absolue à quelques semaines de la fête. Plusieurs lettres d'information, des réunions rappellent en permanence aux unités que les derniers mois ont été agités, suite aux affaires de meurtre (chapitre I) et de terrorisme (chapitre II) qui ont failli faire annuler le carnaval.

SCÈNE I: L'INVITATION

Le B.A.S n'est a priori pas le premier service sollicité, mais ils devront se tenir prêts pour le jour J. Néanmoins, il se pourrait, surtout au regard des informations qui suivront, que les personnages souhaitent prendre un rôle actif au sein de la protection du carnaval. Un certain nombre d'indices laissent en effet à penser qu'il va s'y dérouler des événements importants (cf. plus bas), et vos joueurs l'ont probablement déjà compris.

Il ne sera pas très difficile de se trouver une place dans le déploiement de sécurité, à moins que le B.A.S se soit véritablement compromis dans les chapitres précédents. Mais mieux encore, Mathias recevra une lettre qui lui est adressée personnellement par le Haut sénateur Rad, afin qu'il prenne part, avec son unité, à la défense «contre les menaces spéciales».

La lettre est signée de la main même du sénateur, et il y précise toute la confiance qu'il place dans les experts du bureau (à moins, encore une fois, que ceux-ci se soient trop compromis récemment). Le cas échéant, s'ils acceptent, ils auront leur

Le plan de sécurité met l'accent sur la discrétion des agents: si les sous-officiers peuvent se balader en uniforme dans la ville sans que personne n'y voit un message anormal, il est absolument hors de question que des unités spéciales puissent être repérées. Cela alimenterait beaucoup trop la psychose à un moment où les autorités tentent de calmer les esprits. Il faudra donc que les personnages se camouflent au mieux, peu important les choix qu'ils font pour rester discrets.

Le programme du carnaval est déjà défini et connu de tous:

o Jeudi 20 juin: Début des festivités, arrivée de la plupart des touristes suite aux jours fériés. La soirée est généralement animée par des artistes des rues et des manifestations spontanées;

o Vendredi 21 juin (jusqu'à 17H): fin des préparatifs;

o 17H: Début de la grande parade

o 20H: Arrivée sur la place de la paix, pour un grand spectacle pyrotechnique, mêlant danses, concerts en plein air (les Bullet Spread ne viendront pas, étonnamment);

o 23H: A la nuit tombée, discours sommaire, puis des feux d'artifice seront tirés;

o 00H: Début du banquet, chacun apporte de la nourriture et des boissons qu'il partage avec le reste de la population dans la bonne humeur générale. Des spectacles vivants ont lieu à nouveau un peu partout, des concours s'organisent, et la ville entière fait la fête.

o Le lendemain, le carnaval se termine au lever du soleil (6H), par un hommage spécial du Haut Sénateur. La tradition veut que cette fête soit le symbole de la résistance à l'oppression, symbolisée par la nuit, et qu'elle se termine donc à l'aube.

Avant le jour J, les personnages auront le temps de se renseigner un peu sur le carnaval. Plusieurs choses peuvent leur apparaître. Tout ce qui suit devrait les aider à comprendre ce qui va se jouer avant, et surtout pendant le carnaval. Ne vous inquiétez pas si les joueurs ne trouvent pas tout, après tout, certaines de ces infos sont particulièrement bien cachées. S'ils sentent que quelque chose de louche se trame, et qu'ils cherchent à en savoir plus, c'est très bien. Sinon, vous pourrez toujours leur transmettre les informations essentielles en rendant un peu plus bavards les différents protagonistes de l'acte II.

Si vous ressentez néanmoins le besoin d'attirer un peu plus vos joueurs vers ce qui va se passer, faites intervenir Ethan Dawnhive. Des spots télévisés marqués du logo des entreprises Dawnhive, une interview dans laquelle il précise qu'il assistera lui-même aux festivités, voilà qui ne devrait pas manquer d'interpeller les joueurs. Après tout, tout ce que fait Ethan est suspect non? Néanmoins, la plupart des indices qu'ils relèveront ne sont suspects qu'à leurs yeux, ce qui ne pourra pas empêcher la bonne tenue de l'évènement, beaucoup trop important politiquement et économiquement pour Shandara.

LES CAMÉRAS

Première information disponible pour Scarlett: Ethan a enfin installé les caméras de surveillance dont il avait parlé pour surveiller les différents coins de Lucèn. Officiellement, et tous les documents l'attestent, il y a eu un sérieux retard de livraison suite à un fournisseur peu efficace. Ce qui est parfaitement vrai, au demeurant, mais il y a autre chose.

Les caméras sont conçues pour employer la technologie Hollow. Si elles sont parfaitement fonctionnelles en tant que caméras de surveillance, et font donc parfaitement illusion, une partie d'entre elles (une sur cinq environ) contient une puce Hollow sensible à l'énergie spirituelle. Un test d'Artisanat (spécialité Electronique) Difficulté 25 le révélera, à condition de récupérer l'une des bonnes caméras. Le modèle de la puce

semble néanmoins avoir été amélioré depuis leur dernière apparition, et leur utilisation semble encore un peu hasardeuse pour les personnages. Un contact d'un personnage mystique provoque bien des distorsions de la réalité, mais sans grande conséquence et dont les effets, bien qu'inoffensifs, semblent incontrôlables.

RENCONTRER TAHAL RAD

Il se peut que les personnages aient décidé de rencontrer Tahal Rad. Ce dernier est non seulement le premier notable du Sénat, mais aussi un homme politique très influent dans son pays. Il prétendra tout d'abord ne solliciter les personnages que sur conseil de Siegfried Reinhardt, mais une négociation habile avec lui devrait en tirer autre chose. Après tout, il est la cible de menaces terroristes en général, et ce n'est pas la spécialité du B.A.S. Il pourra donc leur avouer qu'en réalité, il est également la cible d'attaques de la part de sorciers et de mystiques. Il refusera tout d'abord d'en dévoiler plus, et il faudra tirer les informations d'une autre source (laissez les personnages chercher une idée vraisemblable).

Le secret du Haut Sénateur est que son pays, naturellement désertique et doté de peu de ressources naturelles, survit en exploitant l'énergie spirituelle d'une manière un peu particulière: en la condensant sous forme de cristaux d'énergie pure.

A l'origine interdite par Renaissance, cette pratique est si intéressante que beaucoup ont fermé les yeux dessus, et que cette technologie, appelée Matrice Saphirah, a commencé à alimenter en énergie un bon nombre d'installations dans plusieurs pays. Les mystiques et sorciers qui menacent Tahal sont jaloux du vol de leur pouvoir naturel, selon ce dernier. En réalité, un bon nombre l'accusent d'exploiter des énergies qu'il ne maîtrise pas. Il pourra cependant donner aux personnages des matrices portables (cf. annexe pour leurs effets). La société Coeos, qui soutient le haut sénateur, est spécialisée dans la création de ces matrices.

Pendant ce temps, vous pourrez faire croiser aux personnages Moon, la secrétaire du Sénateur, une femme d'une trentaine



d'années, agréable et serviable quoiqu'un peu discrète, réservée et maladroite. Elle accueille ces derniers, les fait patienter, discute avec eux à l'occasion. Si l'on fait très attention à elle, elle a néanmoins l'air plus fine et rusée qu'elle n'y paraît, car elle comprend vite malgré sa simplicité apparente.

LA NATURE DE RENAISSANCE

Cette partie dépend beaucoup du résultat du précédent chapitre. Il se peut que les personnages soient désormais en mauvais termes avec Auguste et Ganza, les deux assassins. Du côté de Renaissance, les ordres sont simples: conserver les personnages de leur côté, c'est pourquoi les différents protagonistes qui en font partie sont prêts à dévoiler quelques informations clé, et à laisser croire aux personnages qu'ils sont tout à fait indépendants si Scarlett ne désire pas en révéler plus. Ils n'iront toutefois jamais vers les personnages: assurez-vous de ne pas leur faciliter la tâche.

L'information principale à faire circuler est que Renaissance est une organisation vouée à la paix, et qui affronte les sorciers et mystiques dissidents. Ils sont notamment les ennemis d'Obscurantis, et partagent les buts des personnages. En donnant ce renseignement, ils espèrent s'attirer l'intérêt de ces derniers, mais ils n'entendent pas leur donner beaucoup plus d'informations, ni même faire comprendre aux membres du B.A.S qu'Auguste travaille bien pour Renaissance. L'enjeu est simplement de ne pas les dresser contre eux.

LE DEALER DU SURNATUREL

Si les personnages cherchent à s'équiper, ou cherchent des renseignements sur le monde mystique ou de nouvelles incantations, bref un peu tout ce qu'ils pourraient chercher avant le carnaval ou avant de se frotter à plus lourd, Eirika possède un contact idéal, bien qu'elle hésite souvent à s'en servir:

L'homme se fait appeler N, sans préciser pourquoi. Environ la trentaine, un look branché urbain très travaillé, des lunettes de soleil, une casquette et un blouson de cuir, N est un solide gaillard qui tient boutique dans les quartiers underground de Lucèn. Sa boutique de fringues se spécialise en réalité dans les objets rares, les tomes ésotériques, les artefacts mineurs et il possède un bon stock d'armes et même quelques matrices Sephirah en réserve.

N est un type nonchalant, intéressé, pas très courageux et un peu maladroit, mais également un véritable expert en occultisme, capable de trouver n'importe quoi. Il possède le don surnaturel de faire obéir n'importe quel artefact au doigt et à l'œil, ce qui fait de lui un expert hors normes en matière de Reliques. Il pourra trouver aux personnages l'équipement que vous souhaiterez qu'ils aient, et quelques informations. Il pourra leur dire ce qu'ils ont manqué jusque là sur Obscurantis, mais il ne connaît pas grand chose de Renaissance.

Pour rappel, voir les informations en Annexe du Chapitre II.

Il possède également une info exclusive (voir plus bas): il a été approché récemment par un des membres d'Obscurantis, qu'il a reconnu à son tatouage d'ouroboros. Le type, persuadé de ne pas être reconnu, lui a demandé des armes, et il en a manifestement pris suffisamment pour laisser penser qu'il n'était pas tout seul.

N sait qu'Obscurantis prépare un grand coup pour le Carnaval, et qu'ils s'équipent pour la guerre.

Mais si Eirika refuse souvent de faire appel à N, c'est qu'il a toujours quelque chose à demander en échange de ses services. Si les personnages lui demandent des renseignements importants ou quelque chose de puissant, N aura toujours à cœur, plutôt que de se faire payer, de demander un des services suivants, par ordre de pénibilité:

- *quelques gouttes de sang d'un mystique puissant (Ephraïm ou Eirika feront l'affaire, mais N insistera fortement pour avoir celui d'Eirika);*

- *un rendez-vous galant avec l'un des personnages féminins du groupe (même si à l'origine, c'est toujours Eirika qu'il vise);*

- *en échange de sa dernière information, il demandera l'effacement de son casier judiciaire (il est recherché par la police pour différents vols, deux ou trois combats qui ont fait des blessés sérieux, pour port d'arme, délit de fuite et utilisation d'explosifs). Ceci renforcerait considérablement les soupçons de John Anders si jamais les personnages s'y prenaient un peu grossièrement;*

- *en échange d'une matrice Sephirah, N apprend qu'il ne l'échangera que contre un artefact intéressant. Le masque de la colère pourrait le satisfaire grandement, sinon il se contentera d'un collier antique exposé dans le musée d'art contemporain. Cet objet spirituel porterait chance à celui qui le porte, est un chef d'œuvre d'artisanat autrefois porté par un roi étranger et il a été réutilisé par un mauvais artiste pour orner la statue centrale de l'exposition. Aux personnages de voir s'ils souhaitent prendre le risque ou non, ou s'ils négocient autre chose avec N.*

LES MYSTIQUES D'ETHAN

Souvenez-vous: Scarlett avait découvert la disparition de nombreux mystiques suite à leur rencontre avec Ethan Dawnhive.

Au cours de cette période, elle pourra de nouveau voir en s'intéressant à son oncle, un mystique qu'elle avait préalablement rencontré, Erwan Waite, et qui avait disparu il y a de cela quelques mois. Il rend toujours visite régulièrement à Ethan.

C'est un homme que Scarlett a fréquenté à une époque où il jouait les mentalistes dans les salons mondains, à coups de tours de passe-passe ingénieux. Un type intelligent, avide de savoir et d'expérimentations, plutôt intéressant et qui avait fait du charme à la riche héritière plus d'une fois, sans que cela soit vraiment désagréable.

Erwan, si on l'interroge à propos de sa mystérieuse disparition, niera tout simplement avoir disparu. Selon lui, il est resté chez lui, et a continué à travailler normalement et à voir des clients. Il ne semble pas tout à fait sincère, mais ses clients confirmeront l'avoir vu pendant ces mois-ci, de même que sa famille et ses amis, bien que tous soient assez évasifs et que leurs souvenirs soient flous et parfois discordants. Néanmoins, eux ne semblent pas s'en rendre compte, et trouvent que tout est parfaitement clair dans leur tête: Erwan n'avait pas disparu.

Néanmoins, en cherchant un peu, Erwan est un spécialiste de l'hypnose, capable d'implanter des idées à ses cibles, et il tentera de le faire à Scarlett au moment où elle l'interrogera, ainsi qu'à toute personne qui l'accompagne. Testez à +15 contre la Résolution de chaque personne.

Si le test est réussi, alors il semble parfaitement honnête et tous les témoignages convaincants, alors que les soupçons apparaissent s'il manque son test. S'il échoue, les personnages pourront s'intéresser à d'autres mystiques disparus et en trouver cinq au total, mais s'il réussit, l'hypnose leur fera manquer les noms des personnes qu'ils recherchent, et ils ne trouveront rien. L'erreur ne leur apparaîtra qu'au moment où ils recroiseront l'hypnotiseur pendant l'acte II.

Acte II: Showtime

Les personnages disposent maintenant de plus ou moins de renseignements, et le jour du carnaval arrive. C'est ce jour-là qui verra l'opposition entre Obscurantis, qui avait prévu son assaut, et les services présents sur place pour les arrêter, c'est-à-dire:

- la police, qui est principalement là pour gérer les menaces communes, et n'a aucune idée des menaces surnaturelles auxquels ils sont exposés. Ceux-ci suivront loyalement les ordres des membres du B.A.S si ceux-ci ont été habilités à leur donner des directives;

- les services spéciaux, prêts à gérer des situations d'urgence, mais qui ne sont pas véritablement informés des menaces que fait peser Obscurantis;

- des unités spéciales d'Hadès, la branche militaire de Renaissance, spécialement prévues pour gérer les dangers surnaturels. Parmi eux, Auguste et Ganza, que les personnages pourront croiser si vous le désirez.

PRINCIPE GÉNÉRAL

Quoiqu'il en soit, l'assaut d'Obscurantis commencera à 00H, moment du début du feu d'artifice, et les mènera jusqu'à l'aube et au discours de Tahal Rad.

A partir de ce moment, les personnages pourront agir librement contre la menace d'Obscurantis. Le principe est simple, et fonctionnera sur le système du Conflit (cf. Guide du Conteur): pendant ces 6H, les personnages pourront convenir d'une action par heure. Chacun consacrera une heure pendant l'assaut à faire quelque chose d'utile contre l'attaque, tandis que l'ennemi réagira en opposant son propre test. Par défaut, les assaillants d'Obscurantis ont un bonus de +15 à leurs actions, mais vous pouvez employer un des modificateurs de l'un des personnages présentés dans la partie Profils si vous jugez ça plus pertinent à un moment de l'action.

Les points s'accumulent d'un côté

Les points s'accumulent d'un côté comme de l'autre, si bien qu'ils influenceront la scène finale de ce scénario. En bref, si les personnages arrivent à gérer la situation de panique, à repousser les troupes d'Obscurantis, à ménager les civils, ils feront baisser l'influence surnaturelle à ce moment. S'ils échouent, la panique s'accélère, les illusions deviennent plus puissantes, de véritables démons apparaissent, et le chaos continue de se propager.

En prime, vous pourrez leur faire jouer les scènes spéciales qui vont suivre. Il n'est pas dit qu'ils les jouent toutes, soit qu'ils n'aient pas l'idée, soit qu'ils n'en aient pas envie, mais servez-vous de celles-ci pour pimenter l'action.

SCÈNE I: L'OUVERTURE DU BAL

Le carnaval de Lucèn fait partie des plus beaux événements qui soient. Les costumes sont d'une grande qualité, des chars dont le design a été réalisé par les meilleurs artistes arpentent les rues décorées avec soin, et dans la lumière dorée du crépuscule, la grande scène centrale s'illumine pour proposer des spectacles hors normes.

Pendant ce temps, les personnages surveillent le déroulement de la situation, mais bien peu de choses sont à remarquer. Ils ne peuvent pas fouiller l'ensemble de la population, dont une bonne partie sont masqués ou dotés d'accessoires. S'ils n'avaient pas encore compris pourquoi le carnaval est un cauchemar pour les forces de sécurité, ils devraient s'en rendre compte maintenant. Si vous le souhaitez, laissez-les interpellé quelques trafiquants, des alcooliques un peu entreprenants avec les jolies jeunes femmes qui défilent, ou d'autres. Mais les membres d'Obscurantis restent invisibles.

Un peu avant l'ouverture du feu d'artifice, les choses commencent à se gâter. D'abord imperceptiblement, puis de plus en plus ouvertement, l'environnement de la scène principale devient étrange: des reflets curieux aperçus du coin de l'œil, des discussions qui n'ont pas de sens sont entendues (improvisez des détails selon ce que font les personnages), jusqu'au moment où un homme masqué vient prendre la place

pour annoncer l'ouverture du feu d'artifice. Il souhaite à la population de bien profiter de cette nuit de folie, et lance les premières fusées d'un geste de la main. Lorsqu'elles se dirigent dans le ciel, les personnages pourront s'apercevoir que les étoiles dans le ciel sont rouges.

Toute la nuit, le ciel restera de cette couleur, et alors que l'heure avance, la lune rougira au-dessus d'une des plus hautes tours de la ville: un bâtiment appartenant à la société Nilfheim. Elle semblera également grossir, comme si elle se rapprochait de la Terre, à mesure qu'Obscurantis gagnera du terrain.

Note: si les personnages s'intéressent à celui qui a lancé l'annonce, ils s'apercevront que le chargé du spectacle qui devait faire le lancement erre sans but dans les alentours de la scène, comme s'il avait été hypnotisé (par Erwan, pour ceux du fond qui suivent pas).

SCÈNE II: SCÈNE SPÉCIALES

Les scènes que vous pourrez faire jouer pendant ce deuxième acte. Toutes ne sont pas obligatoires, vous pouvez même en fusionner à l'envi. Néanmoins, souvenez-vous que lorsque les personnages réussissent ces scènes, ils remportent des points pour leur Objectif, tandis qu'ils en rapportent à l'ennemi quand leur intervention est malheureuse.

EMEUTES DE RUE

L'une des scènes les plus faciles à mettre en œuvre, à n'importe quel moment. A partir de l'instant où le feu d'artifice est lancé, des hommes d'Obscurantis, en costume d'arlequins, provoquent des mouvements de foule: certains font des tirades contestataires provoquant des réactions dans la foule, d'autres des spectacles étranges et effrayants, ou encore prophétisent des choses sinistres. Ils ne font pas de victime, car leur but est de provoquer le plus d'émotions possible dans la population (impossible s'ils sont morts), mais la situation fortement surnaturelle de la soirée change l'ambiance générale.

Certaines personnes ont des visions fugitives de proches disparus dans les rues, d'autres entendent des voix, et tout le monde perd un peu le sens commun à mesure que les illusions se renforcent.

Les hommes de Renaissance exacerbent ce climat d'étrangeté: les forces de police et unités spéciales en viennent rapidement à vouloir les arrêter, et dans un climat d'incertitude générale ce sont eux qui vont commencer à tirer, provoquant une réaction et de vifs combats contre les arlequins. A partir de cet instant, les combats entre policiers, Arlequins et civils auxquels ils se mêlent (parfois impliqués, parfois fuyants) ne font qu'amplifier le chaos et faire des victimes inutiles. Et à mesure que la folie se répand, des démons mineurs investissent le monde matériel.

Vous pouvez donc à tout moment impliquer les personnages dans un de ces combats. La plupart des Arlequins sont générés par les illusions du dispositif Hollow, aussi peuvent-ils être nombreux. Seuls les capitaines sont réels. S'ils parviennent à limiter les pertes humaines, la scène sera considérée comme réussie et ils marqueront des points contre Obscurantis. Si en revanche la scène se solde par un bain de sang, ce sont les sorciers qui marqueront les points.

Jack O'Clock vous explique:

Profils

Dans ce Chapitre, vous pourrez avoir recours à de nombreux profils. La plupart des démons mineurs utilisent le profil des poupées démoniaques, à mesure qu'ils s'incarnent dans des objets du Carnaval. Vous pouvez faire varier leur forme à l'envi, mais plus l'on se rapproche de l'épicentre du phénomène (la tour centrale de Nilfheim), plus les démons prennent possession de grandes formes: des dragons de carnaval, des géants de papier semblent animés d'une vie propre. Certains prennent même une forme démoniaque autonome. N'hésitez pas à augmenter les points de Santé des adversaires les plus massifs, mais ils sont surtout un danger pour la population.

Par ailleurs, utilisez les profils du Guide du Conteur pour les unités d'élite de la police. Du côté d'Obscurantis, ce même profil vous servira à créer les Arlequins, mais les Capitaines des Arlequins bénéficient en prime d'un Atout: Pouvoir mystique 4.

LES TUEURS DE RENAISSANCE

Bien entendu, comme dit précédemment, l'Hadès est présent aussi sur les lieux. Les combattants professionnels de Renaissance tentent de juguler le chaos et l'invasion, certains avec des méthodes plus radicales que d'autres.

Ainsi, les personnages pourraient se retrouver sur le chemin d'Auguste et de ses deux compagnons, Ganza et Annaëlle. Auguste massacre sans hésitation les Arlequins, traquant leurs chefs et cherchant à en savoir plus, tandis que les deux autres n'éliminent que ceux qui les menacent. Le maître assassin semble d'ailleurs pouvoir se déplacer extrêmement rapidement dans la ville, et ceux qui lui échappent ont tendance à mourir dans des accidents aussi brutaux qu'inattendus.

Selon l'humeur des personnages au moment où ils les croisent, les circonstances que vous mettrez en place et les relations qu'ils ont déjà eues avec ces personnages, ils pourront aller jusqu'à combattre Auguste et ses compères. Encore une fois, ceux-ci n'ont pas mission de se battre jusqu'au bout, ils partiront donc si la situation leur est défavorable, mais ils pourront tenter de neutraliser les personnages. Quoiqu'il arrive, réussir à arrêter les combats permettra aux personnages de remporter les points de la scène. S'ils continuent le massacre ou se battent entre eux, c'est Obscurantis qui marque des points.

*Cf. Profil: Auguste
Magnum Ganza
Annaëlle*

LE HIÉROPHANTE

Si les personnages restent à proximité de la scène centrale, l'ambiance y est légèrement différente par rapport au reste de la ville. En effet, les concerts continuent de se dérouler dans une atmosphère plus aérienne qu'inquiétante.

Vers 1H du matin, le groupe en scène a changé, et l'homme au masque de la scène initiale est au micro, récitant un texte de poésie impénétrable. Erwan Waite hypnotise ainsi son public pour renforcer

l'étrangeté de la situation (+19 contre Résolution sous peine de prendre un état psychologique). Son groupe est composé de 4 mystiques autrefois disparus de la même manière que lui, qui renforcent son pouvoir avec le leur (d'où le +4 à son test d'Hypnose).

Si les personnages parviennent à résister à son pouvoir, ils pourront rencontrer Erwan, qui se présente comme étant le Hiérophante, Arcane majeur d'Obscurantis. Il pourra inviter les personnages à se rendre à la tour principale de Nilfheim s'ils souhaitent arrêter ce qui se passe et sauver leur cible, en espérant que leur action rapportera encore plus d'énergie spirituelle.

Quoiqu'il en soit, les personnages remportent cette scène en arrêtant son concert, mais les 4 mystiques qui l'accompagnent sont en son pouvoir, et ils feront tout ce qui est possible pour lui permettre de s'échapper si cela devient nécessaire, y compris des actions dangereuses ou suicidaires. Ils ne garderont aucun souvenir, dès le lendemain, de ce qu'ils ont fait depuis le jour de leur disparition.

L'ENTRÉE DU MONDE SPIRITUEL

Les personnages pourront se rendre compte de multiples manières que les dispositifs Hollow sont enclenchés. Mais il ne peuvent pas pour autant les débrancher dans toute la ville tous seuls. Ils devront pour cela trouver l'émetteur principal, situé sur le building racheté par Nilfheim. Plein d'options s'offrent à eux pour le trouver: la lune rouge qui semble briller au-dessus, les confessions d'Erwan ou les déductions d'Auguste, ou bien leur chance ou leur propre logique.

Quoiqu'il en soit, plus l'on approche de la tour, plus les démons sont nombreux et puissants, et plus la ville se métamorphose. Les architectures des maisons et buildings sont plus baroques, l'ensemble étant nimbé d'une lumière rougeâtre très particulière sous le clair de lune. Compliquez un peu la tâche des joueurs pour arriver jusqu'à leur objectif, mais le pire reste à venir: le building en lui-même est protégé par un ancien démon extrêmement puissant: Béhémoth, qui n'envisage pas de laisser passer qui que

que ce soit.

Affronter Béhémoth, c'est s'exposer à un grand danger. Pire, si le démon est tué, les personnages seront considérés comme ayant perdu cette scène: l'énergie spirituelle dégagée au moment de sa mort rend les lieux encore plus dangereux.

S'ils le neutralisent sans le tuer, ils remportent la scène, mais c'est une égalité s'ils ne font que le fuir. Quoiqu'il arrive, s'ils l'évitent ou qu'ils le tuent, ils pourront gravir les étages de l'immeuble pour atteindre les sommets.

Cf. Profil: Béhémoth

LA TOUR ÉMETTRICE

En montant tout en haut du building principal de Nilfheim, les personnages pourront dominer la ville de toute sa hauteur. Un vent terrible souffle, et quelqu'un qui n'est pas accroché doit réussir un test d'Athlétisme Difficulté 20 pour ne pas chuter, avec des conséquences plutôt néfastes étant donnée la hauteur du bâtiment. Lan-

Lancez à +15 contre le Sang-froid de chaque personnage pour qu'ils subissent un état psychologique dû à la menace, et le bruit d'ensemble est si fort qu'aucune communication verbale ne peut avoir lieu.

Si vous souhaitez faire combattre les personnages un peu plus, une unité d'Arlequins peut les attendre pour protéger la tour, ou vous pouvez faire réapparaître Béhémoth pour un combat épique (s'il n'est pas mort). Une Sephirah de bouclier énergétique protège le dispositif principal des attaques les plus communes et annule toute attaque infligeant 20 dégâts ou moins. Si cette limite est dépassée, la Sephirah est détruite.

Si les personnages sont repoussés et échouent simplement à désactiver le système, cette scène est une égalité. S'ils ont utilisé au moins 3 fois leurs pouvoirs mystiques, ils alimentent le dispositif et la scène est un échec. S'ils le désactivent, la scène est un succès, la lune rouge et le vent se dissipent petit à petit. Ceci n'empêchera pas le chaos de continuer à régner d'un coup, mais sa puissance diminue, et les démons se font plus rares. Fait important, Béhémoth dispa-



raît totalement et d'un seul coup à la simple disparition de l'émetteur.

SCÈNE III: ÉPILOGUE SOUS LA LUNE

Notre affaire se conclura à 06H du matin, lors du discours de Tahal Rad. La rencontre avec le Hiérophante d'Obscurantis devrait avoir donné des indices aux personnages sur la cible de la tentative d'assassinat. Après tout, Rad les a déjà prévenus, Erwan leur a avoué avoir une cible.

Pire encore, rappelez aux joueurs sur un test d'Occultisme ou d'Erudition, que le Hiérophante (ou Pape) est une des arcanes majeures du Tarot (ce que vos joueurs peuvent ignorer). Parmi les autres arcanes, on trouve notamment la Lune. Ceci devrait les alerter sur la véritable nature et les intentions de Moon, la loyale assistante de Rad.

En effet, comme si de rien n'était, le Haut Sénateur accomplira son discours. Notez que la ville n'a pas sombré dans l'anarchie la plus complète, ce qui explique que le discours puisse avoir lieu. Ponctuellement, elle est en proie à des événements violents et un peu partout à des bizarreries qui semblent étrangement naturelles dans ce contexte. Hormis pour les quelques affrontements de rue, cette nuit ressemble bien davantage pour les habitants à une fête sous acide qu'à une guerre civile.

Néanmoins, au moment du discours, alors que Moon se tient à côté du Sénateur, elle tentera de l'assassiner en public, ce qui est nettement moins pacifique.

Moon est une mystique capable de créer de puissantes illusions (+16 contre Résolution de sa cible pour que celle-ci soit affectée comme si l'évènement était réel, en action simple), mais une combattante moyenne, c'est pourquoi elle est accompagnée de son chevalier servant, un Paladin maudit et d'une unité de 4 Arlequins dont un capitaine pour accomplir son forfait. Les personnages arriveront à temps, ou pas. Mais les pouvoirs de Moon sont renforcés par l'ambiance générale. Ainsi, ils varieront selon les points accumulés par les personnages au cours du Conflit. Chaque scène réussie rapporte 20 points au camp vainqueur.

• *Si les personnages ont gagné, Moon aura un malus de -2 à ses tests pour faire fonctionner son pouvoir. S'ils ont gagné de plus de 50 pts, les 3 Arlequins normaux seront absents, et s'ils ont gagné de 100 pts ou plus, le Paladin maudit ne pourra pas se matérialiser.*

• *Si les personnages ont perdu, Moon gagne à l'inverse un bonus de +2 à ses tests de pouvoir. S'ils ont perdu de 50 pts, une horde de marionnettes leur barrera le passage pendant leur intervention. S'ils ont perdu de 100 pts ou plus, Moon peut utiliser son pouvoir à volonté, jusqu'à une fois par tour et par personnage.*

La fin de la scène est simple: soit Moon parvient à tuer Rad, soit elle n'y arrive pas, et elle mourra en essayant. Quoiqu'il advienne, à 6H, alors que la cloche sonne, toutes les illusions disparaissent d'un coup, et toutes les personnes tuées au cours de la nuit n'en garderont qu'un étrange mal de crâne et un souvenir diffus. Si les personnages ont arrêté le Hiérophante, il sera introuvable. Seuls les mystiques seront capables de se souvenir exactement de ce qui s'est passé cette nuit-là. Paradoxalement, ce carnaval restera célèbre comme l'un des meilleurs ayant jamais eu lieu.

En parallèle, les personnages auront sauvé le Haut Sénateur, ou auront échoué. Notez que Tahal Rad sera, dans tous les cas, encore en vie, comme tout le monde. Mais si les personnages ont échoué à le protéger, son esprit sera atteint de manière irrémédiable, le rendant inutile. En revanche, s'ils ont réussi, Rad pourra devenir un soutien de poids, et leur expliquer avoir quelques infos à leur donner sur Renaissance...

Expérience gagnée

Environ 13 points. Une histoire dense, beaucoup d'initiatives personnelles attendues de la part des joueurs, de la stratégie et potentiellement plus de combats dangereux qu'à l'accoutumée, voilà qui mérite quelques points en plus.

Mais surtout, si vous avez suivi les indications jusqu'ici, les personnages seront ainsi à 50 points d'expérience exactement depuis le début de la Chronique, et les comptes ronds c'est bon pour la santé.

Annexe: Petites intrigues personnelles

Les histoires personnelles et les handicaps de chaque personnage sont susceptibles d'interagir au cours de ce chapitre. Gardez donc en mémoire les points suivants:

Joana est toujours plus ou moins la cible de John Anders, selon les soupçons qu'il a pu avoir durant le précédent chapitre. S'il commence vraiment à se douter de quelque chose de très étrange, vous pouvez commencer à envisager que Joana prenne un handicap approprié, mais n'oubliez pas de lui compliquer la vie.

Ephraïm est un ennemi déclaré d'Obscurantis, ces derniers ayant déjà tenté de l'éliminer à plusieurs reprises. Il est la cible principale des Arlequins, qui emploieront les moyens nécessaires pour le tuer s'ils le peuvent au cours de l'acte II. Ces derniers l'appellent le «Prince vagabond», et il a été promis un poste d'Arcane majeur à celui qui rapporterait la tête du chasseur de démons.

Eirika est quant à elle une mystique extrêmement puissante, et ses yeux la trahissent déjà. Elle doit donc être prudente à tout moment, mais particulièrement au cours du carnaval. Si les hommes d'Obscurantis comprennent qui elle est, elle sera bien moins épargnée que ne l'a été son frère, et les Arlequins tenteront tant que possible de s'approprier son pouvoir.

Si elle se fait repérer, ces derniers tenteront de la capturer pour utiliser son pouvoir au cours de leur plan. Ils n'hésiteront pas à la pousser à bout, quitte à la blesser, pour qu'elle dévoile tous ses pouvoirs (l'état d'émotion extrême d'un mystique permettant d'augmenter le pouvoir qu'il dégage).

En tous les cas, le fait qu'Eirika se fasse repérer aura des conséquences sur la suite de la Chronique. Les tueurs d'Hadès pourraient la garder à l'œil, tandis que même parmi les sorciers d'Obscurantis, certains craignent les pouvoirs de la jeune femme, et souhaiteront s'en débarrasser pour éviter tout débordement.

Mathias est le personnage le moins exposé à des complications, et son Statut lui permettra sans doute d'obtenir quelques informations ou rendez-vous utiles pour avancer dans l'intrigue.

Néanmoins, le jour du Carnaval, toute tentative d'utiliser l'Oeil du Diable lui fera ressentir une sensation de brûlure dans les yeux, qui ira en s'accroissant à chaque nouvelle utilisation. Libre à vous de lui imposer des malus, mais il n'aura pas de séquelles durables. En revanche, ceci est un indice sur le fait que son pouvoir n'est pas un talent mystique naturel: aucun autre personnage ne souffre de ces symptômes.

Scarlett aura fort à faire à tenter de ne pas se faire prendre comme complice de Renaissance. De plus, son oncle tentera de la mettre sur de mauvaises pistes ou de lui barrer la route s'il le peut pendant la phase d'enquête.

Mikahil devra bien entendu assurer la protection de sa maîtresse pendant le carnaval, ce qui s'annonce compliqué. Plus encore, il devra faire face à sa nature de démon.

En effet, la nature du pouvoir développé par Obscurantis est à même de le plonger dans une de ses rêveries, souvenir d'un passé lointain, qui se prolongera plus longtemps que d'habitude à l'approche du portail dimensionnel (il faudra un événement très violent pour l'en sortir).

De plus, un adversaire présent ici connaît Mikahil, même si ce dernier ne s'en souvient pas. En effet, Béhémoth a une rancune particulière contre le majordome de Scarlett, bien qu'il n'en parle pas explicitement, et qu'il puisse ne se contenter que de faire allusion au fait que sa puissance est moindre que ce à quoi il s'attendait. En tous les cas, il semblerait que le démon ait déjà affronté Mikahil, mais que ce dernier l'ait oublié. C'est doublement fâcheux, parce que ça l'expose à un grand risque, et d'autre part parce que cela pourrait éveiller la curiosité de ses compagnons.

Béhémoth prendra donc pour cible le majordome en priorité si les personnages viennent à le combattre.

NILFEIM CORP. Service du Suivi Technique

Objet de l'intervention:

Entretien de l'émetteur - A transmettre au Pôle Développement

Technicien:

M. Denvet (parti en retraite fin juin, contacter son successeur)

Date:

21 juin, 8H30

Etat du dispositif:

En état de fonctionnement. Pas d'anomalie détectée par rapport au fonctionnement prévu. Interrogation sur la fonction de l'appareil (voir ci-après)

Observations complémentaires:

L'émetteur est en parfait état de marche, d'après les plans qui m'ont été confiés. L'ensemble du matériel est en bon état.

Cependant, je note avec surprise qu'il n'est en réalité alimenté par aucune source d'énergie, et je suis dès lors bien incapable d'assurer qu'il fonctionne effectivement. Je doute que le pôle recherche et développement ait validé un projet qui présente un tel vice de conception, mais je fais néanmoins remonter l'information, quand bien même il ne s'agirait pas de mon rôle. Voici ce que j'ai pu observer:

1 / Les batteries intégrées à l'appareil sont en apparence tout à fait susceptibles de l'alimenter. Néanmoins, d'après ma longue expérience, je doute fortement qu'un dispositif de cette taille puisse longtemps fonctionner avec cette source d'énergie intégrée, qui ressemble ainsi davantage à une batterie de secours.

2 / J'ai noté la présence de cristaux spécifiques, reliés aux circuits d'alimentation. Ceci m'évoque la technologie Sephirah, qui n'est à ce jour pas développée chez nous, mais par la Coeos? De plus, leur taille réduite en fait des récepteurs plus que des sources d'énergie. Serait-il possible que l'émetteur fonctionne avec cette énergie, et si oui, comment? Il n'existe à ma connaissance aucun réacteur Sephirah dans la région? A-t-on développé cette technologie?

Loin de vouloir m'immiscer dans les projets de développement, une réponse adaptée me permettrait d'assurer au mieux la maintenance du système. En vous remerciant par avance.

Chapitre V

25 to life



Où l'on replonge dans les méandres du passé et l'on prend des décisions difficiles.

Avant de se lancer dans les scènes à proprement parler, il faut expliquer un peu la situation sur place.

Revenons 150 ans en arrière: notre histoire du jour prendra place à Valkharta, capitale du Hadrât, un petit pays du Sud. Cet Etat, encore dirigé par un Roi, Shalim II, ne possède pas de ressources naturelles fabuleuses: c'est un désert aride, où les températures sont caniculaires le jour et glaciales la nuit. Peu de choses y poussent, et les quelques fleuves qui irriguent le pays ne permettent de produire que le minimum de nourriture.

Il s'agit donc d'un Etat assez peu présent sur la scène économique mondiale, car disposant de trop peu d'atouts à faire valoir. Cela ne l'empêche pas de jouer un rôle important politiquement parlant, car c'est aussi l'Etat possédant le plus de mystiques dans le monde d'Eris.

Personne n'en connaît l'exacte raison, mais les Adrateï de pure souche disposent souvent de puissants pouvoirs mystiques: peut-être est-ce dû aux conditions de vie particulièrement spartiates, qui développent la spiritualité, peut-être à un héritage lointain. Beaucoup de théories ont été échafaudées, chacune avec ses points forts et ses points faibles.

Toujours est-il que les habitants du Hadrât sont ceux qui parlent le plus facilement aux esprits et démons. En tant que tels, ils sont généralement méfiants et prudents, mais leur pays possède un véritable attrait touristique: leurs villes sont magnifiques, leurs traditions sont très vivaces, et les temples qu'ils ont dédiés aux esprits font l'émerveillement des touristes comme des amateurs d'architecture.

Ce pays est situé au bord de l'océan, et a toujours eu de vives tensions avec son unique voisin, l'Eisenwald. Plus puissant et de forte tradition militaire, cet Etat possède un poids important dans la politique locale. Les conflits sont plus ou moins prégnants

Jack O'Clock vous explique:

In medias res

Les personnages vont cette fois avoir des renseignements sur Renaissance. Les informations vont passer par un canal plus original que prévu: plutôt que de leur expliquer par un long discours, ils vont être amenés à vivre ce qui s'est passé lors de la création de l'organisation, grâce aux systèmes de réalité virtuelle.

Ce Chapitre commencera donc directement dans le feu de l'action: les joueurs n'apprendront qu'après la scène d'intro qu'ils sont en train de vivre les événements de l'époque par les yeux de ceux qui y ont participé.

depuis des siècles: le Hadrât envie le climat plus clément de son voisin, tandis que ce dernier cherche régulièrement à agrandir son territoire, et se voit bloqué par le désert et ses habitants qui le connaissent assez bien pour tenir en échec les forces adverses. Les ressources mystiques du territoire sont aussi une source de conflit, et le racisme entre les peuples n'a pas arrangé les choses: Des exactions ont été commises de part et d'autre au cours des années, rendant la situation hautement explosive.

1 an avant l'histoire que va conter ce chapitre, un événement tragique va enflammer la mèche: après des décennies de guerre froide entre les deux pays, avec de regrettables incidents de chaque côté, une embellie s'annonçait. Le jeune Roi Shalim II vient succéder à son père.

Alors que Shalim premier du nom était un Adrateï nomade, porteur des traditions du passé avant tout, son fils a fréquenté les plus grandes écoles au monde, et a fait ses classes avec des professeurs d'Eisenwald. Il s'annonce comme un pacificateur et obtient rapidement le soutien d'une grande frange de la population: la jeunesse, et tous ceux qui souhaitent en finir avec le climat d'hostilité ambiant. Il commence par mettre en œuvre des politiques de rapprochement, et entame une grande modernisation du pays. Tout cela ne va pas sans heurts, mais rapidement la popularité du jeune roi grandit, tant dans son propre pays qu'à l'étranger. Il en vient à dépoussiérer le gouvernement en nommant des ministres de tous les clans pour favoriser l'union dans son pays.

Trois ans après le début de son règne, Shalim II doit se soumettre à l'intronisation, et passer du statut de Prince à celui de Roi, qu'il conservera jusqu'à sa mort.

Une grande fête est lancée, le pays semble plus prospère que jamais, et les autorités d'Eisenwald sont conviées: le jeune roi s'est opposé à eux et a démontré la volonté de son peuple, mais il entend maintenant pacifier les rapports entre les deux pays. Le Président Edmund Steltenover est ainsi invité au grand défilé qui consacrera le nouveau Roi. Malheureusement, les choses ne se passeront pas bien: au moment du défilé, alors que les festivités battent leur plein, le Roi Shalim II est assassiné, tué par un tireur embusqué alors qu'il prenait un bain de foule.

L'évènement marquera profondément les Adrateï, et sera suivi de conséquences funestes. Une mauvaise communication des autorités d'Eisenwald, qui semblent se réjouir à mots couverts de la mauvaise fortune de leurs voisins, associée à une exécution sommaire de Georg Hars, l'homme soupçonné d'avoir abattu le roi, font que le Hadrât soupçonne fortement les autorités d'en face d'avoir commandité l'assassinat.

La crise politique profonde qui va déchirer le pays ensuite entre les différents prétendants à la succession va achever d'attiser la colère des Adrateï. Il ne faudra que quelques semaines pour que le Président Steltenover soit la cible d'assassinats à son tour, et que des attentats meurtriers déchirent son pays. Aucune preuve n'accuse le Hadrât, mais peu de citoyens doutent de l'origine de ces drames souvent inexplicables autrement et qui impliquent souvent le surnaturel. Souvent spectaculaires, comme celui qui avait vu une école attaquée par des démons avec des conséquences tragiques, ces attentats marquent durablement les esprits.

Sans qu'aucun des deux pays n'ait vraiment de preuves contre l'autre, la guerre ne tarde pas à être déclenchée. Eisenwald est bien plus puissant que son voisin, aussi ses forces militaires se déversent-elles rapidement dans le désert du Hadrât, mais s'y embourbent. Ils finiront par prendre Valkharta dans une bataille homérique impli-

quant de lourdes pertes de chaque côté. Les Adrateï répondent par des opérations de harcèlement et des attentats sur la population d'Eisenwald.

A ce combat s'ajoute une dimension internationale: l'Eisenwald possède de nombreux alliés qu'il engage avec lui dans cette guerre, et le Hadrât fait de même, se cherchant des alliés pour ne pas être écrasé. Ne possédant pas les mêmes ressources, il vend ses services mystiques et surnaturels à ses alliés. De nombreux Etats saisissent cette occasion de se venger pour des querelles passées.

Bientôt, toutes ces anciennes rancoeurs, ces promesses et le cercle vicieux de la guerre et de la haine font du Hadrât un terrain de bataille pour le monde entier, tandis que les conflits se multiplient un peu partout dans le monde. Des armes dévastatrices et des pouvoirs mystiques de grande ampleur seront utilisés, causant des ravages d'une ampleur qui ne sera plus égalée par la suite.

Les joueurs se retrouvent pris à cette époque. Ils sont dans la peau de soldats d'Eisenwald ou alliés, et vont découvrir les raisons profondes de cette guerre, qui mènera à la création de Renaissance.

Acte I: La bataille de Valkharta

Cet Acte se déroule lorsque les personnages sont dans la peau des protagonistes du passé. Il commence en plein dans l'action: le programme qui leur projette des visions a pour but de démontrer les atrocités de la guerre et le danger de l'énergie mystique, afin d'expliquer au mieux les fondations sur lesquelles repose Renaissance. Néanmoins, de courtes autres scènes de flashback apparaîtront, sans que cela soit prévu par le programme initial.

SCÈNE I: LE PIÈGE

Les personnages incarnent dans cette partie de l'histoire une unité d'élite opérant dans le camp d'Eisenwald. Tous ont des aptitudes mystiques, et forment l'unité

Ascalon. Ils viennent de tous les horizons et sont appelés en renfort sur les zones de conflit importantes. Puisque tout se situe en Hadrât cette fois-ci, ils ont été dépêchés sur place pour régler le combat au plus vite. Chacun dispose de connaissances mystiques indispensables contre les Adrateï, et de compétences particulières qui leur sont utiles sur le champ de bataille.

Jack O'Clock vous explique :

Ascalon

Les membres de l'unité Ascalon sont au nombre de six, dont vous trouverez les profils dans la section correspondante: Adrian T. Fahrenheit, Celia Baldwin, Simon Schneider, Richter Grave, Sara Kishine, et Eric Armster.

Laissez vos joueurs sélectionner les personnages qui les intéressent: ils les incarneront pendant la grande majorité de ce chapitre. Notez que si vos joueurs sont moins de six, vous pouvez tout à fait vous permettre de tuer un ou deux d'entre eux avant la fin si l'occasion se présente, pour renforcer l'ambiance de danger, et les autoriser à changer de personnage. Notez que seul Adrian doit survivre jusqu'au bout (et Simon, mais c'est un cas particulier).

Ascalon. Ils viennent de tous les horizons et sont appelés en renfort sur les zones de conflit importantes. Puisque tout se situe en Hadrât cette fois-ci, ils ont été dépêchés sur place pour régler le combat au plus vite. Chacun dispose de connaissances mystiques indispensables contre les Adrateï, et de compétences particulières qui leur sont utiles sur le champ de bataille.

L'action démarre au tout début de la bataille de Valkharta: l'équipe Ascalon se trouve dans un véhicule (moins perfectionné que ceux de l'époque de l'histoire principale) en direction des murailles de la ville. Les murs d'enceinte et les tranchées où se cachaient des tireurs ont déjà été pilonnés par l'artillerie, des éclaireurs ont été envoyés pour repérer des pièges éventuels, mais l'entrée dans la ville semble dégagée. Elle sera pourtant difficile.

En effet, les Adrateï ont pris les armes et attendent l'envahisseur au détour de chaque rue de la ville, avec des fusils souvent rudimentaires. Mais l'entrée dans

la ville avec les véhicules va être l'occasion pour les personnages de se frotter à la cruauté de cette guerre: les habitants de Valkharta laissent passer une partie des véhicules, puis des kamikazes se jettent sur le convoi. Truffés de balles en quelques instants, ils explosent avec leur ceinture d'explosifs artisanaux lorsque les soldats d'Eisenwald et de ses alliés leur roulent dessus. Rapidement, beaucoup des soldats sont tués, blessés et achevés, les personnages devront sans doute éviter d'être éliminés également. L'entrée de la ville ressemble rapidement à un nouveau mur infranchissable, avec les corps et les débris en feu qui la jonchent.

Cf. Profil: Soldat d'élite

SCÈNE II: SÉCURISER LA VILLE

Dès lors, les objectifs initiaux ne tiennent plus vraiment. Les soldats de la première vague sont pris au piège à l'intérieur de la ville, et il leur faudra lutter pour leur survie. Voici quelques pistes d'actions pour cette bataille:

- **prendre la station émettrice:** les communications radios ne sont pas du même acabit à cette époque. Les personnages sont encore en communication avec le commandant Graham, leur responsable, mais récupérer la station émettrice permettra de communiquer avec le QG de l'armée et donc d'être plus efficaces;

- **trouver un point d'accès:** il s'agit ni plus ni moins de dégager la route pour permettre aux renforts d'arriver. Si les personnages s'en occupent, ils feront face à des mystiques ennemis et leurs démons, ainsi qu'à l'armée du Hadrât;

- **faire taire l'artillerie:** les Adrateï se sont fait fournir des fusils et de l'artillerie par leurs alliés. Celle-ci, restée cachée jusque là, pilonne les hommes et les renforts. Atteindre l'artillerie et la détruire est un grand pas vers la victoire;

- **éliminer les mystiques:** les mystiques sont un point clé de la défense de Valkharta. Leurs pouvoirs étranges désorientent les hommes et soutiennent leurs alliés. Certains sont dotés du don de guérison, et si les personnages souhaitent pro-

gresser, il faudra les éliminer, même si certains sont des femmes ou des jeunes;

- **sauver les hommes:** l'armée du Hadrât concentre ses actions sur la porte, transformant l'arrivée des soldats d'Eisenwald en cauchemar. Des soldats d'élite et les premiers blindés tirent sur les survivants. Les personnages pourront ainsi livrer bataille contre un char s'ils le souhaitent.

***Note:** A un moment, l'image se troublera. Faites faire un test de Résolution aux personnages pour la forme, et ils verront clairement, dans une image grésillante, le pendentif que porte Adrian autour du cou. Lui, et tous ses camarades, portent tous un bijou avec le symbole de l'ouroboros. Néanmoins, chaque fois que l'image s'attarde sur ces objets, elle est trouble et déraille.*

L'ensemble de cette journée maudite se déroule sous un soleil de plomb, les hommes sont rapidement fatigués et terrifiés (jouez sur les états psychologiques). Les Adrateï les harcèlent avec leurs fusils et leurs armes en tous genres.

Ils ne sont pas tous de bons combattants (+8 pour toucher, figurants) mais ils ont des soldats d'élite (cf. profil dans le guide du Conteur, comme décrit plus haut) et recourent également à des pouvoirs mystiques et à des démons mineurs pour affronter les soldats.

Cette bataille n'a rien d'honorable, elle est un concentré de violence et de haine. Des enfants portent parfois des armes à feu, des civils sont pris dans les tirs et les soldats paniqués s'en prennent à la population civile. Improvisez les scènes comme elles viennent en suivant ces grandes lignes. Inutile de vous attarder sur les détails, ou sur les profils: l'enjeu est de ressentir le danger de mort permanent et l'horreur de cette bataille.

SCÈNE III: INTERLUDE

A la fin de cette journée, les personnages se couchent, épuisés.

Le programme automatique qui leur offre ces visions a alors une phrase qui résonne dans leur tête:

«C'est ainsi que la bataille de Valkharta prit une tournure décisive, permettant ensuite, en quelques semaines, une grande victoire de l'Eisenwald et de ses alliés. Mais tout ceci n'est que ce qui est dit dans les livres d'Histoire.»

Quelques instants se passent, puis l'image se crypte légèrement, comme lorsque le médaillon est apparu dans la séquence de bataille. Une voix masculine prend le relais: c'est la voix d'Adrian.

«L'histoire ne s'arrête pas là. Pour comprendre, il me fallait repenser au symbole des miens.»

Des lettres cryptées défilent devant les personnages: il leur faut penser à l'ouroboros pour débloquent une séquence cachée dans le document qu'ils sont en train de voir.

Dans cette scène, ils voient par les yeux d'Adrian, qu'ils reconnaissent à sa voix. Il est accompagné de Simon, et les deux échangent quelques mots sur la fin de la guerre 25 ans plus tôt. Simon ne semble pourtant pas avoir changé physiquement.

Ils traversent un temple en ruines dans une atmosphère noire et balayée par le sable en permanence, jusqu'à arriver à une grande porte. En l'ouvrant, ils parviendront dans un jardin maudit: des spectres et des démons effrayants se baladent au milieu d'arbres difformes et malades. La vision est cauchemardesque, beaucoup d'esprits semblent épuisés et malades, s'attaquant aux deux hommes qui s'en débarrassent. Plus tard dans le scénario, les personnages seront à même de reconnaître le jardin du temple de Sol. Simon parle à Adrian du fait que les choses sont plus graves qu'il ne le pensait. La transmission se brouille à nouveau, et la voix d'Adrian se fait à nouveau entendre:

«Il fallait contacter l'Empereur. Son nom d'alors m'échappe et m'empêche d'avancer.»

Lorsque cette séquence se termine, les joueurs récupèrent le contrôle de leurs personnages habituels. Ils sont alors dans un centre de réalité virtuel tenu par la Coeos, une entreprise parmi les plus puis-

santes du pays, et rivale des entreprises Dawnhive de Scarlett. Ils y ont été amenés par Tahal Rad, s'ils ont eu la bonne idée de lui sauver la vie, ou par l'un de ses subordonnés appartenant à l'organisation Renaissance, dans le cas contraire, afin d'en apprendre plus sur eux.

Pour l'heure, les hommes de Renaissance se proposent d'arrêter le visionnage et de le reprendre plus tard. Ils n'ont manifestement pas conscience que les personnages ont vu la séquence cachée, s'excusant de cette drôle de phrase à la fin dont ils n'ont jamais compris le sens (pas plus qu'ils n'ont vu le médaillon d'Adrian).

Ils pourront prendre un peu de temps pour se reposer, régler leurs affaires personnelles et réfléchir à l'étrange énigme de la partie cryptée. Pour ouvrir la suite de la séquence cachée, il leur faudra retrouver le nom de l'Empereur de l'époque, nom qui renvoie à l'un des Arcanes majeurs du tarot, et donc à un membre d'Obscurantis de l'époque.

***Note:** En réalité, le nom d'Empereur est le titre traditionnel du chef de l'organisation, mais les personnages l'ignorent. Il leur faudra négocier avec l'un de leurs adversaires pour obtenir l'information qu'ils souhaitent.*

Laissez les personnages chercher un moment un membre d'Obscurantis, et dans le pire des cas Scarlett a son oncle à portée de main. Celui-ci sera tout à fait prêt à leur donner l'information qu'ils souhaitent, mais à un prix exorbitant.

Par défaut, il donnera le nom qu'ils recherchent, et qui a disparu des archives, en échange d'une faveur d'un des personnages au moment qu'il choisira. Il exige un pacte de sang de la part de Mikahil pour s'assurer de l'engagement. Laissez les personnages proposer, et acceptez lorsque leur idée vous semblera raisonnable. Il faut néanmoins qu'elle leur coûte véritablement: perdre un atout, avoir un nouveau handicap, prendre un risque... mais s'ils s'en acquittent, ils obtiennent le nom de la personne qu'ils recherchent: Isaac Heartfell était celui qui occupait ce poste il y a 125 ans.



Acte II: Une ville en guerre

La suite de notre flashback prend toujours place dans les rues de Valkharta, quelques semaines après les premiers combats.

La magnifique cité a été sérieusement endommagée par la bataille et beaucoup de ses temples anciens ont essuyé de lourds dommages. Cette fois, l'armée d'Eisenwald et ses alliés sont bien installées, tandis que des renforts réguliers arrivent dans chaque camp et font continuer une guerre d'usure. L'unité Ascalon est toujours présente, en voie de se remettre de ses éventuelles blessures.

A partir de ce moment, le commandant Graham va leur confier un certain nombre de missions. C'est un homme robuste, autoritaire et qui inspire la crainte chez ses hommes. Les cheveux grisonnants, les yeux d'un bleu très clair, il a vu de nom-

breuses batailles et ne craint plus grand chose. Il a la réputation d'être particulièrement ambitieux.

Plusieurs petites missions vont pouvoir être confiées aux personnages au cours de cette partie. Valkharta a retrouvé un calme relatif: la présence de soldats partout dans les rues rappelle toutefois que le pays est en guerre, et les habitants résistent comme ils le peuvent, parfois extrêmement violemment, multipliant aussi les débordements du côté de l'armée: les attentats, tentatives d'assassinat et sabotages sont fréquents, parfois par des moyens surnaturels de même que les passages à tabac et exécutions sommaires. La présence des renforts qui ne cesse de s'accroître de jour en jour aux abords de la ville rend de plus la tension de plus en plus insoutenable. Tout le monde craint une nouvelle bataille massive.

Au fur et à mesure de leurs pérégrinations, les personnages vont se rendre compte que quelque chose cloche dans le déroulement de cette guerre: les ordres donnés par Graham sont parfois étranges ou incohérents, il ne saisissent pas toujours le sens de leurs missions. C'est la découverte de ce qui se trame derrière cette bataille qui va conduire ensuite à la fondation de Renaissance.

LE PROJET DE GRAHAM

En réalité, la grande guerre qui a lieu désormais n'est pas que le fruit d'une politique malencontreuse.

C'est un massacre savamment organisé dans un objectif précis, et c'est ce que les héros de cette époque vont être amenés à découvrir. Son enjeu est simple: l'ouverture d'une porte gigantesque vers le monde spirituel et le pouvoir qu'il contient. Si l'appropriation de l'énergie spirituelle est une ambition fréquente dans le monde d'Eris à cette époque, aucun plan n'a pu se vanter d'avoir eu cette envergure.

L'ouverture du portail nécessite plusieurs choses:

- une grande concentration d'énergie spirituelle. C'est entre autres à cela que sert la guerre, puisqu'elle dégage des émotions

extrêmes. Les conspirateurs envisagent de provoquer une bataille d'ampleur maintenant que les forces alliées de chaque camp se sont réunies. C'est le projet Lune Ecarlate. La violence inouïe de cette nuit dégagera toute l'énergie nécessaire à l'ouverture d'un vaste portail;

- la présence d'habitants des deux mondes. Pour que le rituel d'ouverture soit plus facilement réussi, des personnes dotées de pouvoir spirituel et des démons doivent y prêter leur concours, volontairement ou non. C'est pourquoi les conspirateurs sont tous des érudits en occultisme, et qu'ils agissent pour que les Adrateï n'aient d'autre choix que d'employer leurs pouvoirs mystiques et de réveiller leur arme secrète: les démons supérieurs qui leur sont loyaux et qui sont conservés dans leur temple. Le massacre de tout ce monde et le sang qui sera répandu servira ce jour-là à la puissante incantation qui permettra de faciliter l'ouverture du portail.

- une grande puissance de celui qui souhaite profiter des effets du portail. Et ça, Graham est le seul à le savoir. Peu de personnes peuvent prétendre entrer dans le monde spirituel et avoir la force psychologique nécessaire pour y faire face et affronter les démons qui s'y trouvent. Le portail risque d'avoir des conséquences dramatiques pour tous ceux qui n'ont pas la Force d'Ame nécessaire, et c'est pourquoi Graham compte sur un objet particulier: l'Oeil de Maya, un masque antique qui a été le modèle initial des masques du Carnaval dont les personnages ont déjà rencontré un exemplaire.

Cet artefact possède le pouvoir de générer de puissantes illusions et se nourrit de l'énergie mystique qui est développée autour de lui. Graham se sert donc du conflit pour nourrir cet objet, fort désormais de beaucoup d'âmes et du pouvoir des mystiques assassinés lors du conflit. En le portant, il améliore considérablement son pouvoir spirituel, et se garantit de pouvoir survivre à l'ouverture de la porte, contrairement aux autres membres de sa coalition.

Ainsi les responsables du projet Lune Ecarlate ont-ils commandité les différents actes qui ont poussé à cette guerre. Ils préparent maintenant la fin de leur plan

pour accéder au pouvoir du monde spirituel, et les personnages se retrouvent être les instruments de cette ambition. Ils vont donc avoir plusieurs missions, ainsi que des éléments qui vont leur mettre la puce à l'oreille.

La nuit du plan Lune Ecarlate aura lieu, quoi qu'il arrive (sinon la suite n'a plus de sens). Néanmoins, l'action des personnages rendra cet événement historique plus ou moins tragique. Ils disposent de deux semaines pour récolter leurs indices et agir. Certaines informations leur seront révélées au cours de leurs missions, d'autres par leur propre initiative.

MISSION I: L'OEIL DE MAYA

La première mission des personnages sitôt Valkharta sécurisée consistera à retrouver un objet puissant servant à condenser les pouvoirs mystiques. Graham veut qu'ils récupèrent l'Œil de Maya, l'artefact cité ci-dessus. Il n'entend pas donner de précisions aux personnages, comptant sur leurs compétences pour découvrir de quoi il parle et où il se trouve, mais saura se montrer pressant quitte à paraître un peu trop renseigné sur le sujet si jamais les choses traînent en longueur.

Les personnages ne devraient pas avoir trop de difficultés à entendre parler de l'Œil de Maya, laissez-les recourir aux moyens qu'ils souhaitent. Mais c'est pour le localiser que les choses se compliquent.

Les habitants de Valkharta ont mis à l'abri l'objet pour l'empêcher de tomber dans d'autres mains. Il faudra pour l'obtenir que les personnages explorent les souterrains de la ville. Ceux-ci paraissent d'abord désertés et beaucoup de portions se sont effondrées suite au bombardement intensif et aux explosions en surface.

Néanmoins, en s'enfonçant profondément dans leurs dédales, ils atteignent des espaces aménagés, où paraissent vivre des personnes. C'est en réalité le refuge d'un bon nombre d'Adrateï, protégé par des assassins d'élite. Ce sont eux qui conservent l'Œil de Maya et leur reprendre ne sera pas une partie de plaisir.

Cf. Profil: Assassin Adrateï

INDICES ACCESSIBLES

Plusieurs moyens sont accessibles pour comprendre un peu plus le complot qui se trame:

- *les informations sur le masque en lui-même, et son fonctionnement (cf. ci-dessus), sont relativement faciles d'accès. L'Œil est un objet légendaire, ses pouvoirs réels ou supposés ont été décrits à de nombreuses reprises, bien qu'un bon nombre d'ouvrages donnent des informations partielles ou erronées;*

- *si jamais les personnages ne récupèrent pas le masque, mais qu'ils ont découvert les souterrains, une autre équipe viendra prendre l'objet, quand bien même ils ne dévoileraient rien de leur découverte. Même s'ils rapportent le masque, des attaques ciblées auront lieu par la suite dans les souterrains. La coïncidence n'en est pas une: les personnages sont sous la surveillance de Graham par le biais d'une incantation de la branche Correspondance. Celle-ci permet uniquement au commandant de les localiser, pas de voir ou d'entendre ce qu'ils font, mais cela lui permet de comprendre l'existence du réseau souterrain;*

- *la présence des assassins du Hadrât mettra peut-être la puce à l'oreille des personnages: un tel déploiement de force pour un artefact qui, même s'il est très puissant, est assez peu connu paraît un peu excessif en temps de guerre où ces forces seraient utilement employées ailleurs (bien que les combattants fassent aussi des missions à l'extérieur). C'est qu'en réalité, les assassins protègent prioritairement ceux qui se trouvent au fond des souterrains: l'ancien roi Shalim, père du Roi assassiné et sa petite fille Lina, âgée de trois ans. Le fait qu'ils soient encore en vie est un grand secret que peu de gens connaissent même parmi leurs alliés.*

Bien entendu, les Adrateï sont a priori hostiles aux personnages, et il y a peu de chances que ceux-ci les découvrent dès leur premier passage. Mais il se peut qu'une fois mieux renseignés, ils cherchent des alliés pour contrer la catastrophe annoncée.



Bien entendu, les Adrateï sont a priori hostiles aux personnages, et il y a peu de chances que ceux-ci les découvrent dès leur premier passage. Mais il se peut qu'une fois mieux renseignés, ils cherchent des alliés pour contrer la catastrophe annoncée. Shalim a beau être un vieil homme fatigué, c'est également un chef fort, avisé et respecté par les siens, qui serait prêt à travailler avec les personnages pour contrer les plans dont son fils et son peuple ont été victimes. Son pouvoir est désormais limité puisque les siens le croient mort, mais lui redonner courage pourrait donner un point d'avance aux personnages.

Avec ce qu'il reste de la famille royale se trouvent donc les plus proches gardes du corps ainsi qu'un étranger qui semble fuir toute discussion et entretenir des rapports tendus avec l'ancien roi. L'homme assiste ce dernier, donnant des directives aux troupes et des conseils sur la composition de l'armée d'Eisenwald, qu'il semble bien connaître. Si les personnages enquêtent sur lui ou le confondent, il s'avérera qu'il s'agit de Georg Hars, l'assassin de Shalim II. L'homme est dur, mais rongé par le remords lorsqu'il voit à quel point il a été utilisé. Il a déserté après son acte, échappant à la mort exemplaire qui l'attendait et obligeant ses supérieurs à

faire croire à une exécution sans preuves.

Bien entendu, nul n'est au courant de sa véritable identité, sauf... Shalim en personne, qui a eu la force de le garder à ses côtés lorsque l'homme est venu se repentir, et entretient pour lui un respect certain tout en étant incapable de lui pardonner ses actes. En tous les cas, Hars pourra confirmer aux personnages ce que vous savez déjà: l'assassinat de Shalim II a été commandité pour mettre le feu aux poudres, mais les plus hautes instances d'Eisenwald n'avaient semble-t-il pas conscience du projet: il ne pouvait s'entretenir qu'avec Andreu Walsk, son supérieur direct dans l'opération.

MISSION II: L'ASSASSINAT DE AAQIM TARÎ

Cette deuxième mission a un briefing très simple: Aaqim Tarî est un chef de clan puissant du Hadrât, ancien ministre des affaires extérieures sous Shalim II.

A la mort du roi, beaucoup se sont succédés pour tenter de diriger le peuple Adrateï, et presque autant ont échoué. C'est cet homme discret, fin diplomate, qui a fini par s'imposer de fait comme le plus à même de défendre leur cause. Il a négocié des al-



liances pendant que d'autres se querellaient, repris le commandement des armées laissées de côté. Pour Eisenwald, c'est un adversaire politique dangereux, car il a des appuis partout dans le monde et pourrait faire pencher la balance.

La mission des personnages consistera donc à l'assassiner. Tarî serait actuellement en train de préparer l'utilisation d'une des armes secrètes des Adrateï, et Graham leur intime l'ordre de l'éliminer afin de désorganiser les troupes ennemies, de saboter le moral du peuple et d'éviter l'utilisation d'une arme de destruction mystique.

Le soir où l'assassinat est prévu, le chef du gouvernement provisoire devrait quitter une réunion de négociation âpre avec les forces d'Eisenwald, avant de se diriger vers le temple de Sol, le plus majestueux bâtiment de la ville, où il va régulièrement accompagné uniquement de quatre gardes du corps.

Il semblerait que le secret sur son activité lui impose de réduire ses effectifs de protection. Les personnages pourront donc mettre au point un plan d'assaut et donner la mort à Tarî. Notez que ce dernier n'est pas un combattant et ne devrait pas être un

danger en combat.

INDICES ACCESSIBLES

• *De l'avis de diplomates dès le lendemain, la mort de Tarî est une sérieuse perte pour tenter de trouver une issue pacifique à ce conflit. Les Adrateï redoublent de violences dans les jours suivants, et le conflit s'intensifie;*

• *Les personnages n'assassineront probablement pas Tarî au milieu de la rue, et le suivront à l'intérieur du fabuleux temple de Sol, un édifice gigantesque finement ciselé et riche de centaines d'œuvres d'art uniques. Même de nuit, le temple brille de mille feux. En suivant assez longtemps leur cible, les personnages parviendront jusqu'à une immense porte gravée de symboles cabalistiques. Une incantation (branche Correspondance) connue par le chef de clan permet d'en ouvrir les portes et de mener vers la zone la plus secrète de Valkharta: le jardin de Sol.*

Cet endroit est unique en son genre: il s'agit d'un immense jardin féérique, paraissant s'étendre à perte de vue. Nappé de brume, il est peuplé d'esprits immatériels

parfois minuscules, parfois gigantesques, qui vivent sans prêter attention à ceux qui traversent ce domaine. Cet endroit est un reflet du monde spirituel avec lequel les humains ne peuvent pas interagir en réalité, mais il est représentatif de la santé de ce monde parallèle. Les personnages pourront apprendre cette information de différentes manières, et elle servira par la suite.

La fonction du jardin est de protéger 3 corps entourés dans ce qui paraît être des camisolés gravés de symboles cabalistiques. Ce sont les démons gardés comme armes secrètes par les Adrateï, et qu'ils réveillent lorsque les circonstances l'exigent. Sur le corps de Tarî, ils trouveront des rouleaux gravés de prières et de symboles incantatoires, ce qui pourra conforter leurs soupçons que les démons s'apprêtaient à être réveillés. Des recherches en Occultisme leur apprendront toutefois qu'il s'agissait de scellés: il venait renforcer sérieusement les protections qui empêchaient l'utilisation de ces armes, et non les réveiller.

A noter que les personnages n'ont pas le niveau en occultisme nécessaire pour eux-mêmes sceller, appeler ou a fortiori détruire les démons.

MISSION III: L'ESCORTE

Cette troisième et dernière mission envoie l'unité Ascalon, parmi d'autres, chercher des responsables de différents Etats dans le camp d'Eisenwald, pour les amener jusqu'à Valkharta pour une réunion exceptionnelle.

Cela a lieu trois jours avant que le plan Lune Ecarlate n'ait lieu. Ils auront pour mission de sortir de la ville, de récupérer trois responsables et de revenir en évitant les embuscades sur le chemin. A l'aller, il leur faudra quitter la ville le plus discrètement pour ne pas être suivis, et au retour échapper aux véhicules ennemis dans une course-poursuite à travers le désert.

Une fois arrivés à Valkharta, ils devront amener leurs hôtes sains et saufs jusqu'au QG. S'ils attirent l'attention, il y a de fortes chances qu'il soient accueillis à coups de grenades et de fusils.

INDICES ACCESSIBLES

- *Les hommes amenés par l'unité ne sont pas tous des politiciens de haut rang, ou des responsables militaires importants, mais tous ont un mandat pour participer aux opérations de Valkharta, d'autant qu'un bon nombre d'officiels ne souhaitent pas se risquer dans cette poudrière. Parmi eux se trouve Andrev Walsk, supérieur hiérarchique de Georg Hars à l'époque de l'assassinat du roi;*

- *En enquêtant sur les hommes présents, les personnages pourront s'apercevoir que tous sont versés en Occultisme, et certains arborent un tatouage rouge. Ce sont les complices de Graham, et tous sont liés par un Pacte de Sang (comme le pouvoir de Mikahil) qui les empêche de révéler quoi que ce soit du plan sous peine de subir un accident mortel dans l'heure (Malchance).*

MAIS ENCORE...

Les derniers indices accessibles aux personnages ne sont pas directement reliés à une mission, mais ils pourront les obtenir à force d'investigations, ou à l'aide du pouvoir de Prédiction de Célia. Les visions qu'elle obtient sont souvent liés à la conscience de celui qui vit son aventure. Ainsi, si c'est Scarlett qui est dans la peau de Célia, les visions qu'elle aura pourront prendre pour appui les compétences mystiques de Scarlett, ou sa connaissance de l'histoire des 150 années suivantes.

- *les armées des deux camps semblent attendre quelque chose. Plutôt que de se battre immédiatement ou de multiplier les zones de combat, les combattants attendent le moment idéal pour frapper. En réalité, tous attendent le 22 septembre, date à laquelle les états majors ont prévu de lancer leur assaut de chaque côté, avec des raisons qui changent selon l'interlocuteur. C'est, bien entendu, la date fixée pour le plan Lune Ecarlate, puisqu'elle correspond à l'équinoxe d'automne. Souvenez-vous que le rituel d'ouverture employé par Obscurantis dans le chapitre précédent avait aussi lieu à une date présentant les mêmes caractéristiques.*

- l'armée d'Eisenwald garde prisonniers un bon nombre de mystiques puissants capturés, sans raison particulière. Certains ont été brutalement torturés;

- les préparatifs du rituel se retrouvent un peu partout dans Valkharta: l'Œil de Maya continue d'accumuler de la puissance, et de nombreuses stèles cachées ont été gravées de symboles tout autour de la ville, dans des lieux généralement gardés par l'armée ou en-dehors des zones de combat. Un test d'Occultisme permettra de déterminer que ces stèles sont destinées à canaliser l'énergie spirituelle pour des rites de grande ampleur;

- Si les personnages commencent à se méfier de Graham, lui prétendra recevoir ses ordres de plus haut et ne pas être responsable. Il trouvera toujours une excellente justification aux erreurs que les personnages verront. De plus, ils devront se méfier de leur supérieur, qui peut tout à fait les faire mettre aux arrêts, ou juger pour trahison. Sans compter que les accidents en période de guerre sont chose fréquente;

- s'ils cherchent un soutien supplémentaire en-dehors du roi Shalim, ils peuvent tenter de prévenir Steltenover, le président de l'Eisenwald. Ne faisant pas partie du complot, il sera dubitatif mais détesterait profondément l'idée de s'être fait doubler par ses hommes. C'est un homme droit et honnête, malgré sa réputation de despote pas totalement usurpée.

INTERLUDE

Encore une fois, une pause est prévue dans le visionnage. La voix off féminine habituelle déclare que «*La nuit suivante allait durablement changer la face du monde*», puis l'image se brouille à nouveau. Si les personnages ont le nom recherché, une nouvelle séquence se lance, commençant par la voix d'Adrian:

«*Nous n'eûmes plus de repos jusqu'à être arrivés*».

La séquence qui se lance ensuite présente les deux compagnons dans une ville, la nuit. Le style architectural est encore différent de celui de Valkharta. Leur

pas est lent, leurs vêtements sont usés et ils ressentent la douleur un peu partout dans leur corps. Ils arrivent néanmoins jusqu'à un vieux manoir, toutes lumières éteintes. Simon va pour frapper à la porte, puis se ravise. Il tend l'oreille et les deux hommes, d'un bref hochement de tête, se mettent d'accord pour contourner le bâtiment. Ils avancent prudemment, craignant une embuscade.

Ils entrent à pas de loups dans la demeure, qui regorge d'objets cabalistiques et de symboles alchimiques, montent les escaliers, et lorsqu'ils entrent dans le bureau, ils ne trouvent que des traces de sang et des impacts de balles contre le mur. La séquence se termine lorsque les deux compagnons perçoivent de légers mouvements dans le jardin en contrebas. Adrian se retourne et fait face à trois tueurs qui le ciblent avec une arme à feu.

Acte III: Lune écarlate

Arrivera enfin le 22 septembre, jour du solstice d'automne et moment qu'attendaient Graham et ses alliés pour mettre leur plan à exécution.

A la tombée de la nuit, un feu nourri commence à résonner dans la ville: des centaines de milliers de soldats en armes, accompagnés de blindés et d'avions de combat rudimentaires, se jettent dans la mêlée tout autour de la ville, sous le déluge de feu d'un barrage d'artillerie. Le début de la plus grande bataille qu'ait connue Eris. Parallèlement, les Adrateï mobilisent leurs assassins, leurs soldats et les démons qui dormaient dans le temple de Sol. Les trois démons se réveillent alors. Pendant ce temps, Graham et ses alliés gagnent le temple avec les mystiques capturés jusqu'ici. A l'aide de leurs pouvoirs occultes et des mystiques qu'ils crucifient sur place, ils ouvrent le portail vers le monde spirituel.

Du moins, tant que les personnages n'interviennent pas. Comme tous les plans complexes, celui de Graham est susceptible d'échouer de plusieurs manières. Si les personnages ont acquis suffisamment d'information pour comprendre ce qui se trame, ils peuvent agir de plusieurs façons. La première consisterait à tenter d'interrompre

parfois minuscules, parfois gigantesques, le rituel, mais Graham est protégé par plusieurs unités de soldats loyaux auxquels il a promis la vie éternelle, et lui-même dispose de pouvoir impressionnants à cause de l'Œil de Maya, qu'il peut employer pour empêcher les personnages d'arriver à leurs fins tandis que ses comparses terminent le rituel d'ouverture.

Ils peuvent aussi tenter de sauver les mystiques, de détruire les relais spirituels placés dans la ville ou même de détruire les démons invoqués avant que le rituel ne soit terminé. Néanmoins, le daeva principal, Uriel, est un être excessivement puissant qu'ils ont peu de chances de détruire.

De leurs actions dépendra le succès du rituel invoqué par Graham et ses acolytes. S'ils n'agissent pas, le rituel sera un succès: les astres dans le ciel se couvrent de rouge, un vent effroyable souffle, des nuées de milliers de démons passent un portail entrouvert et, rendus ivres par la fureur des combats, se jettent dans la mêlée. Les compagnons de Graham ne sont pas épargnés par ce déchaînement de violence, et lui-même se place au centre pour accueillir toute la puissance du monde spirituel. Son corps recouvert de tatouages mystiques est au centre de la déferlante.

Plus les personnages auront réduit les chances de succès par les actions évoquées ci-dessus, moins ce rituel se passera bien pour Graham. Dans l'idéal, son masque et lui absorberont un pouvoir phénoménal: il verra sa Force d'Âme décuplée en aspirant celle de toutes les victimes de cette nuit. Une fois la puissance acquise, il pourra défier les entités de ce monde pour les vaincre et prendre leur pouvoir.

En réalité, rien ne se passera exactement comme prévu. Si les ingrédients nécessaires à son rituel sont manquants, la porte ne s'ouvrira que partiellement, limitant l'incursion des démons et les pertes humaines. Si ses réceptacles sont détruits ou que la bataille fait moins de morts que prévu, son âme sera trop faible et dévorée par les entités qu'il envisage de défier. À vous de décider de ce qui se passera dans cette dernière scène. L'important est que Graham soit finalement vaincu, et que son rituel ait des effets hautement spectaculaires.

Restera un objectif important: refermer la porte laissée béante avant que les entités du monde spirituel ne massacrent tous les combattants, et les habitants de Valkharta. Mécontents de l'intrusion tentée par Graham, ils se mettent en effet à aspirer les âmes des plus faibles par le biais du portail, et les personnages auront peu de temps pour refermer ce dernier. Laissez libre cours à leur imagination pour refermer le portail.

Privilégiez les plans héroïques impliquant le sacrifice de l'un ou de plusieurs d'entre eux. Sara est une candidate parfaite à ce genre de plan suicide, puisqu'elle seule maîtrise la branche de Correspondance. Seuls Adrian et Simon doivent survivre jusqu'à la fin.

*Cf. Profils: Graham
Uriel*

LA FONDATION

L'issue de la bataille est forcément sinistre, mais selon l'action des personnages, le plan de Graham aura pu causer des pertes humaines par millions, ou voir ses effets limités. Quoiqu'il en soit, la bataille s'arrête aussitôt que le portail se referme. Effrayés, les soldats posent leurs armes. Restent les personnages survivants, perdus au milieu du temple de Sol dévasté, et un fragment de l'Œil de Maya encore brillant d'énergie. C'est ainsi que prend fin la guerre du Hadrât. Selon l'action des joueurs, ce pays sera plus ou moins maudit et abandonné de tous par la suite.

Un conseil de guerre est tenu dès l'aube, entre les différents chefs d'état-major de chaque camp. C'est désormais aux personnages d'expliquer l'histoire et d'obtenir les informations qu'il leur manquait. Au cours de la discussion, viendront deux idées fortes: celle que pour empêcher de nouveaux drames de ce type, les pouvoirs mystiques et surnaturels doivent être gardés sous contrôle, et qu'il faut renforcer la coopération internationale, pour que chaque pays ait des liens si étroits et entremêlés à tous les niveaux que la guerre ne soit plus une option envisageable.

C'est sur ces points (résumés ici) et sur cette occasion unique que représente la

présence au même endroit de tant de personnes d'influence que se fondera l'organisation Renaissance. N'hésitez pas à faire durer les négociations si vous le sentez, l'idée ne germera pas d'un coup. Ou au contraire, si vous estimez qu'il est temps de conclure, éludez cette partie pour vous concentrer sur le résultat historique de ce sommet. Tâchez de terminer cette réunion unique par une image forte, puis l'image se coupe.

INTERLUDE

La voix off termine son travail:

«Ainsi fût fondée Renaissance: une union de personnes agissant secrètement dans tous les domaines, tant politique, qu'économique ou militaire, d'une seule voix, afin de réguler le monde.»

Comme à chaque fois, l'image se crypte, et la voix d'Adrian réapparaît:

«Laissez-moi vous comprendre. Je suis pourtant sûr d'avoir déjà entendu parler de James... Qui est ce James?»

Cette question renvoie évidemment au Tueur de la Miséricorde, ce qui ne devrait pas manquer d'interpeller les personnages. A ce jour, ils sont les seuls à connaître son identité, c'est donc que quelqu'un d'autre sait, et que la question leur est clairement adressée à eux. De plus, Adrian vivait il y a 150 ans, alors comment aurait-il placé sa voix sur cet enregistrement dernier cri?

Toujours est-il que les mots «Tueur de la Miséricorde» débloquent la dernière séquence.

On retrouve alors Simon et Adrian, au même endroit, au milieu de dizaines de corps d'hommes en combinaison camouflage. Certains sont empalés par des sabres sur le mur, d'autres ont été tués par balles ou avec des grenades, et Simon est aussi couvert de sang que les vêtements d'Adrian. Ce dernier se baisse pour soulever la cagoule d'un homme qui respire encore: les personnages reconnaîtront un des soldats présents lorsque la décision de fonder Renaissance a été prise.

Il balbutiera quelques mots, s'excu-

sant de ce qu'ils ont fait mais expliquant qu'ils étaient trop dangereux pour la paix. Adrian l'achèvera d'un coup net, avant de se saisir de la carte de l'Empereur présente sur la table. Il quitte ensuite la demeure avec Simon, au milieu des corps des agresseurs qui s'étendent à l'extérieur, tandis qu'un incendie allumé par les grenades ennemies prend peu après leur sortie.

LE CHOIX

Lorsque la vidéo s'arrête, les personnages se retrouvent donc avec un interlocuteur de Renaissance (Tahal Rad s'il est toujours en vie) qui leur explique que ce sont les principes qui gouvernent encore Renaissance aujourd'hui.

Un réseau d'hommes et de femmes impliqués et implantés dans tous les domaines et qui régulent les conflits partout sur la planète. Il leur avoue qu'il y a parfois des méthodes contestables, mais que l'intérêt supérieur à servir, celui de la paix, est une priorité. L'organisation dispose ainsi de sa branche militaire dont elle se sert en cas de nécessité absolue: l'Hadès.

Incontestablement, la question des mystiques et du pouvoir surnaturel reste une question épineuse, mais Renaissance a pour philosophie de réguler très sérieusement les activités des pratiquants du surnaturel, et c'est d'ailleurs cela, leur dira-t-on, qui l'oppose à Obscurantis.

La question qui va être posée aux personnages est maintenant de savoir s'ils veulent s'allier à l'organisation et en faire partie, où agir seuls. Leur réponse n'est pas évidente: les vidéos cachées leur ont montré un visage obscur de l'organisation, leurs méthodes ne sont pas toujours des plus sympathiques.

Parallèlement, les événements passés ont montré qu'Obscurantis tentait des choses extrêmement dangereuses (Graham, comme tous les membres de l'unité Ascalon, arborait le symbole de l'ouroboros typique de l'organisation de sorciers), et les joueurs se seront peut-être rendus compte que la création de leur bureau n'a été possible que par l'action de l'organisation et qu'ils ne bénéficieront pas d'un traitement

aussi aidant s'ils refusent. Renaissance leur offre des avantages de choix: un soutien important dans tous les pays du monde, ainsi que la possibilité d'enquêter plus efficacement sur Obscurantis, et par la même occasion sur le docteur James et les travaux qu'il effectuait pour eux.

A la fin de ce chapitre, les personnages devront faire le choix de pactiser (cette fois officiellement) avec une organisation puissante dont ils ne savent pas tout, ou de refuser et de se retrouver sans alliés, seuls contre tous pour continuer leur travail. Ils peuvent aussi, s'ils sont fins négociateurs, obtenir un délai de réflexion qui leur permettra de respirer un peu, voire de rechercher quelques informations complémentaires avant de se décider. L'enjeu est de laisser un choix aux joueurs, pas forcément de leur mettre le couteau sous la gorge.

Quoiqu'il en soit, Scarlett continuera, si elle n'a pas été démasquée, d'être l'œil de l'organisation au sein de l'équipe, mais leur décision affectera considérablement les Atouts qu'ils peuvent sélectionner par la suite (travailler avec l'organisation est un excellent moyen d'augmenter Alliés et Statut) ainsi que les moyens dont ils disposeront.

N'oubliez pas de garder dans un coin de votre tête le nom des membres de l'équipe Ascalon qui ont survécu à la bataille de Valkharta, en dehors d'Adrian et de Simon. Cette information pourra resservir plus tard, et vous pourrez de toutes façons personnaliser un peu plus encore votre Chronique grâce à ça, en faisant allusion à ces héros à l'occasion.

Expérience gagnée

Environ 10 points. Ce chapitre contient de nombreux risques pour l'équipe Ascalon, des révélations importantes, mais...

Il n'y a aucun réel danger pour les personnages des joueurs, qui se contentent de se poser en observateurs, bien installés dans leurs fauteils.

Néanmoins, une page historique de cette importance mérite quand même bien quelques points d'expérience, n'est-il pas?



Complainte de l'aigle blanc

*Mon amie, petite souris,
Qui a peur d'être dévorée
Tu m'as demandé de parler
A mes semblables, et je l'ai fait.*

*Moi ton ami aux ailes blanches, je suis un peu fatigué.
Si je m'endors, si je m'endors,
Voudras-tu bien me réveiller?*

*Mon amie, petite souris,
Tu as toute la place pour toi
Un à un les miens sont partis
Chassés par l'éclat de vos voix.*

*Moi ton ami aux ailes blanches, si tu n'as plus besoin de moi,
Puisque je dors, puisque je dors,
Tu ne me réveilleras pas.*

*Ma vieille amie, petite souris,
Le ciel est vide, le ciel est triste.
Puisqu'il n'y a plus d'oiseaux ici
Tu as oublié qu'ils existent.*

*Moi ton ami aux ailes blanches, tu as chassé ceux que j'aimais,
Si je m'éveille, si je m'éveille,
Que crois-tu donc que je ferais?*

Comptine traditionnelle du Hadrât

Librement inspirée de chants religieux

Chapitre VI

Broken promise



Où les personnages évitent à l'un des leurs de gros ennuis, et enquêtent sur la mort de gens qui n'en valent pas vraiment la peine. Ou peut-être que si?

Synopsis: Nous voilà pour la présentation de ce chapitre revenus vingt et un ans, presque vingt-deux, en arrière. A cette époque, Ephraïm et Eirika vivent chez leurs parents, mais une nuit un incendie surnaturel emporte leur famille et tout ce qu'ils ont connu.

A cette époque, Dan Heartfell est un des arcanes majeurs d'Obscurantis: la Mort. Les sorciers commencent alors à mettre en place le plan qu'ils ont toujours aujourd'hui: ouvrir un passage vers le monde spirituel et faire intervenir ce dernier dans le monde matériel. Ils savent que ce sera un travail long, complexe et difficile, et que de nombreux sacrifices seront nécessaires.

Notre histoire est celle des hommes et femmes qui, à ce moment, membres de la secte, découvrent une partie de ces secrets sans en connaître les raisons, et décident pour diverses raisons de vendre leurs informations chez l'ennemi: certains par facilité, d'autres parce qu'ils ont conscience de ce que ce projet a de dangereux et de déraisonnable, et certains encore parce qu'ils sont persuadés qu'il s'agit de la meilleure chose à faire. Rentrant en contact avec Renaissance, ils jouent les agents doubles pendant quelques temps. Mais leur situation devient rapidement intenable, et peu de choses échappent à la Mort d'Obscurantis.

Très vite, ils se rendent compte qu'ils ne pourront plus continuer à mentir, et décident de passer avec les membres de Renaissance un pacte: ils acceptent d'assassiner Dan Heartfell en échange d'une protection et d'une place de choix dans l'organisation. Tous conviennent du fait qu'ils participeront à leur manière à la mort de leur ennemi commun, et que chacun aura les preuves du méfait de l'un des autres, de manière à empêcher toute trahison.

Voici une longue présentation des conspirateurs, mais ce sont les personnages centraux de l'intrigue qui va suivre (les PJs mis à part): à chaque fois, vous trouverez le

Jack O'Clock vous explique:

Choix personnels

Cette nouvelle enquête se base sur l'histoire d'Eirika et Ephraïm, et devrait permettre d'explorer le caractère de chacun de ces personnages. Des conflits peuvent se faire jour entre eux, et il leur est possible de choisir entre le pardon, ou la vengeance.

Profitez de ces opportunités si elles se présentent en jeu: après tout, Ephraïm va apprendre que ses parents faisaient partie de l'organisation qu'il déteste, et que ce qu'il tenait comme acquis sur leur mort n'est pas tout à fait vrai... De quoi bousculer un peu ses idées.

nom du personnage, son âge au moment des faits, une courte description physique, de son caractère, ce qu'il était pour les Heartfell, la raison de sa trahison et ce qu'il a fait, ainsi que l'information qu'il a sur le travail des autres:

BASILE HARNEM (30 ANS)

Basile a toujours été un homme ambitieux. Néanmoins, il n'a pas toujours eu les moyens de ses ambitions, y compris intellectuelles. Petit et rondouillard, il n'est pas non plus au mieux sur le plan physique, mais il compense par une roublardise et un certain talent pour la manipulation. Ainsi, à l'époque qui nous intéresse, il est commissaire de police et un membre secondaire de Renaissance, sans grande importance. Lorsque Veronica Scott lui demande d'intervenir, il saisit cette chance comme la possibilité de devenir un membre important de l'organisation. Son rôle restera pour autant assez modeste.

Sa participation: Basile aura eu une mission assez simple: il a organisé la soirée de l'incendie, attendant un jour de fête et déployant ses propres troupes assez loin de la demeure des Heartfell. Lorsque l'attaque est survenue, les forces de secours et de police ont été suffisamment désorganisées pour retarder leur arrivée et permettre ainsi que la maison soit réduite en cendres. Effrayé à l'idée que des témoins puissent subsister, Basile a même fait du zèle en retardant volontairement les secours, causant plus de morts qu'il n'était nécessaire.

VÉRONICA SCOTT (32 ANS)

Veronica était une jeune magis-
trate brillante. Pas plus jolie qu'une autre,
de taille moyenne et calme de nature, elle
passe relativement inaperçue. Elle est dotée
d'une intelligence vive et assez dénuée de
scrupules lorsqu'elle agit.

Elle a vite été repérée par Renais-
sance, et elle était à l'époque persuadée d'agir
pour le bien commun lorsqu'elle prenait des
décisions pour le compte de l'organisation
ou qu'elle en exécutait les ordres. Veronica
a été le contact des membres d'Obscurantis
lorsqu'ils ont voulu quitter l'organisation.
Persuadée que son opération allait échouer
avec la découverte de ses espions, et sou-
cieuse de sauvegarder autant que possible
ce plan qu'elle avait mis tant de temps à
créer, Veronica est celle qui a eu l'initiative
de l'assassinat des Heartfell.

Sa participation: Elle a organisé en-
tièrement l'évènement. Elle a fourni des sol-
dats de l'Hadès pour cette mission spéciale
et a dirigé l'ensemble des opérations. Elle a
tout planifié et fait disparaître les preuves
du tribunal à grands coups de procédures
habiles tout autant que de petites soustrac-
tions illégales.

ABIGAÏL GORDON (40 ANS)

Sorcière d'Obscurantis, Abigaïl était
une amie du couple Heartfell. Il s'agissait
d'une belle femme, ayant de redoutables
pouvoirs.

Néanmoins, elle n'a jamais gravi les
échelons d'Obscurantis, et s'est toujours
sentie flouée: elle avait les compétences
pour devenir Arcane majeur, l'intelligence
pour le faire, mais elle est toujours restée
au rang d'Arcane mineur. Ceci, ainsi que
sa jalousie à l'égard d'Anastasia Heartfell (la
femme de Dan), ont petit à petit transformé
une amitié sincère en haine véritable.

Lorsqu'elle a découvert les plans de
l'organisation, elle a cru pouvoir les mon-
nayer avec Renaissance, et ainsi obtenir la
reconnaissance qu'elle n'avait pas eue ail-
leurs. Par la suite, tout s'est emballé et elle
s'est retrouvée à aller plus loin que ce qu'elle

souhaitait, mais elle ne se l'est jamais avoué,
et elle continue de se dire qu'elle a eu raison
sans y croire.

Sa participation: Abigaïl est une
élémentaliste de talent, et c'est elle qui a
provoqué l'incendie mortel qui a ravagé la
maison. Alors que le plan des autres était
simplement de tuer les deux sorciers, Abi-
gaïl a pendant un instant laissé parler sa
haine, et son incendie qui devait être une
diversion a emporté bien plus de personnes
qu'elle ne l'aurait souhaité.

SÉBASTIAN GRANT (38 ANS)

Le meilleur ami de Dan Heartfell,
depuis de longues années. C'est un homme
grand, fort, doté d'un caractère noble et fier.
Brillant sorcier, il a refusé l'application des
projets d'Obscurantis, qu'il trouvait trop
radicaux. Il a alors tenté de convaincre son
ami de toujours de ne pas participer au pro-
jet, mais n'a pas pu entamer sa résolution.
À l'époque, il est l'Arcane majeur du Pendu.
Il a fini par décider, la mort dans l'âme, de
vaincre lui-même celui dont le sang était
suffisamment pur pour faciliter les projets
de l'organisation.

Sa participation: C'est lui qui a
affronté Dan en duel le soir du drame, et
qui l'a tué. Il était persuadé que l'action des
autres ne devait que faciliter ce combat, et
a été stupéfait de découvrir qu'un incen-
die ravageait les terres alentour. Depuis, il
n'a que mépris pour l'ensemble des autres
conspirateurs, et vit dans la honte et le re-
mords.

EDWIN GREEN (25 ANS)

Edwin était l'élève de Dan, dont il a
tout appris. C'est un homme agréable, au
physique grand et maigre, mais il a toujours
eu une certaine faiblesse de caractère et be-
soin d'avoir un mentor.

Lorsqu'il a appris que le plan de son
maître supposait de prendre des risques
susceptibles de coûter la vie à plusieurs
milliers de personnes, il s'est sincèrement
opposé à lui et a rejoint l'opposition la mort
dans l'âme. Il s'est convaincu que c'était la

meilleure chose à faire, mais il n'a pas eu le courage d'aller jusqu'au bout. Sa culpabilité par rapport à ce qu'il a vécu ce jour-là ne l'a jamais quitté.

Sa participation: Edwin devait assurer les arrières de Bart (voir ci-après) et s'assurer d'éloigner le personnel de la maison le jour de l'attaque, pour que les victimes soient le plus réduites possible. Néanmoins, il a changé d'avis au dernier moment, conduisant son complice à devoir tuer bien plus de monde que prévu. Pris de remords, il est arrivé sur les lieux du carnage et n'a eu que le temps d'assassiner Bart avant que ce dernier ne s'en prenne à Ephraïm. C'est lui qui a appelé Maria à l'époque des faits pour qu'elle récupère son neveu et sa nièce.

BART ADAM (32 ANS)

Bart était un tueur de l'ombre pour Obscurantis. Froid et insensible en apparence, il était convaincu au fond de lui d'agir pour préserver la paix en tuant la famille Heartfell. Le jour de l'attaque, il a été trahi puis assassiné par Adam, ironiquement au moment où il renonçait à tuer Ephraïm. Étrangement toutefois, Bart est encore présent au moment où se passera notre scénario (voir plus loin).

Sa participation: Bart a tué de nombreuses personnes dans la maison, à cause de la trahison d'Edwin, et avait en charge l'assassinat d'Anastasia, dont il s'est acquitté en lui promettant de ne pas toucher à ses enfants. Il n'en a pas eu le temps.

Tous ces personnages, vous le voyez, sont très différents. Certains sont des ordures, des lâches, d'autres des gens animés de motifs compréhensibles, voire nobles, qui ont dû se salir les mains. En tous les cas, plus le temps va passer, plus il faudra gérer pour les personnages les affects d'Eirika et d'Ephraïm. C'est une opportunité intéressante pour les joueurs de ces deux là.

A la suite du scénario précédent, les personnages sont arrivés à une décision: ils ont choisi de rejoindre ou non les rangs de l'organisation Renaissance suite à la proposition du Haut Sénateur ou de la personne

qui leur a montré les vidéos. Néanmoins, ils ont toujours à disposition des informations qu'eux seuls ont vues.

Quoiqu'il en soit, leur choix conditionnera un certain nombre des événements de ce scénario. S'ils ont choisi de travailler avec Renaissance, leur tâche sera plus souvent facilitée, ils auront accès aux informations plus facilement ainsi qu'aux laissez-passer en tous genres. Sinon, ils seront seuls face à l'adversité. Reste que Renaissance continuera d'avoir un œil sur eux par l'intermédiaire de Scarlett, qui ne peut toujours pas se passer de leur soutien si elle désire survivre à son oncle.

Notez que, même s'ils sont associés à Renaissance, ce n'est pas pour autant que les archives de l'époque leur seront ouvertes: il n'est pas dans l'intérêt de l'organisation que les enfants de la famille Heartfell découvrent qui a manigancé l'assassinat de leurs parents.

Notre nouvelle histoire commence quelques temps après la précédente. Les personnages ont appris qu'une grande conférence aura bientôt lieu à Lucèn, regroupant des spécialistes de tous horizons et de toutes disciplines autour d'un sujet commun. Le thème de la conférence est: «Vaincre les différences», mais derrière ce titre ambitieux et un brin naïf se cache un autre objectif.

Cette conférence a en réalité deux visages: sur le plan officiel, c'est une réunion ordinaire de chercheurs qui échangent des points de vue sur des thèmes sociologiques divers. Dans les coulisses, c'est un endroit où sont invités plusieurs membres de Renaissance en vue de se transmettre des informations. Les personnages y sont invités par l'organisation elle-même, que ce soit parce qu'ils collaborent avec elle ou parce que l'information leur a été donnée en gage de bonne foi.

Notez que les personnages présentés auparavant ont tous pris 21 ans depuis l'époque des faits. Néanmoins, hormis les deux premiers, tous sont des sorciers dotés d'une Force d'âme plus élevée que la moyenne, et sont donc beaucoup moins sensibles au passage du temps (ils paraissent à peine 10 ans de plus).

Acte I: La bataille pour le Sénat

SCÈNE I: LA CONFÉRENCE

Le déroulement de la conférence est admirable à plusieurs points de vue: alors que la plupart des intervenants se situent sur un plan théorique et généraliste, une partie d'entre eux donne à des moments de leurs interventions des détails très concrets, des phrases clés qui échappent aux non-initiés. Manifestement, le principe est de faire passer au plus grand nombre des intervenants des messages indiquant: «si ce que je viens de lancer t'intéresse, viens m'en parler». Renaissance est en effet une organisation basée sur le secret, et tous les membres ne se connaissent pas, n'étant souvent liés qu'à leurs supérieurs et ceux qui sont leurs interlocuteurs directs. Ainsi, les différents orateurs sont sûrs de faire passer l'information à ceux qui sauront la relever, et seulement à eux.

Si les personnages se sont liés avec Renaissance, ils sont au courant d'une information supplémentaire: leur contact leur a appris que même parmi l'organisation, il y avait des brebis galeuses, des gens indignes de confiance. Il leur a demandé d'ouvrir l'œil, sans autre précision.

Parmi ces conférences (inventez-les au fur et à mesure si besoin est), l'une d'entre elles est celle du préfet Harnem, un homme petit et bedonnant qui donne un cours de stratégie et explique les bases indispensables pour une efficacité policière maximale.

Au milieu de son discours, il place quelques remarques en plaisantant sur son «futur statut» et sur «les places qui nous sont dues», ce qu'un auditeur averti ne manquera pas de noter. A ces mots, quelques personnes dans la salle froncent les sourcils, mais cela est quasiment imperceptible si les personnages ne font pas attention à ce qu'il s'y passe.

Quelques questions fusent dans l'assemblée, comme d'habitude, suite à la conférence, et l'une d'entre elles semble mettre mal à l'aise le préfet, qui l'éluide rapi-

dement:

«N'est-il pas dangereux qu'un simple commissaire puisse avoir le pouvoir d'organiser ses troupes de manière à empêcher qu'elles arrivent au bon endroit au bon moment? Il pourrait ainsi s'assurer que la police et les secours soient ailleurs quand survient un drame.»

Des personnes présentes sauvent la situation en raillant l'intervention et en jugeant l'hypothèse ridicule, mais le préfet écourte la séance de questions et s'en retourne à ses occupations.

SCÈNE II: COMME UN PROBLÈME...

Laissez les personnages continuer à discuter avec ceux qu'ils désirent rencontrer, voire un de nos personnages présentés là-haut. En tous les cas, au bout de deux heures après la fin de l'intervention du préfet, un événement sinistre intervient. Alors que Harnem est en train de deviser gaie-ment dans la salle principale, une poutre se détache du toit et vient le frapper, l'empalant violemment sur le sol en lui perçant le ventre. L'accident ne touche que lui et personne d'autre, ne causant aucun dommage collatéral.

Cependant, encore plus étrange, toutes les tentatives pour lui venir en aide échouent: les secours sont sans cesse retardés dans leur action: leur matériel ne marche plus, ou les ascenseurs sont bloqués, et ainsi de suite.

Les personnages peuvent arriver après la bataille, mais si vous souhaitez leur faciliter la tâche laissez-les essayer, et n'hésitez pas à faire jouer votre imagination. Les événements ne sont pas improbables pris indépendamment, mais la malchance du préfet est quand même incroyable (voire surnaturelle): lorsque des sauveteurs arrivent enfin, il est trop tard: il mettra deux heures à mourir dans de terribles souffrances.

INDICES ACCESSIBLES

L'enquête sur la mort ne donnera pas tellement de choses, mais il y a d'autres

indices à trouver:

- Tous les événements sont sans aucun doute d'origine accidentelle. Si les personnages ont tenté de sauver le sénateur, ils pourront se rendre compte que ces coïncidences sont tout de même étranges, mais s'ils n'interviennent pas directement, ils n'auront que les rapports, qui constatent une grave défaillance du système de secours;

- Un message a été déposé dans la poche de la victime. L'écriture est étrange, comme brouillée volontairement: «A celle qui a perdu bien plus qu'un père».

- Si les joueurs ont l'idée de faire le lien avec la question qui l'embarrassait, il leur faudra de longues et difficiles recherches, en accédant aux archives de la police et aux affaires classées, pour reconstituer un dossier incomplet sur les agissements de Harnem. Le nom «Heartfell», en particulier, est difficile à obtenir et la plupart des documents ne font mention que d'un incendie sans signaler les meurtres. Néanmoins, s'ils ont déjà d'autres indices, par exemple plus tard dans l'enquête, il leur sera plus facile de faire le lien et de comprendre en quoi la question

posée pendant la conférence faisait réellement écho au passé de la victime;

- Une enquête de personnalité révélera toute la carrière, dans les grandes lignes, du préfet. Il est un membre quasiment affiché de Renaissance. A noter qu'en complétant le dossier, on se rend compte qu'il a été promu préfet un an après l'incident Heartfell, alors que les défaillances graves de sa surveillance auraient dû lui valoir une sanction plus qu'une récompense.

- La question de savoir à quoi le préfet faisait référence quand il parlait de nomination à un poste plus important dans sa conférence peut effleurer l'esprit des joueurs. Il leur faudra parler avec des membres de Renaissance pour l'apprendre: un poste de sénateur était à pourvoir pour des personnes ayant rendu de grands services à l'organisation, et Harnem était un des candidats encore en lice. En fouillant un peu plus, les personnages apprendront qu'il y a 6 candidats encore en lice, qui se sont semblait-il arrangés ensemble pour éliminer tous leurs concurrents, mais qui n'arrivent pas à se départager entre eux.

Il est alors temps de les rencontrer.

CHAPITRE



La course pour le poste de sénateur n'est pas le seul enjeu.

Acte II: Le grand jeu de massacre

SCÈNE I: LES RÈGLES DU JEU

Les personnages pourront rencontrer un à un les autres candidats au poste de sénateur. Ce ne sont ni plus ni moins que les personnages présentés dans l'introduction. Bien entendu, tous se sont mis d'accord en se basant sur leur secret commun pour écarter un à un leurs concurrents. Plus le temps va passer, plus les événements vont se succéder, et plus il paraîtra évident que parmi eux se cache celui qui a intérêt à les faire disparaître un à un, et que les hasards étranges sont son arme. Le problème, c'est de le découvrir avant qu'il n'ait tué tout le monde. Le second problème, c'est de découvrir comment il s'y prend.

Pendant que la suspicion monte, la montre court inexorablement et les assassinats vont s'enchaîner. Plus les joueurs comprendront vite ce qu'il se passe, plus ils limiteront les dégâts pour les autres et pour eux-mêmes (cf. plus loin). Et ce sera à eux de prendre des décisions dans une affaire où tout le monde est dans les nuances de gris: jamais totalement pourri, jamais totalement innocent. Ephraïm et Eirika sont aux premières loges, tandis que le reste de l'équipe aura à prendre des décisions tout aussi difficiles.

Petit à petit, tous les candidats au poste de sénateur vont mourir dans des conditions brutales. Voici la liste des morts, accompagnée pour chacun des indices qui vont bien et que les personnages pourront trouver:

VÉRONICA SCOTT

Veronica est la seconde à périr dans notre histoire. Si les personnages avaient un doute sur la nature non accidentelle de ces meurtres (quoiqu'en disent les règles naturelles), cette mort devrait achever de les convaincre. Elle meurt assassinée par deux voyous qu'elle avait fait mettre en prison: Johnny D. Anderson et Mira Cort. Les deux sont ressortis récemment, et s'en prennent à elle la même nuit, en l'empoisonnant

par deux biais différents: l'un verse une toxine virulente dans sa bouteille d'eau à son bureau tandis que l'autre l'égratigne au détour d'une ruelle.

Par malchance, les deux ont utilisé des poisons si différents que leurs effets s'annulent en partie, sans pour autant empêcher la mort. Il en résulte une journée complète où elle se sent de plus en plus mal, jusqu'à rentrer chez elle et s'effondrer dans la rue. Alors qu'elle agonise, un homme ivre la détrousse et la tue de deux balles. Pas de chance, hein?

- *Cet événement a lieu dès lors que Veronica commence à vouloir ouvertement la place de sénateur. Cela peut prendre environ 10 jours, ou être ralenti ou accéléré par l'influence des personnages;*

- *Les différents tueurs n'ont aucun lien, ni entre eux, ni avec l'un des autres candidats au poste. Il semble qu'ils aient tous décidé en même temps d'en finir avec Veronica;*

- *Dans la boîte aux lettres de Veronica, on retrouvera une lettre portant la même écriture que pour le meurtre précédent. «Au chasseur d'esprits qui cherche en vain à comprendre.»*

- *Avant cela, elle est évidemment suspecte: tout le monde connaît bien l'ambition qui la dévore, et tous les autres savent bien qu'elle est intelligente et dangereuse. Elle est la mieux placée dans la hiérarchie de Renaissance et la plus ancienne depuis la mort de Basile. La mort de ce dernier est une bénédiction pour elle, puisqu'elle a désormais le plus de chances d'obtenir cette place. De plus, le gars qui a posé la question à la conférence s'avérera être une personne qui est passée par sa juridiction pour un délit il y a quelques mois;*

- *Les antécédents de Veronica ne sont pas si compliqués à obtenir si les personnages ont un lien avec Renaissance. Son poste et le fait qu'elle ait mené des opérations secrètes sont relativement faciles à déterminer, mais avoir plus de détails sur le sujet demandera plus de tact. Comme toujours, révélez les informations en ménageant vos effets;*

• *En cherchant bien, Veronica était selon son greffier et ses plus proches collaborateurs d'abord détendue, puis extrêmement nerveuse. En cherchant bien, sa mauvaise humeur a empiré à la suite d'un article de journal qui retraçait très récemment sa carrière, en vue de sa nomination. Dans ce papier est mentionné, rapidement, une sombre histoire d'organisation d'un assassinat. La lecture de ce journal l'aurait beaucoup énervée.*

ABIGAÏL GORDON

La troisième victime périt dans les flammes, dans un incendie de sa propriété. Les seules ouvertures encore praticables dans sa maison ont provoqué un violent retour de flammes.

• *Cet événement a lieu quand vous le souhaitez, mais de préférence lorsque les personnages auront établi qu'Abigaïl est une sorcière et une élémentaliste. Si cette information passe à Sebastian, la mort d'Abigaïl surviendra très rapidement. Ne faites pas intervenir sa mort trop tôt si vous le pouvez;*

• *Encore une fois, la mort semble purement accidentelle. En fouillant très attentivement, les personnages pourront découvrir un message sur un arbre du jardin: «A celui qui se démène comme un diable dans une boîte»;*

• *Abigaïl peut être suspecte aux yeux des personnages pour de multiples raisons: tout d'abord, c'est une femme méfiante, nerveuse, et l'une des premières avec Edwin à soutenir qu'il y a un tueur parmi eux. Elle est connue pour sa rivalité avec Veronica. Après la mort de Veronica, Abigaïl devient encore plus méfiante et multiplie les accusations. Elle accuse tout le monde autour d'elle, et révèle que le journaliste qui avait écrit sur Veronica est un proche d'Edwin. Celui-ci se défend en rétorquant que c'est elle qui avait insisté pour qu'il donne l'information et qu'elle n'ait pas le poste;*

• *Ses antécédents ne sont pas aussi faciles à obtenir, puisqu'elle est une transfuge d'Obscurantis. Savoir cela peut déjà prendre du temps, mais découvrir son statut dans l'organisation est très difficile puisque*

les personnages n'y ont pas leurs entrées. Néanmoins, son visage semble vaguement familier à Eirika et Ephraïm. Et s'ils parviennent à trouver un moyen crédible de découvrir qui elle était, vous pouvez faire durer le suspens en disant qu'elle était la plus proche de la Mort, ou donner déjà le nom des Heartfell, selon votre humeur du moment et les besoins du scénario;

• *Une lettre cachée dans une enveloppe de sa banque lui a été envoyée avant qu'elle ne meure, où il est écrit: «A celle qui a immolé des êtres chers». Bien entendu la lettre a été en partie brûlée, mais elle se trouvait dans les restes des poubelles à l'extérieur, ce qui rend sa reconstitution possible avec le rituel adapté.*

Jack O'Clock vous explique:

Organisation du chapitre

N'hésitez pas à revenir à la lecture de ces pages une fois que vous aurez lu l'explication de tous ces meurtres, située dans l'acte trois. En effet, il n'y a pas qu'un seul tueur dans cette affaire, et tous les protagonistes impliqués sont coupables de quelque chose (en plus de leur trahison 21 ans plus tôt, cela va de soi).

Leur comportement change donc assez radicalement au fur et à mesure de l'histoire, et notamment dès qu'un de leurs comparses est tué. Prenez le temps d'être au clair sur l'articulation de cette histoire.

SÉBASTIAN GRANT

S'il meurt, Sebastian est poignardé de nombreuses fois par son plus proche ami, Paul Witherman. Comme toujours, la mort est lente et difficile.

• *Ceci n'a de sens qu'à partir du moment où Sebastian s'est montré ouvertement menaçant et dangereux. Au début, tout le monde semble avoir une sorte de crainte mêlée de respect pour cet homme. Mais lorsqu'il se fait menaçant, il ne faudra pas longtemps pour qu'il soit tué;*

• *La mort n'est pas accidentelle, néanmoins Paul expliquera son geste comme un pur moment de folie suite à une dispute. Cela ne l'empêchera pas de finir en prison, mais à ce stade les personnages devraient avoir compris qu'autre chose entre en jeu;*

- Sebastian est au départ le personnage le plus distant du groupe. On sent qu'il n'apprécie pas les autres, ne se mélange pas, mais il paraît aussi le moins intéressé par le poste de sénateur. Une fois qu'Abigaël est décédée, il devient de plus en plus cynique, menaçant, comme s'il tentait de faire croire qu'il est lui-même le tueur ou, avec un peu plus de finesse dans l'analyse, comme s'il tentait d'être la prochaine victime du tueur (ce qui est le cas);

- Un message est encore laissé. Cette fois, ce sont des lettres qui ont été entourées dans le livre de chevet de Sebastian, tout juste après sa mort: «Au parfum amer des doubles visages»;

- Ses antécédents sont finalement plus faciles à découvrir que ceux d'Abigaël, tout simplement parce qu'il avait un poste plus important. Cette fois, si les personnages ont de bonnes idées ou parviennent à récupérer des informations viables venant d'Obscurantis, le nom des Heartfell et le statut particulier de Sebastian par rapport à la famille ne peut plus être caché. Les personnages devraient pouvoir recoller la plupart des morceaux, et il est temps s'ils veulent sauver quelqu'un;

- Cette fois, c'est Edwin qui est directement à l'origine du message envoyé à Sebastian. Lors d'une confrontation, ne se contrôlant plus, il lâchera à ce dernier qu'au moins, «lui n'a pas tué son meilleur ami». Sebastian aura son «accident» peu de temps après.

EDWIN GREEN

La mort d'Edwin est un peu particulière: cf. plus bas.

- Edwin n'a rien d'un tueur: c'est un personnage gentil, faible, et qui est véritablement inquiet. Il essaie de rassurer tout le monde et les autres profitent facilement de lui. Peu de choses semblent vraiment en mesure de le faire suspecter (c'est peut-être ça le plus étrange). Il ne lâchera son secret qu'à la mort de Sebastian, et viendra voir les personnages en leur disant savoir qui est le tueur: ça ne peut être que Bart, car il est sensé l'avoir tué. Il avouera aussi ce qu'il a fait (cf. plus bas);



D'étranges rêves s'annoncent...

- avec les antécédents des précédents personnages, ceux d'Edwin devraient rapidement être révélés;

BART ADAM

Bart Adam n'est pas tué dans l'opération: en quelque sorte, c'est lui le loup.

- Bart se montre amical avec les personnages. Il est le plus avenant de l'ensemble, et n'hésite pas à les aider (avec les nuances expliquées plus loin);

- Ses antécédents sont obscurs, en effet le nom de famille «Adam» n'apparaît nul part. Seul un certain Bart apparaît dans les archives d'Obscurantis comme un tueur, sans nom de famille, mais il serait plus vieux que celui qui est réellement présent, même en comptant le vieillissement ralenti des sorciers;

dossiers poussiéreux de Maria pour enfin comprendre le pourquoi de ses visions, et qui est véritablement Bart pour eux: il apparaît parfois, bien plus jeune, sur des photos de la famille Heartfell.

Au cours de cette enquête, Ephraïm et Eirika sont pris de cauchemars étranges. Quand vous le souhaitez, ils verront les protagonistes de cette affaire, rêveront d'eux en train de les menacer physiquement (les poignarder si vous voulez un exemple). Ces rêves dérivent ensuite vers des images de sang et de mort de plus en plus abstraites.

Les rêves ne sont pas exactement les mêmes pour les deux personnages. Notamment, ceux d'Ephraïm se terminent par l'extermination des attaquants par ses propres mains et par le feu noir de Némésis. Eirika ne se voit pas en position de meurtrière, mais plutôt en victime des assassins. N'hésitez pas à jouer sur les états psychologiques pour perturber de plus en plus nos héros.

Seul Bart leur apparaît comme amical et apaisant au cours de ces moments. Il leur faudrait retourner dans les ruines de leur maison familiale ou éplucher les vieux dossiers poussiéreux de Maria pour enfin comprendre le pourquoi de ses visions, et qui est véritablement Bart pour eux: il apparaît parfois, bien plus jeune, sur des photos de la famille Heartfell.

Acte III: Le livre de Thémis

SCÈNE I: QUI EST LE LOUP?

Pendant ce chapitre, les personnages vont régulièrement se demander qui est l'assassin parmi les 6 suspects. Une utilisation judicieuse d'Acumen suffira à évacuer tous les autres suspects potentiels de l'histoire. Leur avis risque de changer à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'ils approchent de la vérité. En réalité, il n'y a pas un assassin, mais autant de tueurs que de meurtres, et c'est bien ce qui compliquera la tâche des personnages. L'instigateur de l'histoire est Bart, ou plutôt celui qui a pris la place du vrai Bart, tué 21 ans auparavant comme vous le savez déjà.

Fils de la professeur attitrée de la maison Heartfell, le jeune Nathanaël Jenkins était adolescent au moment du drame, et était venu rendre visite à sa famille. Il a miraculeusement survécu à l'attaque et a

à l'attaque et a assisté à tout: le massacre, la mort de Bart trahi par les siens, la fuite des enfants avec Maria. A l'époque, il jouait régulièrement avec les enfants Heartfell, et il a des sentiments extrêmement ambivalents envers eux: il veut se venger pour eux et leur éviter de se salir les mains, mais il est aussi jaloux d'eux.

Lui a été recueilli par les sorciers d'Obscurantis revenu sur les lieux, et il est désormais Arcane majeur et porte la carte de la Justice. Il supporte mal l'intérêt que l'organisation porte à Ephraïm, et alors que ce dernier a occulté une partie des événements de sa mémoire, lui se souvient de tout. Là où le chasseur de démons s'est servi de sa haine pour construire quelque chose, lui ne continue de penser qu'à la vengeance.

Récemment lui a été confié un outil qui lui permettrait d'assouvir sa vengeance: le livre de Thémis, un artefact maudit très puissant dont il s'est servi pour perpétrer les meurtres à sa manière. Le livre a en effet quelques règles simples, dont seules les trois premières sont lisibles au début du livre (la quatrième est la mauvaise surprise) :

- *toute personne peut écrire dedans le crime commis par une autre;*
- *si cette personne entend énoncer son crime, elle mourra dans des circonstances terribles;*
- *toute personne ayant utilisé le livre mourra dans le même type de circonstances si elle en parle;*
- *la personne ayant utilisé le livre voit alors celui-ci disparaître et réapparaître dans les mains de la personne qui a le plus de rancœur envers elle.*

Nathanaël/Bart n'a en fait eu qu'à faire découvrir le livre à Veronica pour enclencher le processus: chacun des possesseurs a tué, à la suite, celui qui avait le livre dans les mains au tour précédent, pour des raisons qui leur appartiennent: Veronica pour obtenir le pouvoir pour elle seule, Abigaïl par paranoïa, Sebastian pour venger les morts inutiles lorsqu'il a compris l'origine des flammes, Edwin par peur. Quelques indices sont disséminés pour découvrir la vraie teneur de «l'arme du crime».

- Les personnages pourront découvrir chez chacun des personnages le livre pour la première fois, bien que celui-ci soit toujours bien caché en cas de fouille/perquisition. En revanche, l'hésitation devant l'utilisation du livre est grande, et les tueurs successifs passent un moment à se demander s'ils vont le faire: il se peut qu'ils le voient sur une table ou une chaise en venant à l'improviste. La personne se dépêchera de ranger le livre;

- Chez Sebastian, des scellés ont été faits, avec la taille nécessaire pour un objet de la taille d'un livre, ainsi qu'un coffre doté de sortilèges de défenses encore inachevés. Quand le livre passe à celui-ci, il envisage d'abord de le sceller, puis finit par l'utiliser quand il comprend ce qu'a fait Abigail des années plus tôt;

- Quand les personnages commencent à être sur la bonne piste, faites-leur remarquer le livre chez quelqu'un d'autre, ou bien faites-leur noter que le livre a justement disparu de chez la personne qui le possédait;

- Les informations obtenues par recherche sont incomplètes: bien peu de gens connaissent ce livre maudit, tout au plus est-il possible quand on sait ce qu'on cherche d'apprendre qu'il existe un livre qui jugerait les péchés des gens.

SCÈNE II: LA CONFRONTATION

Plus les morts s'accumulent, plus la solution devient facile à trouver, mais au final, il y a de fortes chances qu'Edwin soit le dernier survivant. A ce moment, la boucle est bouclée, car le livre est repassé aux mains de Nathanaël, et il n'a plus qu'à prononcer le crime d'Edwin (celui d'avoir fui et assassiné son allié) pour que ce dernier connaisse une fin peu enviable. Il mourra d'une façon brutale et cruelle en tentant de mettre fin à ses jours, en se manquant.

De là, deux grandes conclusions à cette histoire sont possibles:

- **Edwin a été tué:** Nathanaël a sa vengeance, il a atteint l'ensemble de ses victimes. Désormais, la seule confrontation qu'il recherche est celle avec Ephraïm.

Il est prêt à lui raconter toute l'histoire, et lui apprend qu'ironiquement, le livre lui est revenu dans les mains au moment où il a tué Edwin. Si vous le désirez, vous pouvez aussi décider, si un joueur veut que son personnage en veuille particulièrement à Nathanaël, que le livre lui revienne.

Par défaut, on considérera que nul ne déteste plus l'Arcane de la Justice que lui-même: il a ainsi lui-même écrit son propre crime à l'intérieur, et il revient aux personnages de choisir ce qu'ils vont faire: ils ne peuvent plus que l'arrêter, et donc énoncer son crime à un moment ou un autre et provoquer sa mort, ou bien le laisser partir. Lui est prêt à accepter les deux.

La seule chose qu'il n'explique pas, c'est comment cette annonce de place de sénateur est si bien tombée: a priori, Nathanaël appartient à Obscurantis, et n'a aucune influence là-dessus. Pourtant, elle tombe par miracle au moment où on lui donne le livre de Thémis en échange de la consigne d'impliquer les personnages (cf. plus loin), ce qui n'aurait pas été possible sans cette place. Lui-même n'en sait rien.

- **Il y a des survivants:** Si les personnages parviennent à arrêter Nathanaël avant la fin de son plan (soit ils sont forts, soit vous voulez un final moins sanglant), ils se retrouveront toujours face aux survivants de l'expédition qui a massacré la famille Heartfell 21 ans plus tôt, et la question de savoir quoi en faire.

Dans les deux cas, il faudra se décider sur ce qu'il convient de faire, et les personnages peuvent ne pas être tous d'accord.

Expérience gagnée

Environ 10 points. Un chapitre classique, pas spécialement long mais dont l'intrigue est relativement complexe.

N'oubliez pas qu'une interprétation inspirée des personnages et une implication dans l'histoire se traduit par des points de Style, mais peut aussi ouvrir la porte à de nouveaux Atouts ou Handicaps si les actions des personnages le justifient. C'est une occasion de faire un peu évoluer tout ce petit monde, si le cœur vous en dit!

IMPLICATION PERSONNELLE

Les personnages auront tout intérêt à poursuivre cette enquête et à trouver le tueur, pour une raison toute simple: ce dernier les implique personnellement. A chaque nouveau meurtre (même s'il n'est pas directement le responsable, souvenez-vous), il laisse un indice pour attirer leur attention: le premier devrait évoquer quelque chose à Joana, puis c'est le tour d'Ephraïm, de Mikahil et de Scarlett. Il a en effet obtenu les moyens de se venger en échange du serment d'impliquer les personnages dans l'histoire.

Le problème, c'est bien entendu que les personnages ne sont pas les seuls à enquêter, et qu'il est probable qu'ils se soient déjà mis à dos une partie des services de police. Au fur et à mesure que les indices s'empilent et que leur implication devient plus personnelle, des enquêteurs s'intéressent à eux, notamment notre ami John Anders, qui suivra de près toutes leurs actions. N'hésitez pas à montrer aux joueurs qu'ils doivent jouer serré, même s'ils n'ont rien à se reprocher... pour une fois.

LE COMLOT

Une nuit, Ephraïm est appelé en urgence par un de ses contacts qui lui offre habituellement du travail. La température dans la ville est montée graduellement au cours de la journée, tant et si bien qu'il fait 10 degrés plus chaud que normalement le soir. Il apprend au chasseur de démons qu'un daeva serait apparu dans la Cathédrale de Lucèn, et qu'une intervention immédiate serait la bienvenue.

Arrivé sur place, les choses s'expliquent: la bête invoquée est un Phaéton, un monstre énorme dégageant une immense chaleur, accompagné de quelques sbires. Néanmoins, il semble errer sans autre raison dans l'église, et demande aux personnages s'ils sont ses invocateurs. Il a très mauvais caractère et entend les détruire quelle que soit la réponse. Reste qu'appar-

remment, il ne peut pas sortir du bâtiment, et un interrogatoire un peu intelligent leur permettra d'apprendre de la bouche même du démon qu'il a été invoqué par plusieurs personnes, mais il semble qu'il n'ait aucun but particulier.

Cf. Profil: Phaéton

Le combat risque d'être épique, mais ses raisons restent obscures, du moins jusqu'à ce que les enquêteurs (pas les personnages, ceux de la police) fassent une perquisition au bureau d'Ephraïm suite aux indices trouvés (après tout, celui qui le concerne est le plus explicite). Ils y trouveront un cahier portant ses empreintes, dans lequel des renseignements sur les différents protagonistes de l'histoire sont compilées. Lui n'a jamais vu ce cahier cependant, mais c'est une raison suffisante pour l'arrêter.

- *Ce cahier est en fait un ancien cahier d'Ephraïm enfant, c'est pourquoi les empreintes trouvées sont étranges mais correspondent. C'est Nathanaël qui l'a gardé pour le faire accuser;*

- *Il a été déposé lors du combat contre le démon: ce dernier ne servait que de diversion pour aller placer le livre. Si Ephraïm rentre à son bureau rapidement en se doutant de quelque chose, il tombera sur les hommes d'Obscurantis qui s'enfuient.*

- *Dans tous les cas, les personnages auront un allié qu'ils ne soupçonneraient pas: John Anders, qui a bien conscience que les circonstances sont trop étranges et que cela ressemble à un coup monté. Néanmoins, il joue le jeu tant que possible pour essayer de découvrir la vérité.*

Note: Cet évènement peut être retiré si vous le souhaitez et si vous estimez qu'il complique les choses. Il constitue cependant un très bon moyen d'impliquer encore davantage les personnages.

La prison n'est pas un obstacle si dur à franchir pour Ephraïm, et il faudra voir pour ses compagnons à bien faire attention à ce qu'ils lui disent: vont-ils lui apprendre toute la vérité au risque qu'il sorte de prison avec son pouvoir, se fasse justice lui-même et aggrave sa situation, ou bien vont-ils lui cacher des informations?

L'AFFAIRE JOANA

Selon la manière dont se déroule l'enquête, Anders peut au début s'intéresser à nouveau de plus ou moins près à Joana. Il enverra un jeune détective l'espionner (+15 en Furtivité). Celle-ci pourra ou non s'en rendre compte, car l'enquête n'a rien d'officiel. Reste que si les soupçons durent assez longtemps, Anders aura une raison de plus de soupçonner Joana: son détective sera victime de ce qui semble être une agression tout ce qu'il y a de plus tristement banale, qui aurait mal tournée. Il est retrouvé mort par balle, l'un des jours où Joana ne travaillait pas et où elle était seule chez elle.

Néanmoins, encore une fois, des moyens de surveillance vus par d'autres personnes qu'elle montreront bien qu'elle n'y était pas.

LES CHOIX D'EPHRAÏM

Tout au long de ce chapitre, Ephraïm et Eirika sont au cœur de l'affaire (peut-être seront-ils eux-mêmes en désaccord): favorisez le libre choix des joueurs. Vont-ils choisir que leurs personnages pardonnent, ou vont-ils choisir la vengeance? Tout ceci ne dépend que des joueurs, et conditionnera à la fois la psychologie de leurs personnages pour la suite et le fait qu'ils reverront, ou pas, l'Arcane de la Justice par la suite.

Par ailleurs, outre le choix immédiat qui se voit imposé aux personnages et qui modifie le déroulement de ce chapitre, le comportement de nos deux mystiques peut durablement influencer la suite de la Chronique.

Ainsi, Ephraïm est doté du pouvoir maudit du Némésis. Chaque fois qu'il emploie ce pouvoir, il se rapproche de son rôle naturel de tueur de démons, et profondément antagoniste à celui de sa soeur. Vous pouvez également considérer que chaque fois que le jeune homme prend une décision violente et sur le coup de la colère, le côté obscur de son pouvoir prend davantage de place. Vous avez tout loisir ici d'explorer la part sombre d'Ephraïm, et de montrer petit à petit à son joueur ce qui se cache derrière ses aptitudes hors normes.

L'ANGE NOIR

Eirika n'est pas en reste en terme d'implication personnelle: au moment où l'affaire commence, Nathanaël reconnaît Ephraïm, ce qui n'est pas réciproque.

En revanche, il ne reconnaît pas Eirika. Celle-ci aura tout intérêt à faire profil bas: s'il repère qui elle est, il tentera de s'en prendre à elle par le biais de ses soldats: ils auront pour mission de la passer à tabac, de préférence quand Ephraïm est en prison, afin d'atteindre encore davantage le moral de l'équipe.

Le problème est qu'il n'est pas évident, même pour des soldats d'Obscurantis, de s'en prendre à la jeune femme. Eirika est en effet dotée elle aussi de pouvoirs impressionnants, et il est fort possible qu'elle mette en pièces ses agresseurs avant qu'ils n'aient pu véritablement lui nuire, grâce à sa capacité de Dominance.

Comme pour Ephraïm, il s'agira de faire ressentir quand vous en aurez l'occasion qu'Eirika est véritablement dangereuse. Son pouvoir de Dominance n'est pas moins effrayant que celui de son frère, même s'il lui est fondamentalement opposé. Quoiqu'elle en pense, la jeune mystique est une redoutable arme de guerre.

Toutefois, si elle se laisse aller à montrer l'étendue de ses pouvoirs, vous pouvez décider que la relative tranquillité dont elle bénéficiait jusqu'ici est terminée: certaines personnes d'Obscurantis auront à cœur de l'éliminer, et même ceux qui comprennent l'utilité de son pouvoir la considèrent avec prudence.

De plus, une démonstration de pouvoir mystique risquerait de poser de sérieux problèmes diplomatiques si les personnages font partie de Renaissance à ce moment de la Chronique, car l'organisation ne voit pas les mystiques d'un bon œil. Si l'Hadès venait à avoir connaissance du danger que représente Eirika, elle deviendrait une de leurs cibles prioritaires.

Tous ces éléments pourront influencer, à votre guise, sur les événements des chapitres suivants.

Livre de Thémis: Extraits

Ma mère, Artemis Fox, n'a de cesse depuis plus de quinze ans de trafiquer les comptes de la société familiale, au détriment des actionnaires mais aussi de nos employés. Je souhaiterais qu'elle paye le prix de ses crimes au conseil d'administration de la semaine prochaine. Dieu ait son âme.

Morte le 26 novembre à 16H27

Daniel: volé ma femme (adultère). Elmière: partie avec Daniel (adultère). Ma soeur: prostitution. River Fox, mon patron: il m'exploite et consomme de la drogue (et des stupéfiants). L'assistante sociale: vol d'enfants m'appartenant.

Putain, mais pourquoi ce livre ne marche pas?

Vraiment pas mal fait comme blague, mais je vais vous prouver que c'est n'importe quoi. J'affirme avoir moi-même poussé au suicide un de mes camarades de classe il y a 7 ans, à force de le harceler à cause de son homosexualité. Je l'écris le 14 janvier à 17H00, devant deux témoins, et je l'annonce à voix haute.

Mort le 14 janvier à 17H01

Je veux que mon père paye pour tout ce qu'il a pu me faire quand j'étais petite. Et qu'il paye pour tout ce qu'il a fait à maman et à ma soeur aussi. Une fois que ce sera fait, j'irai me rendre à la police et leur expliquer mon crime. Ne faites jamais comme moi.

Mort le 6 avril à 22H37

Morte le 7 avril à 4H38

Chapitre VII

Soledad



Où l'on s'intéresse à des chimères, rencontre un peintre étrange et combat une arme de destruction massive.

Cette fois, il n'est pas question pour les personnages de mener une enquête tout au long du chapitre comme d'habitude. Ils vont en fait mener plusieurs affaires de front, dont deux montées de toutes pièces. La fin du chapitre, quant à elle, bousculera pas mal les conventions installées depuis le début de la Chronique, en obligeant les membres du B.A.S à faire plus que profil bas et à disparaître purement et simplement.

Cela ne signifie pas que les joueurs n'ont aucune influence sur le déroulement de l'enquête et sur le dénouement. Bien au contraire. Plus ils seront investis, plus ils pourront mettre à jour les différentes machinations et les faux-semblants qui auront été placés sur leur route. Si la fin de ce scénario est inéluctable, cela n'empêche pas de l'atteindre avec plus ou moins d'informations (vitales) pour la suite... et de panache.

Vous remarquerez donc que les différentes parties de ce chapitre se télescopent entre elles, et qu'elles ne s'enchaînent pas toujours: ainsi, l'Acte II commencera au milieu de l'Acte I. N'hésitez pas à faire s'entremêler les affaires: chacune est en elle-même plutôt simple, trop simple même. Par contre, leurs interactions sont intéressantes.

Note: Avant le début de l'Acte II, vous penserez à intégrer une scène, comme vous le souhaitez, où un flic demande à un des personnages du bureau de l'aider à réparer sa moto. Ceci aura son importance par la suite.

Acte I: True crime?

Cette première affaire met les personnages aux prises avec une histoire simple, qui semble même un peu trop cousue de fil blanc. En réalité, elle a été montée de toutes pièces par quelqu'un qu'ils connaissent au moins de nom, afin d'attirer leur attention sur un évènement précis: s'ils parviennent à comprendre rapidement que c'est un leurre, ils pourront prendre leur mystérieux interlocuteur à partie par eux-

Jack O'Clock vous explique:

Un tournant

Ce chapitre est le troisième et dernier consacré à l'organisation Renaissance. Il permet aux personnages d'en apprendre suffisamment sur l'organisation, et se termine dans un final d'apocalypse, si tout se passe... bien.

Il s'agit d'un tournant dans la Chronique. Avant ce chapitre, les personnages enquêtent pour le B.A.S, et accumulent des informations pour mieux comprendre ce qui leur arrive. Après, ils seront directement impliqués, et devront se montrer à la hauteur s'ils veulent venir à bout de toute cette histoire.

-mêmes, et en apprendre davantage. Sinon, ils tomberont dans le panneau, ce qui n'est pas si grave, mais moins gratifiant.

SCÈNE I: L'ESPION VENAIT DE NULLE PART

Au moment où le scénario commence, les personnages voient arriver sur leur table un dossier urgent. L'affaire est étrange dès son commencement: il s'agit d'un homme retrouvé mort, une balle dans la tête, manifestement tirée à bout portant. Cela ressemble à s'y méprendre à un suicide, mais on a néanmoins fait appel au B.A.S dans cette affaire à cause de ce que l'on a trouvé chez lui: dans l'appartement, des symboles rituels ont été peints un peu partout, et des autels érigés avec soin.

La police a voulu classer l'affaire assez rapidement, mais le dossier a quand même atterri sur le bureau du B.A.S, histoire d'authentifier les symboles. Pour les flics, c'est l'affaire d'un illuminé qui s'est donné la mort après avoir tenté une cérémonie de magie noire bidon, et l'inspecteur Fox, en charge de l'affaire, attend du bureau qu'ils confirment ça afin de conclure à un suicide et de passer à autre chose.

Les policiers ne croient pas au surnaturel, mais ne sont pas à l'aise avec: beaucoup savent qu'il se passe plus de choses dans les recoins sombres qu'il ne devrait, et ce genre d'affaire a le don de les mettre sur les nerfs. Le problème, c'est qu'une fois sur les lieux, les personnages vont se rendre compte que les inscriptions ne sont pas aussi fausses que les policiers le supposent: bien que leur

identification soit assez difficile, il semble bien qu'elles servent à un véritable rituel.

En creusant un peu, les personnages vont se rendre compte que classer l'affaire sans suite est de plus en plus difficile. Ils pourront apprendre pas mal de choses sur notre pauvre victime au cours de leur enquête:

- Les inscriptions mystiques rituelles s'avèrent être des vraies, et un test d'Occultisme spécialité Correspondance (Difficulté 25) leur révélera qu'il s'agit d'un rituel conçu pour protéger un lieu des incursions. Il fonctionne en tous points comme une alarme, avertissant l'utilisateur de ceux qui entrent et sortent du champ. Plus intrigant encore, ce rituel présente des symboles assez caractéristiques des rituels d'Obscurantis, dont les personnages ont une idée puisqu'ils ont déjà vu dans le Chapitre V par les yeux de membres de l'organisation.

- Il s'agira ensuite d'identifier la victime, que les personnages identifieront comme Robert Brennen. Il vivait depuis quelques mois dans cet appartement, qui a la particularité d'être situé assez à l'écart: il faut juste passer chez la gardienne, qui est la seule à pouvoir vérifier les allées et venues. Les autres occupants du lotissement décriront Robert comme un garçon discret, certains avouent ne l'avoir jamais vu. Monsieur Meyer, habitant au-dessus de chez Robert depuis 2 mois, confirme l'avoir vu plusieurs fois, et ses volets étaient régulièrement ouverts ces derniers temps.

- D'après les indices retrouvés chez lui, Robert était consultant pour une petite entreprise, avec laquelle il faisait de l'audit et du conseil afin de protéger les systèmes contre les intrusions. Il était donc informaticien pour «Bartley, audit et conseil», où seules deux personnes travaillent: M.Bartley, un homme dur d'une quarantaine d'année, et son collègue Marc Peterson. Tous les deux confirmeront que le travail de Robert était exemplaire: il restait souvent en retrait, c'était Peterson qui était chargé de démarcher les entreprises, tandis que Bartley dirigeait les opérations et donnait un coup de main sur les aspects autres que l'informatique.

- Ils affirmeront que Robert était un

bon élément et que sa perte est tragique. Néanmoins, ils avoueront si on les interroge un peu plus que le fait qu'il ne soit plus dans la société favorisera peut-être leur travail avec leur plus gros client: la Coéos, une entreprise pourtant éloignée de Lucèn, à Ispan au Khamâd. Il semblerait que Robert était nerveux à l'idée de travailler avec eux, et il ne voulait plus se consacrer à ce projet qui pourtant occupait une bonne partie du travail de la boîte.

- Quelques amis et contacts accepteront d'en dire plus sur Robert: son ex-petite amie, Elisa Lydis, une femme qui parlera avec douceur de lui et leur apprendra qu'ils ont rompu quelques temps avant alors qu'ils étaient fiancés et se préparaient à se marier. Elle apprendra aux personnages qu'il devenait de plus en plus nerveux, difficile et qu'il avait même fini par la frapper. Elle dispose d'un papier pour l'attester. Quant à sa meilleure amie, Dana Webster, elle confirmera que Robert était un garçon extrêmement discret, timide, et qu'il avait changé depuis quelques temps. Il avait prévu de rencontrer un journaliste pour lui parler de quelque chose de la plus haute importance dès qu'il aurait des preuves.

- Tout semble alors concourir vers la même piste: de plus, Robert a codé des fichiers qui sont cachés dans son ordinateur de travail, dans une clé USB qu'il a confié à Dana et dans son ordinateur personnel. Le dernier élément est caché dans la bague de fiançailles d'Elisa, ce qu'un observateur attentif finira par découvrir. Ces fichiers contiennent des codes d'accès et des plans d'un laboratoire industriel vaste et complexe, comprenant un observatoire, des salles de recherche avec le mot «arme» écrit plusieurs fois. Plusieurs salles sont barrées, et seules trois en sous-sol sont en surbrillance rouge.

- Chez Robert, d'innombrables traités d'astronomie, achetés récemment, traînent avec des notes imprimées.

L'ensemble de ces éléments (hormis peut-être les traités d'astronomie) concourent vers le groupe pour lequel travaillent Bartley et ses deux compères. Laissez les personnages trouver tranquillement. Les choses sont un peu téléguidées, mais il ne faut pas que tout cela paraisse TROP évident non plus.

L'ensemble des pistes ayant pour une fois le bon goût de converger, les personnages seront rapidement amenés à s'intéresser au groupe Coeos. Il s'agit d'un groupe international que Scarlett connaît bien, puisque c'est un des concurrents les plus sérieux des entreprises Dawnhive, et notamment de Nilfheim au niveau des recherches technologiques. Ils construisent des véhicules, des transporteurs et des fusées, ainsi que des armes, ce qui est moins connu sur la scène publique mais que Scarlett sait parfaitement.

Le groupe a en effet racheté il y a quelques temps un véritable petit château situé à Ispan, une petite ville au sommet d'une montagne bien éloignée de Lucèn et réputée pour avoir gardé un style très ancien: c'est une ville restaurée régulièrement, dont les bâtiments datent de plusieurs siècles, et qui semble issue d'un autre âge si l'on accepte de faire abstraction des voitures, camions et téléphones portables que l'on trouve dans les rues. Beaucoup d'habitants du coin sont riches et travaillent en-dehors de cette ville, et la commune a été ravie de faire affaire avec un gros investisseur, ce qui lui a permis de rénover une partie de son patrimoine encore en travaux. Beaucoup de gens ignorent les discrets panneaux de la société, et la Coeos dispose d'un endroit tranquille pour travailler.

Entrer chez eux n'est pas tellement difficile, et la directrice, Mme Maha Afaf, accepte de recevoir les personnages. Elle confirme travailler avec Bartley, mais il faudra la pousser un peu pour qu'elle avoue avoir eu récemment une demande de rendez-vous d'un certain M. Brennen, qui semblait vouloir inspecter en détail leur système de sécurité. Elle n'était d'ailleurs pas prête à accéder à sa demande, et si les personnages insistent pour visiter les locaux, elle leur rappellera qu'il s'agit d'un lieu privé auquel ils n'ont pas accès sans mandat.

Lequel sera d'ailleurs extrêmement difficile à obtenir. Dès que les personnages mettent en cause le groupe Coeos, les autorités deviennent frileuses, et toutes les explications seront avancées pour refuser

de leur accorder ce qu'ils demandent: il sera d'abord question d'établir un lien certain entre la société et ces rapports, on leur dira qu'on ne peut perquisitionner une telle entreprise sans un vrai lien justifiable devant le procureur. Tantôt il sera question finalement de classer l'affaire comme un suicide, sur la foi du rapport ballistique qui conclut bien à une telle chose. Au final, les personnages n'auront pas accès à la perquisition, et même faire jouer leurs contacts de Renaissance ne permettra que d'obtenir un mandat finalement insuffisant pour tout visiter: tout au plus pourront-ils confirmer l'existence d'un observatoire.

Ajoutez à cela que les services de police s'en mêleront en envoyant une inspection aux personnages (cf. Acte II) et vos joueurs finiront sans doute par comprendre que beaucoup de gens ont intérêt à ce qu'on n'aille pas fouiller dans ce laboratoire.

SCÈNE III: EN COULISSES

Cette affaire semble condamnée à piétiner, et c'est son but. En réalité, les personnages sont pris dans une histoire créée de toutes pièces, et plusieurs choses pourront leur mettre la puce à l'oreille:

- *Les rituels datent de trop longtemps: les rituels d'observation et de protection placés sur les murs de l'appartement sont des rituels d'observation anciens, que plus personne n'utilise aujourd'hui, surtout pas un informaticien qui n'avait a priori aucun lien avec la magie, puisqu'il existe... des alarmes, nettement plus discrètes et sûres d'utilisation;*

- *Aucune note prise chez Robert Brennen n'est manuscrite: beaucoup de choses sont imprimées, mais pas de trace d'un écrit;*

- *Son téléphone a un répertoire assez vide et limités aux noms vus ci-dessus, ainsi qu'à quelques vieux numéros qui ne répondent pas et ne sont plus attribués: si les personnages ont la ténacité nécessaire pour cela, ils pourront remonter jusqu'à l'une de ces personnes qui affirmera ne pas connaître M. Brennen;*

- *Les descriptions de ses voisins, s'ils subissent un interrogatoire approfondi, sont floues, hormis celles du voisin du dessus. De*

prime abord, elles paraissent assez homogènes, mais si on pousse un peu plus loin on peut s'apercevoir que personne n'est vraiment sûr de l'avoir croisé... hormis ce voisin qui parle beaucoup de lui aux autres occupants de l'immeuble.

- M. Meyer, ledit voisin, est ici depuis 6 mois, tandis que la concierge a changé il y a 5 mois. De la même manière, remonter les comptes de la société Bartley montre qu'elle est installée en ville depuis un peu moins d'un an, et sa petite amie également. Tous ceux qui connaissaient Robert ne sont pas en ville depuis bien longtemps, et ses parents sont morts il y a longtemps.

- Bartley et Patterson sont connus des services de polices sous d'autres noms, ils étaient espions avant de se reconvertir dans la sécurité.

- Il n'y a aucune trace de préparatifs de mariage avec son ex-petite amie. Mais autant elle que Dana sont capables de donner des anecdotes très vraisemblables.

- En recherchant bien, il y a sur le corps un élément qui échappera à coup sûr au légiste: un symbole cabalistique caché sous un tatouage. Celui-ci sert en réalité à la conservation d'un corps dans un état identique au moment où le rituel est utilisé. Il semblerait que le sort ne fasse plus effet que résiduellement, diminuant légèrement la vitesse de dégradation du corps.

- Bien entendu, personne n'a jamais vu Robert dans le groupe Coeos. On peut juste se souvenir l'avoir eu au téléphone. Des photos de lui jeune montrent qu'il a pas mal changé.

En somme, que se passe-t-il? Robert Brennen n'existe pas, ou plutôt n'existe plus. L'appartement occupé par la victime est vide depuis des mois, et c'est le corps d'un pauvre type, effectivement suicidé il y a plusieurs semaines et préservé rituellement qui a été placé ici, parce qu'il ressemblait un peu à ce qu'aurait pu devenir la victime selon ses photos de jeunesse.

Une personne a payé (cher) une bande d'anciens comédiens et deux espions qui s'étaient retirés du milieu pour s'intégrer dans la ville et jouer le rôle des



Bien sûr, et nous allons même nous marier avec...
hum... Robert!

amis, de l'ex-petite copine, des collègues de travail, du voisin du dessus et même de la concierge, et remplacer ce pauvre Robert Brennen, un homme isolé qui a disparu il y a bien deux ans maintenant. Des comptes factices entretenus depuis un moment lui ont été attribués, et ses empreintes ont été placées partout. Tout est bidon depuis le début: le rituel n'est là que pour attirer l'attention des personnages, le jeu de pistes mettant en valeur les compétences de chacun s'assure qu'eux seuls arriveront au but de l'opération: attirer leur attention sur le groupe Coeos.

Ce plan n'est évidemment pas parfait, car si les comédiens sont très bons (hormis celle qui joue la petite amie et qui s'est un brin emballée en parlant de mariage) et réellement implantés socialement, beaucoup d'autres indices peuvent les trahir. Le tout est de savoir si les joueurs creuseront ces pistes ou se contenteront de suivre les petits cailloux blancs semés sur leur route. L'objectif est de toute façon le même: les attirer vers Coeos et leur montrer que quelque chose s'y prépare, car les autorités sont terriblement frileuses à l'idée d'intervenir.

Si les personnages découvrent la supercherie, cette scène bonus leur est offerte sur un plateau. Les comédiens, qui reçoivent des versements en liquide assez réguliers, bien que leur train de vie s'en ressente très peu (ce sont des pros, pas d'indice si évident), ont rendez-vous afin de toucher leur dernière enveloppe non loin d'un snack bar de Lucèn, le Dog's Nest, situé dans un quartier assez peu fréquentable.

En se rendant sur place, une chose est sûre: l'argent, caché pour chacun sous une fenêtre différente d'un immeuble désaffecté, est facilement accessible à tout le monde: le commanditaire doit donc être proche pour bien vérifier qu'ils ne prennent que leur part et qu'ils n'attirent pas l'attention. Pour cela, une seule option: le Dog's Nest et sa baie vitrée, situé juste en face du bâtiment en question. Si les personnages vont jusque là-bas, ils y trouveront un homme avec un grand chapeau qui tentera de s'éloigner discrètement.

Vu de près, son visage n'est pas inconnu aux personnages, loin s'en faut: il s'agit de Simon Schneider, le compagnon immortel d'Adrian T. Fahrenheit. Celui-ci se rend volontiers aux personnages, et semble presque content d'avoir été démasqué. Il ne consent pas à se faire arrêter, et les personnages savent bien qu'il y a peu de choses à faire pour le maîtriser. S'ils tentent quand même, montrez-leur que Simon est un expert avec toutes sortes d'armes, qu'il a plus d'un siècle et demi d'expérience et qu'il ne craint aucune blessure.

En revanche, il est tout à fait disposé à boire un coup et à discuter. Il apprendra aux personnages qu'il a agi de son propre chef, et pourra laisser échapper que tout ça ne plairait sûrement pas à Adrian, en restant évasif sur la question de savoir s'il sous-entend que ce dernier est toujours en vie, ou s'il parle de sa mémoire. Il avoue être l'auteur des rituels un peu vieillots de l'appartement, et affirme n'avoir tué personne pour cette affaire: il a juste utilisé des corps qui étaient à sa disposition et a attendu que les événements s'enchaînent et qu'il ait un suicidé ainsi qu'un bon nombre de comédiens pour jouer sa supercherie.

Tout ceci dans un seul but: attirer les personnages et leur faire mettre le doigt sur quelque chose d'important. Ainsi que, subsidiairement, voir s'ils étaient capables d'être meilleurs que lui et de le démasquer, mais il n'en attendait pas forcément autant. Il voulait juste leur permettre de mettre le doigt sur certaines choses qu'on leur cache, afin de leur «offrir le choix», arguant que l'information, c'est le pouvoir.

Bien qu'il soit très amical si les personnages sont respectueux, il n'a pas l'intention d'être plus aidant que cela, mais il affirme avoir mis un grain de sable dans l'organisation prévue, et qu'il a fait ça pour leur laisser une chance de reprendre la main et de décider par eux-mêmes. Il les quitte en les incitant à être extrêmement prudents, et à bien choisir leurs alliés.

Acte II: Trahisons

Cet acte peut commencer à tout moment alors que les personnages enquêtent encore sur l'affaire précédente. En fait, les choses se passeront en plusieurs étapes, dont la gradation dépendra des questions que les personnages posent sur Coeos.

Encouragez vos joueurs à prendre des initiatives, à trouver des indices qu'ils auraient manqué autrefois si c'est encore possible. Simon veut que les personnages prennent leur destin en main, et qu'ils arrêtent de se faire manipuler dans tous les sens. C'est maintenant à vos joueurs de prendre l'enquête en main pour comprendre vers où tout ce qui arrive va les mener.

Actuellement, ils ont sûrement déjà posé des questions, et les membres de Renaissance ne sont pas sûrs que les personnages soient des alliés fiables.

Après tout, un des membres de l'Hades a bien autrefois tenté de les assassiner, preuve qu'il y a tout un courant au sein de l'organisation qui ne leur est pas favorable, quelle que soit leur raison. S'ils se mettent à poser des questions sur Coeos, et à tenter de prendre leur «indépendance», ils vont se heurter à des avertissements qui vont aller en augmentant.

SCÈNE I: DEUX FLICS À LUCEN

Dès que les personnages commencent à poser un peu trop de questions et à loucher un peu trop du côté de la Coeos, on tente de les en empêcher comme décrit plus haut: plus leur enquête sera valable, plus cela leur paraîtra étrange.

En même temps, deux inspecteurs des services internes viendront au bureau du B.A.S, informer qu'ils sont en charge de vérifier la conformité des affaires du bureau. Pour Mathias, pas le moindre doute, c'est une véritable inspection, d'autant qu'il connaît les deux inspecteurs en question: il s'agit d'un duo très célèbres des affaires internes, que l'on surnomme «les chasseurs», à cause de leur impressionnant palmarès en termes de chasse aux flics véreux. Ils ont deux caractères à l'opposé l'un de l'autre.

Malcolm Winter, dans le rôle du gentil flic, est un type toujours mal rasé, toujours l'air à moitié éveillé et qui a l'air de porter les vêtements de la veille. Plutôt intuitif et très observateur, Winter ne manque pas un détail, et si sa façon d'enquêter en errant de-ci de-là et de poser des questions étranges en déroute plus d'un, il est un profiler hors pair doté d'un sérieux instinct.

Edgar Kinney, dans le rôle du méchant flic, est à l'opposé. Il ne prend pas les gens par les sentiments, est direct, franc et analytique. Toujours sérieux et à l'heure, c'est un homme assez peu apprécié en général, mais d'une grande efficacité et réputé pour sa droiture. On prétend qu'il est capable d'analyser très rapidement n'importe quelle situation, et qu'on ne trouve pas un collègue qui puisse affirmer l'avoir vu se tromper une fois. Son style vestimentaire est conforme à son caractère: strict et sans fioriture.

Ces deux personnages vont intervenir pour vérifier les affaires internes du B.A.S (ce qui n'exclut pas le travail de terrain de John Anders sur Joana, le cas échéant). Vous ne devriez pas avoir trop de mal à trouver des événements qui font douter des personnages: de nombreuses affaires traitées par le bureau se sont terminées de manière tragique, et chacun de

et chacun de ses membres a sûrement fait des choses qui ont été tues. Les deux flics vont appuyer là où ça fait mal, régulièrement. Tandis que Kinney met la pression sur les personnages pour vérifier leur intégrité, Winter lui parle avec eux, erre dans les couloirs et pose des questions philosophiques: le B.A.S ne fait-il pas plus de mal que de bien, finalement?

N'hésitez pas à insister sur ces deux personnages. Aucun des deux n'est intimement persuadé que les personnages sont des pourris. Bien qu'ils se doutent que des affaires louches ont été traitées, ils sont au courant de la nature particulière des affaires traitées par l'équipe de Reed et ils sont même plutôt enclins à les croire honnêtes, mais ce sont des grands professionnels. Et ils vérifient tous les détails pour s'assurer que leur instinct dit vrai.

Jack O'Clock vous explique:

Winter et Kinney

Par défaut, ces deux inspecteurs sont plutôt du côté des personnages, même s'ils n'en laisseront rien paraître tant que durera l'investigation. En revanche, il se peut qu'au cours des chapitres précédents, l'équipe ou certains de ses membres aient vraiment commis des actes plus répréhensibles que ce que la situation exigeait.

Dans ce cas, vous avez tout loisir de pousser vos joueurs dans leurs retranchements. Winter et Kinney trouveront des failles s'il y en a à trouver. Ce qui peut amener des développements secondaires intéressants.

Attention, il ne faut pas que les deux vieux flics aient conscience de tout, tout de suite, et qu'ils coïncident les personnages. Il vaut mieux qu'ils se rapprochent petit à petit des zones d'ombre, pour amener les joueurs à réagir, et qui sait, à s'enfoncer encore davantage dans le but de se couvrir.

SCÈNE II: LE PEINTRE MAUDIT

Lorsque l'affaire précédente atteint sa limite, et que les personnages se sont bien habitués aux deux membres des services internes (peut-être sont-ils même arrivés à se respecter), il y a de fortes chances qu'ils recommencent à se poser des questions et à chercher à quoi ils sont mêlés, à la fin. Une nouvelle enquête va alors leur être confiée. A ce moment également, le détective Kinney continuera l'enquête seul: son comparse

n'est pas présent, et beaucoup suggèrent que ce sont ses problèmes d'alcool qui ont repris. Kiney est silencieux, mais il paraît soucieux. Il demandera même aux personnages, s'ils insistent, s'ils savent ce que Winter voulait leur dire, car apparemment le détective avait prévu de leur parler de quelque chose.

Quatre jeunes femmes ont été retrouvées assassinées au cours des deux dernières semaines. Le mode opératoire est sensiblement le même à chaque fois: chacune d'elle a été mise en scène dans une parodie de sacrifice sanglant. On les a retrouvées chez elles, apparemment torturées de longues heures avant d'être poignardées. Si les supplices varient de l'une à l'autre, il y a peu de chances que cela soit l'œuvre de plusieurs tueurs.

- Rapidement, et peut-être même dès leur arrivée avec un test d'Investigation réussi, les personnages se rendront compte que ces sacrifices n'ont rien de vraiment relié au surnaturel. C'est juste un mode d'exécution dément qui ne correspond à rien d'un point de vue mystique: la question de savoir pourquoi on a appelé le B.A.S sur cette affaire peut se poser en filigrane, bien qu'il leur arrive de donner des coups de main sur des affaires criminelles.

- Une des particularités reste que chacun de ces meurtres a été véritablement mis en scène: chacune des jeunes femmes porte un costume la faisant ressembler à une princesse ou un personnage de conte traditionnel, et elle est placée dans un angle qui permettrait la prise d'une photo. Bien que macabre, l'ensemble a été fait avec un certain sens de l'esthétisme.

- Mina Howard, petite blonde aux yeux noisettes, était étudiante en arts plastiques et a été costumée en servante avant d'être fouettée, battue et finalement tuée.

- Marina Goldstein était commerciale dans une entreprise de télécommunication. Grande brune aux yeux clairs, elle portait un déguisement de sorcière, et a visiblement été empoisonnée et brûlée à plusieurs endroits.

- Charlize Conway est une brune ayant des origines du Khamâd. Elle étudiait le droit et travaillait dans une boutique de vêtements. Elle a été déguisée en princesse et

a de nombreuses fractures.

- Judith Lin était une jeune femme de taille moyenne avec de jolies formes. Médecin fraîchement diplômée, elle a été costumée en ce qui semblerait être un majordome au féminin, et elle a notamment été étranglée à plusieurs reprises.

- Dans l'entourage (évidemment accablé) des victimes, personne n'a d'explication sur ce qu'il s'est passé: c'étaient de gentilles filles, n'ayant pas vraiment de lien social et ne se connaissant pas. La mère de Judith leur parlera d'un petit ami, Franck Scott, qui a mal vécu la rupture, mais la piste ne donnera rien. Leur seul point commun était leur beauté, chacune était un joli brin de fille.

- Le tueur n'est pas rentré par effraction.

- Le voisinage décrira avoir vu plusieurs personnes monter au cours de la journée du meurtre, mais aucune description ne se retrouvera dans les quatre meurtres.

- En réalité, c'est en fouillant dans les affaires de chacune d'entre elles que les personnages vont pouvoir se rendre compte de ce qui les liait entre elles: Mina, dans ses travaux d'école, travaillait sur un peintre un peu particulier, et ses dessins étaient aussi superbes que violents, ne faisant pas l'unanimité chez ses professeurs. Marina, elle, était connue pour s'absenter tous les vendredi soirs. C'était le soir où elle refusait de travailler plus tard, mais son petit ami ignore ce qu'elle y faisait. Charlize avait créé et essayé de superbes costumes qu'elle avait montré à sa patronne et pour lequel elle avait sollicité son avis. C'est dans un de ceux-là qu'elle a été tuée. Quant à Judith, elle semblait avoir fait de gros efforts pour garder la ligne, et avait le même peintre parmi ses contacts et gardait même un échantillon de son écriture sur une carte d'un bouquet qui lui avait été envoyé en la félicitant de ses efforts.

Chi Winston est un peintre d'un genre un peu particulier: il a un long casier comme délinquant, ayant été mêlé à des attaques à main armée, des rixes de bandes, des vols et recels en tous genres. Il a fait cinq ans de prison pour l'une d'entre elle lorsqu'une bagarre avec un autre gang avait mal tourné et qu'il avait tué un autre

homme. Il a un petit frère, Sean, qui semble avoir suivi le même parcours et vit à une centaine de kilomètres de Lucèn.

A sa sortie de prison, il s'est acheté un petit atelier où il a commencé à travailler comme peintre: avec un trait assez inimitable, il a commencé à peindre des situations de contes et légendes traditionnels où les héroïnes étaient tantôt glorieuses, tantôt de belles captives. Souvent violentes, elles ont été cataloguées comme des délires pervers et pornographiques d'un ancien criminel par certains. Pour d'autres, son trait est délicat et il ne fait que sublimer ses modèles sans les instrumentaliser. Quoiqu'il en soit, il dispose d'un site internet assez confidentiel où il expose ses dernières œuvres, et on pourra y retrouver des peintures de chacune des 4 victimes, dans les mêmes costumes.

Deux choses pourront néanmoins faire douter de sa culpabilité:

- *Ses tableaux et son trait léger ont une certaine sensibilité que la brutalité des scènes de crime ne rend pas bien. De plus, il*

ne représente jamais de personne morte, préférant même dans des scènes violentes mettre en valeur la vie. Pour un amateur d'art, les scènes ressemblent à une copie d'un étudiant qui aurait mal interprété l'œuvre originale: dénuée d'espoir là où les toiles de Chi en contiennent finalement.

- *Chi est connu pour sa documentation sérieuse: il y a de nombreuses références allégoriques dans ses toiles, hors les crimes ont une symbolique facile et un peu bâclée qui ne rend pas vraiment cet état d'esprit apparent: aucun conte ou légende n'explique pourquoi le majordome devrait être pendu, par exemple, alors que le peintre fait habituellement très attention à ces détails.*

Il reste assez nécessaire de faire un tour à l'atelier du peintre. Il ne répond à aucun appel. Il s'agit d'un vieux hangar désaffecté, parfait pour tendre une embuscade. Mais si les personnages sonnent à l'interphone, qui ne marche quasiment plus, ils entendront une voix déformée leur dire brièvement: «Barrez-vous! N'entrez pas! Ou... Appelez...». Qui que ce soit qui entre



dans la maison en premier, les personnages ou des agents de police, ils auront la désagréable surprise de déclencher en entrant dans la plus grande salle du hangar un petit clic. Si les personnages s'en rendent compte (investigation perception difficulté 30), ils pourront s'échapper à temps avant que la bombe située dans le hangar n'explode, et ne subiront que le souffle de l'explosion (12D6 dans les points de Souffle tout de même). Sinon, l'explosion atteindra les points de Santé directement (à vous de moduler selon le nombre de points de Style et l'effet à atteindre, mais l'explosion doit rester impressionnante).

Quelque soit le nombre de blessés et de victimes, on retrouvera un corps d'homme calciné et à moitié éparpillé dans le hangar, et l'ensemble des œuvres restantes de Chi détruites.

SCÈNE III: GANGS OF SHANDARA

A moins que vous n'ayez envie de finir prématurément la Chronique, cette explosion n'aura pas tué les personnages, et il se peut que tout ceci les laisse sur leur faim. Soit ils décident de continuer leurs investigations sur cette enquête, soit ils reviennent à leurs petites affaires habituelles, auquel cas c'est Edgar Kinney qui les rappellera à l'ordre: pour lui, quelque chose cloche dans cette scène. Aucune revendication, et aucun rapport entre les crimes et cette immolation en tuant des flics... Il y a peut-être à enquêter davantage, notamment du côté du frère.

Sean Winston vit du côté de Delta, une ville à 100 kilomètres de Lucèn, et il est connu pour faire partie d'un gang, les Red Claws. Si les personnages ont pris le temps de se renseigner, ils seront équipés. Arrivés sur place, le comité d'accueil est exactement ce que vous attendez: Sean et plusieurs de ses amis sont ensemble, et le jeune homme provoquera les personnages en attendant des renforts, leur disant qu'ils ne repartiront pas d'ici s'ils sont venus chercher son frère (ce qui supposerait qu'il est vivant). Rapidement, une bonne cinquantaine de gars musclés et armés pourraient débarquer.

D'ici, il n'y a que deux solutions possibles à cette scène: les choses se passent mal: Sean est très énervé, déteste la police

Il est provocateur et insultant, et a l'avantage du nombre. Si une bagarre a lieu, il y aura sûrement des blessés sérieux. Si les gangers sont moins redoutables que les démons qu'affronte le B.A.S, le nombre et la présence d'armes à feu peut rapidement amener des dérapages imprévus. Le conflit peut aussi être réglé pacifiquement, ce qui demandera de l'imagination aux joueurs.

Dans les deux cas, les membres du bureau parviendront à mettre la main sur Chi Winston, qui semble incapable de tenir un couteau dans sa main droite tant elle tremble: en effet, outre le fait que le peintre s'est véritablement rangé depuis ses ennuis, la bagarre qui lui a valu un séjour en prison lui a aussi laissé une vilaine blessure à la main. Ses tendons sont très abîmés, et un geste violent de trop pourrait lui faire perdre l'usage de sa main, ce qui explique la délicatesse de sa peinture... et l'empêche d'avoir maîtrisé et torturé si violemment les victimes de cette affaire.

SCÈNE IV: HONNEUR ET DÉSHONNEUR

Plusieurs hypothèses à partir de maintenant: les personnages peuvent avoir réalisé un sans-faute, évitant de provoquer la mort d'innocents dans cette affaire et ayant compris que quelqu'un avait monté toute cette affaire. A l'inverse, il se peut qu'ils aient provoqué plusieurs catastrophes.

Dans tous les cas, arrivés à Lucèn, ils apprennent par John Anders (voir plus loin) qu'un mandat d'arrêt a été lancé contre eux: s'ils ont tué sans réfléchir, cela se justifiera aisément. De toute façon, la raison principale en sera que le corps explosé dans le hangar est celui du détective Winter. Rendu fou de rage et de tristesse par la mort de son équipier, Edgar Kinney a déterré tout ce qu'il avait appris sur le B.A.S pour justifier sa demande visant à les arrêter, par la force si nécessaire.

Il semblerait qu'il ait retrouvé les traces des empreintes digitales de l'un des membres du bureau sur un morceau de la bombe, et s'est persuadé que ce que son collègue voulait dire sur les personnages était qu'il avait compris quelque chose sur leurs magouilles

Quelques indices peuvent aider les personnages à comprendre tout ce qui se passe:

- *L'accès aux dossiers: outre le fait que ce dossier a été confié au B.A.S par les services de police, il apparaît que les fichiers personnels de Chi et Sean Winston ont été examinés à de nombreuses reprises en interne ses dernières semaines.*

- *L'empreinte digitale: le problème de l'empreinte digitale est à rapprocher du gars qui bricolait. C'est Anders qui leur apprendra que la bombe était fabriquée de manière à ce qu'une matière très résistante garde les empreintes: la même que celle qui avait servi à construire la moto dans la scène du début, et sur laquelle l'un des personnages a laissé ses empreintes digitales...*

- *Dans les immeubles assez protégés que les jeunes femmes fréquentaient, elles ont ouvert à leur meurtrier. Si ce n'était pas la seule personne en commun qu'elle connaissait, c'était à une personne en qui elles pouvaient a priori avoir confiance.*

- *Les personnages auront la nette impression d'être suivis. S'ils se battent devant le gang, des policiers interviennent sitôt après le combat. S'ils ne se battent pas, ils croiseront des policiers en civil qui patrouillent pas loin, en assez grand nombre et sans but précis apparent. Leur mission est de les surveiller, bien sûr.*

Tout ceci peut amener les personnages à comprendre qu'ils sont la cible d'un complot au sein même de la police, d'autant plus s'ils ont admirablement réussi leur enquête et qu'ils sont condamnés quand même: les questions qu'ils se posent suite à l'intervention de Simon, et leurs investigations personnelles ont mis le feu aux poudres. Ceux qui trouvent le B.A.S trop dangereux ont pris le dessus, et des deux agents qui devaient les blanchir, l'un est mort et l'autre a somme toute perdu la raison.

Acte III: Révélations et autres armes biologiques

Le début de cet acte dépendra grandement de ce que les personnages ont fait

lors du reste de ce chapitre, et probablement lors de la Chronique toute entière. En somme, il s'agira de savoir si John Anders les aide pour la suite ou non: si leur comportement a été digne d'éloges, il les avertira de la situation, et acceptera de les aider à arriver à leurs fins. Sinon, il sera absent, et les personnages devront se débrouiller seuls, sans contact dans la police.

En tous les cas, les membres du bureau sont désormais traqués et recherchés par la police, ce qu'ils pourront apprendre à leurs dépens, et il va leur falloir profil bas. Mais c'est aussi l'occasion, perdu pour perdu, d'aller faire un tour au château d'Ispan afin de voir ce qu'on leur cache depuis le début.

SCÈNE I: INFILTRATION

Accéder à Ispan quand on est recherché par toutes les polices de Shandara n'est pas une mince affaire, mais il est au moins aussi compliqué d'entrer dans les laboratoires de Coeos. La société a engagé des services de sécurité extrêmement efficaces, et il faudra que les personnages s'installent un moment dans la ville pour observer les détails et mettre en place un plan efficace pour entrer dans les locaux.

Le château est de style ancien, avec de grandes tours d'un style plus renaissance que médiéval. Il se situe en hauteur, quasiment au sommet du Mont Halaad, et était autrefois le domaine des princes qui régnaient sur la région. Maintenant, c'est un fort difficile à prendre et à infiltrer, car tout l'arrière du domaine donne vers les flancs de la montagne et un lac plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Quant à l'avant, des caméras et des dispositifs d'alarme ont été placés à des endroits stratégiques afin de repérer à l'avance toute visite. Un service d'ordre patrouille régulièrement tandis que les vidéos de surveillance sont vérifiées en permanence.

Régulièrement, le château reçoit des livraisons qui sont minutieusement fouillées, et des camions montent jusque là pour leur apporter de nouvelles machines de technologie extrêmement moderne. De plus, l'équipement général des surveillants laisse à penser que les travaux effectués ici

sont aussi importants que dangereux.

Si les personnages se renseignent, ils apprendront que le service de surveillance est assuré par les Jackals, une société militaire privée spécialisée à l'origine dans la gestion des conflits armés. Ce ne sont pas de simples gardiens de supermarché, mais d'anciens soldats ou des mercenaires entraînés et rompus aux techniques de combat en tous genre.

Laissez les personnages choisir leur technique d'infiltration pour entrer dans le château, mais n'oubliez pas que les Jackals sont des professionnels compétents et qu'ils ne se laisseront pas berner facilement. En particulier, leur chef Enzo Hayman est un homme doué, retors et extrêmement compétent. Il est connu pour avoir réalisé des exploits militaires impressionnants et pour en pas supporter la défaite. Il est idéalisé par ses hommes. Reste que ces mercenaires ont ordre de tenter de neutraliser un intrus plutôt que de le tuer, pour des raisons évidentes d'incompatibilité avec la législation.

SCÈNE II: EXPLORATION

Une fois entrés dans le château, les personnages devront faire avec les moyens du bord. Ils disposent certainement pour cela des plans laissés par le pseudo Robert Brennen de la première enquête, et cela leur sera extrêmement utile: le château d'Ispan est un lieu immense et labyrinthique:

Le château: L'ensemble du château est d'une architecture orientale grandiose. Décoré avec un goût certain et néanmoins discret, il impressionne par la seule taille de ses pièces et de ses baies vitrés. Le marbre du sol reflète à merveille ceux qui s'y déplacent, et de nombreux balcons donne une vue imprenable sur le domaine et les vallées en contrebas. L'essentiel de l'endroit semble consacré à la vie collective (dortoirs, cuisines, ...) ainsi qu'à des bibliothèques, des salles de travail ou de réunion. Plus d'une centaine de personnes, hors personnel de sécurité, semble être logé ici. Des caméras de surveillance sont installées régulièrement, et il y a peu de patrouilles.

L'observatoire: Pièce située en hauteur du château, dans la plus haute tour, un

un observatoire a été aménagé à côté des pièces d'une horloge gigantesque d'excellente facture, ce qui donne une ambiance mécanique étrange à la pièce, dans laquelle les équipements et télescopes d'observation de dernier modèle fonctionnent dans le cliquetis régulier des aiguillages. Deux Jackals montent en permanence la garde devant ce lieu, et une équipe de trois personnes y travaillent régulièrement. Si les personnages fouillent le lieu en détail, ils pourront trouver le Rapport d'Astronomie.

Les jardins: Orné de bassins, de ponts ouvragés, le jardin est suffisamment entretenu pour garder sa splendeur, et suffisamment laissé à lui-même pour avoir malgré tout un petit aspect sauvage. La vue plongeante qui permet de voir jusqu'aux frontières du Khamâd et jusqu'à l'océan est un vrai régal lorsqu'on a le temps de faire un peu de tourisme. Un kiosque représentant des esprits tenant le monde dans leurs mains sert de point de rencontre aux chercheurs et chercheuses qui travaillent ici. Sinon, c'est aussi un lieu pratique pour se cacher, car vaste de plusieurs hectares tout autour de la propriété.

Le labo (partie I): Les sous-sols du château sont protégés par des gardes, de nombreuses caméras et des codes d'accès sans lesquels il est impossible de passer et que personne ne connaît dans leur intégralité: les scientifiques n'ont accès qu'à certains d'entre eux, pour les zones dans lesquelles ils travaillent. Mais les personnages, eux, les ont tous grâce au coup de main de Simon: reste à passer la surveillance conventionnelle.

La première partie des laboratoires est très impressionnante, car constituée de machines gigantesques et d'ordinateurs sur des salles entières. Baignant dans une lumière légèrement bleutée, l'endroit est rempli de chercheurs qui travaillent sur de nouveaux produits. Un peu d'observation suffira pour définir qu'ils travaillent sur les matrices Sephirah, ce qui n'est finalement pas si étonnant: le Khamâd est justement connu pour sa fabrication de ces gemmes d'énergie spirituelle. Des condensateurs véhiculent l'énergie dans des processus hyper sécurisés, et des salles de tests ont été installées dans des couloirs spécifiques. A tout moment, Mikahil pourra être absorbé par

l'observation de l'une de ces magnifiques énergies qui tourbillonnent.

Leurs explorations confirmeront tout ça: il semble que le laboratoire canalise l'énergie spirituelle pour produire des matrices Sephirah, au moyen de techniques élaborées et étonnamment assez sécurisées.

Le labo (partie II): Les zones en surbrillance rouge sur la carte qu'ont les personnages se situent derrière des portes blindées, et entrer à l'intérieur de cette partie sans se faire repérer est à la limite de l'impossible: les salles qui y mènent ne s'ouvrent qu'avec le bon code, une reconnaissance oculaire et digitale. Seuls quelques scientifiques triés sur le volet peuvent y entrer, et les codes s'avèrent insuffisants.

Si les personnages entrent, leurs ennuis ne sont pas finis: un dispositif détecte les mouvements dans quelques couloirs, des drones surveillent la zone, la vidéosurveillance est renforcée et, chose étonnante, des armes d'un genre inconnu sont placées à plusieurs endroits stratégiques: leur seule fonction est de tirer à vue sur tout intrus émanant du plan spirituel (+25 pour toucher, 8D6 de dégâts par tir, ce qui permet d'oublier le passage par le pouvoir d'Ephraïm). Des cercles de protection sont tracés au sol et empêchent les esprits de passer en délivrant une puissante charge électrique. Y compris Mikahil, bien entendu...

Entrer dans ce laboratoire donne l'impression d'entrer dans une forteresse en état de siège tant il est défendu: même les lumières sont tamisées et ne s'allument que sur le passage des personnages. Manifestement, la plupart des protections visent à éviter les intrusions, mais certaines semblent aussi pouvoir défendre les occupants contre une attaque venant de l'intérieur.

Dans les laboratoires et les bureaux, peu de gens travaillent, et les personnages pourront assez rapidement se faire une idée de ce qui se trame ici: manifestement, le processus d'exploitation de l'énergie spirituelle est poussé à son paroxysme, servant à créer des machines incorporant de grandes quantités, bien supérieures à celle d'une Sephirah. La plus impressionnante des créations se trouve stockée dans un hangar, solidement câblée: une immense machine en

forme de robot, haute de plusieurs dizaines de mètres et alimentée par des réacteurs d'énergie pure, qui est entourée d'armes lourdes visant manifestement à l'empêcher de nuire le cas échéant. Elle semble néanmoins inerte.

En avançant davantage encore, les personnages pourront découvrir un des bureaux, apparemment vidé. C'est le bureau de l'ancien directeur du service, qui n'a apparemment pas été utilisé depuis un moment, comme s'il n'y avait plus travaillé depuis longtemps. Un peu d'investigation permettra à nos enquêteurs de deviner que ce bureau a été vidé et soigneusement rangé, il ne ressemble pas vraiment à un endroit où l'on travaillerait réellement. Quel que soit la position actuelle de celui qui l'occupait, tout a été rangé pour que l'on y retrouve rien.

Il faudra un peu de patience pour se rendre compte que le petit porte-stylo en forme d'hélicoptère qui a l'air totalement bénin possède en fait une clé USB bien cachée. A l'intérieur, des notes de recherches extrêmement complexes, ainsi que le Mail d'alerte (cf. documents annexes).

SCÈNE III: LIBÉRATION

Si les personnages se font repérer, il est à noter que l'alarme ne sonnera pas: elle est parfaitement silencieuse, mais ils se retrouveront vite cernés par d'excellents combattants. Il y a en tout une cinquantaine de Jackals dans le bâtiment, et il y a peu de chance qu'ils parviennent à tous les vaincre.

Les gardes mettront en place toutes les tactiques nécessaires pour s'assurer d'attraper les personnages en minimisant les dangers de leur côté.

*Cf. Profils: Enzo Haymann
Jackals*

En tous les cas, leur action provoquera sans doute un véritable combat dans le château, ce qui est exactement ce que quelqu'un attend pour se faire connaître: la machine qu'ils ont aperçu dans la deuxième partie du laboratoire.

Une âme de daeva l'a infusée depuis longtemps, et elle attend depuis cette

période le moment idéal pour se libérer. Elle ne verra pas de meilleure occasion. C'est d'ailleurs de cette manière que le prototype peut vous servir de deus ex machina: son contrôle des appareils électroniques lui permet de faciliter l'approche des personnages, et de déclencher l'alarme quand cela sert ses plans.

La libération du Prototype Alpha est pour le coup la définition même du chaos: il profite de la confusion pour se débarrasser de ses chaînes, et retourne le système de sécurité contre ceux qui l'ont créé. Vous voilà partis pour une scène hautement épique, avec une machine démoniaque surpuissante, des mercenaires et un château qui s'écroule.

Peut-être les personnages tenteront-ils d'arrêter le Prototype, qui est très certainement trop puissant pour eux. Qu'ils y parviennent ou qu'ils échouent, tachez de terminer cette scène par un combat épique contre la machine qui les laissera vivants mais gravement blessés. Peut-être parviendront-ils à s'échapper et à se mettre à l'abri, ou alors seront-ils enterrés sous les gravats. Dans tous les cas, ils perdent conscience, et seul le prochain chapitre nous dira ce qui leur est arrivé.

A la fin de ce chapitre, beaucoup de choses sont arrivées aux personnages: ils ont perdu leur statut, se sont fait traquer, ont survécu à des tentatives d'assassinat, à un démon machine enragé et ont baigné dans l'énergie spirituelle puissante qui a émané du château détruit. L'idée de ce chapitre est de se finir sur un moment où les personnages ont tout perdu, à la fois physiquement et socialement. Ceci leur vaudra d'améliorer leur Force d'Ame à 6.

Expérience gagnée

Environ 20 points. A la fin de ce chapitre, beaucoup de choses sont arrivées aux personnages: ils ont perdu leur statut, se sont fait traquer, ont survécu à des tentatives d'assassinat, à un démon machine enragé et ont baigné dans l'énergie spirituelle puissante qui a émané du château détruit. De quoi en retirer quelques expériences, d'où un montant généreux de points d'expérience!

L'idée de ce chapitre est de se finir sur un moment où les personnages ont tout perdu, à la fois physiquement et socialement. Ceci leur vaudra d'améliorer leur Force d'Ame à 6, et clot la première partie de cette Chronique.



La vie était décidément pleine de surprises. Nicholas ouvrit la porte-fenêtre de son appartement, et mit un pied sur le balcon. L'air satisfait, il huma l'air ambiant pour se charger des senteurs du bord de mer. Le goût de la liberté et de la tranquillité. Vraiment, une bien belle journée qui s'annonçait.

Rasé de près, le teint frais, le jeune homme savoura son petit déjeuner sereinement, comme chaque matin depuis qu'il avait quitté le bruit oppressant des grandes villes. Il alluma sa télé, et ce qu'il y vit ne fit que le conforter dans son choix. Six membres d'une unité d'élite de la police de Shandara, recherchés pour le meurtre d'un agent fédéral, ainsi que de quatre pauvres jeunes femmes, avait dit le journaliste.

«Les rues ne sont plus sûres», dit Nicholas pour lui-même, avec un léger sourire.

Une fois son repas terminé, il se leva pour se diriger vers son lit, où un uniforme de police fraîchement nettoyé l'attendait. Il soupira en repérant, du coin de l'oeil, son album photo traîner à côté, seul élément vraiment personnel dans cet appartement impeccable. Il le récupéra avec précaution, et ne pût s'empêcher de le feuilleter délicatement, laissant glisser ses doigts le long de la couverture avec délectation.

Il ouvrit à la première page. A vrai dire, il n'y avait pas beaucoup de photographies, mais toutes étaient à ses yeux de délicieux souvenirs. Il passa quelques minutes à observer chacune des quatre jeunes femmes, le sourire aux lèvres. Il ne s'attarda pas davantage, et rangea son trésor loin de toute atteinte. Après tout, la femme de ménage devait passer.

Nicholas avait revêtu son uniforme. S'apercevant dans le miroir, il se prit à penser, comme un bon nombre de femmes dont il croisait le chemin, qu'il avait belle allure. Mais il n'était pas l'heure de tomber dans l'auto-satisfaction, aussi agréable qu'elle puisse être. Nicholas avait du travail.

Saisissant son sac, il ouvrit la porte de son appartement, qui donnait directement dans une allée tranquille de banlieue. Il ne s'attendait pas à ce qu'une personne l'attende devant, droite comme un I.

L'homme était vêtu d'un costume blanc de haute couture, et portait un masque de la même couleur. Nicholas ne fût surpris qu'un instant: lui-même cachait son véritable visage à tous, il n'y avait rien d'étonnant à ce qu'il ne soit pas le seul. Alors qu'il reprenait sa contenance, il aperçut dans la main de l'homme une faux, noire et acérée, dont les contours semblaient en permanence se modifier sous l'effet d'un charme d'un autre monde. Pour la première fois de sa vie, Nicholas sentit la peur lui glacer l'échine, en même temps que l'excitation l'envahissait. Le monde était rempli de prédateurs qui se pourchassaient entre eux.

«Les rues ne sont plus sûres», se dit-il à nouveau, pour la dernière fois.

Chapitre VIII

Clubbed to death



Où l'on fricote avec des zombis et l'on résout les problèmes de famille d'un écrivain pas très clair.

Nous avons laissé nos héros dans une situation inconfortable, après la destruction des laboratoires de la Coeos. Ils se retrouvaient évanouis, sévèrement blessés au milieu des ruines, avec la satisfaction de s'être battus en héros (ou la honte d'avoir abandonné les habitants de la ville). Dans tous les cas, ils sont toujours recherchés et ont perdu au cours du chapitre précédent l'ensemble des privilèges associés à leur ancienne fonction.

Acte I: Something rotten here

Lorsque les personnages se réveillent, ils se retrouvent dans une petite demeure. La maison est d'un style ancien, avec des poutres en bois, et la poussière sur certains meubles indique qu'elle n'a pas été habitée depuis de longues années.

Ils ont dormi 3 jours en moyenne, et quelqu'un, qui que ce soit, a pansé leurs blessures (ce qui n'implique pas qu'ils ne subissent pas les éventuels malus de leurs blessures critiques). Cela dit, même si la maison est ancienne, elle comporte tout le confort nécessaire: eau, électricité, chauffage, mais aucun matériel informatique.

Il y a fort à parier que les personnages se demanderont qui les a amenés ici, et un petit indice leur est laissé sur le peron: un attrape-rêve, admirablement ouvragé et représentant la lune et les étoiles, vole et tinte au vent: il s'agit d'un message d'un personnage déjà rencontré au préalable (Moon, arcane majeur de la Lune d'Obscurantis). Néanmoins, il ne la verront pas intervenir, pas plus qu'il n'y aura de trace de sa présence dans la maison. C'est effectivement elle qui les y a amenés, mais elle ne paraît pas devoir revenir les voir.

Les personnages apprendront rapidement qu'ils se trouvent désormais à Toltsadt, en Eisenwald, soit à plusieurs milliers de kilomètres de leur localisation précé-

Jack O'Clock vous explique:

Un tournant

Ce nouveau chapitre va changer la donne par rapport aux habitudes des joueurs. Ils auront à nouveau l'opportunité d'enquêter et de se rapprocher encore davantage du deuxième camp de cette histoire (Obscurantis).

Mais il leur faudra faire profil bas, éviter la police, s'organiser et apprendre à agir sans la carte du B.A.S qui leur ouvrirait beaucoup de portes jusqu'ici. Plus l'histoire de ce chapitre va avancer, plus il est probable que la surveillance et les contrôles soient renforcés. N'hésitez pas à bien faire ressentir aux joueurs qu'il faut agir avec discernement: ce n'est plus un rapport ou une inspection qu'ils risquent sur un faux pas, mais leur tête.

dente. Il s'agit là d'une grande ville, à l'architecture stricte et bordée de collines et de reliefs en tous genres. C'est une zone économique florissante, qui a pour particularité d'accueillir un certain nombre de domaines privés dans les hauteurs escarpées, entourés de forêts denses et sombres. Comme tout le pays, Toltstadt possède un climat frais et humide: il y pleut assez régulièrement, et la brume empêche parfois de voir au loin. De plus, alors que la fin d'année approche, la nuit tombe rapidement et la luminosité n'est pas au mieux.

Néanmoins, alors que l'ambiance pourrait rapidement paraître morose dans un tel lieu, Toltstadt est une ville animée, et où chaque enseigne, et parfois quelques maisons et domaines, est dotée de lumières. Le centre ville comporte un bon nombre de magasins ouverts assez tard et de bars, des grandes places où les gens se rassemblent pour discuter, ce qui fait que la ville est finalement animée et ne brille jamais tant que lorsque la nuit commence à tomber.

Note: Les personnages n'auront pas de problème de langue à Tolstadt, mais leur accent indiquera facilement qu'ils ne sont pas originaires de la région, sauf test de Subterfuge réussi.

SCÈNE I: NOT THAT EASY

Bien entendu, les personnages vont devoir faire profil bas et s'organiser pour subsister dans cette ville. Ils s'apercevront

rapidement que la maison dans laquelle ils vivent est un peu à l'écart, et qu'il y a des chances qu'ils y soient tranquilles pour un moment. Il faudra qu'ils fassent attention à leurs actes mais au moins pourront-ils profiter d'un peu de tranquillité pour se remettre de leurs blessures.

Ils ont toutefois accès à quelques informations connues du public et qui pourront déjà être des pistes expliquant ce qu'ils font dans cette ville: tout d'abord, ils apprendront que la Coeos y détient un bâtiment, ancien lieu de recherche devenu par la suite un site de gestion financière, il y a de cela quelques années. Toutes les recherches ont été transférées dans un laboratoire neuf et de haute technologie... celui-là même qu'ils ont visité à la fin du dernier chapitre. Il semblerait désormais que ce soit devenu un lieu administratif pour l'entreprise.

Bien sûr, les événements récents au Khamâd sont sur toutes les lèvres: l'explosion qui a dévasté la zone a été d'une importance telle qu'il a fallu l'expliquer. Plusieurs responsables ont tenté de donner des justifications à la scène cataclysmique qui n'aurait aucune explication technique, selon eux.

Reste que dans l'ensemble, le public se pose des questions. Les journalistes recherchent les témoignages des survivants, et beaucoup de discussions tournent autour des activités dangereuses de la Coeos. Un rassemblement de militants écologistes, les Sons of Life, est prévu à la fin de la semaine pour demander au bureau de la Coeos de reconnaître ses responsabilités et de partir au plus vite de la ville. Il semblerait que par rapport à toutes ces questions, la communication de la Coeos patage et l'on promet une explication au plus vite, en assurant que «l'enquête suit son cours».

Cette actualité récente va même jusqu'à exclure les informations locales, et il se peut que les personnages mettent un certain temps avant d'apprendre que plusieurs événements sinistres ont déjà eu lieu à l'intérieur de la ville, sans que l'enquête soit actuellement résolue. Vous pouvez donner cette information directement aux personnages, ou attendre un peu, comme vous le souhaitez.

On a retrouvé plusieurs corps ces

derniers mois. Des attaques d'une violence rare ont eu lieu, et sont jusqu'ici passées dans le journal comme de malheureuses agressions. Chaque victime a en effet été fouillée, on lui a volé des documents, et dans le deuxième cas on a même retourné de fond en comble sa maison. Mais les faits sont encore un peu plus sérieux:

LA PREMIÈRE ATTAQUE

La première attaque eût lieu 6 mois auparavant. Deux hommes ont été pris à partie dans la rue. L'un d'eux a été blessé sérieusement et a néanmoins survécu, tandis que l'autre a connu une fin peu enviable: il a été littéralement écrasé contre le mur, comme s'il avait été propulsé suite à un accident de la route.

- *La victime (décédée) se nommait Phileas Herp. C'était un homme dans la cinquantaine, qui rentrait d'un repas chez sa fille lorsqu'il a été attaqué. Loyal et aimé de ses collègues, c'était un homme au tempérament dur et forgé par le travail. Il travaillait comme consultant et gestionnaire des ressources humaines à la Coeos. Son identité a bien été établie par les services de police, malgré l'état déplorable du corps.*

- *Il a été raconté à la presse et à sa famille qu'il a été heurté par un véhicule de plein fouet, afin de ne pas aggraver l'affaire, et que l'on recherchait toujours le criminel. L'histoire est peu crédible, en réalité, car la ruelle dans laquelle il a été tué ne permet que difficilement le passage d'un véhicule, sauf un deux-roues. De plus, il n'y a aucune trace sur le corps laissant penser que cette thèse est la bonne. Au contraire, il y a quelques signes (discrets, vu l'état du corps) de lutte. Mais les enquêteurs ne parviennent pas à s'expliquer comment la victime a été abattue. Il semblerait qu'il ait été lancé contre le mur, ce qui est bien entendu, à leurs yeux, improbable (et forcément totalement vrai).*

- *La seconde personne impliquée est Craig Steint, un jeune homme de 31 ans. Ecrivain de métier, il rentrait chez lui au moment de l'agression, et avait croisé Phileas. Il a raconté à la police avoir été attaqué par le meurtrier, et il a pris une balle à quelques centimètres du cœur. Il s'est alors évanoui pendant que Phileas se faisait assassiner. Il*

prétend avoir entendu des bruits de moteur, mais n'est pas véritablement sûr. Sa fiancée, Leslie Danhoff, dira aux personnages que Craig est encore sous le choc, et qu'il croit probablement plus en ce que lui a dit la police qu'en ses propres souvenirs.

- Quelques titres de presse, si les personnages décident de se renseigner réellement sur les gros titres, font le lien entre les différents événements qui atteignent la Coeos, incluant celui-ci à l'intérieur des maux qui atteignent cette société ces derniers temps.

LA DEUXIÈME ATTAQUE

4 mois se sont écoulés entre les deux attaques, et si la police n'a pas manqué de faire le lien, la presse n'a pas eu cette chance, puisque le mode opératoire n'a pas non plus été révélé. Cette fois, c'est un autre homme qui a été assassiné, chez lui, et toujours d'une manière brutale.

- La victime se nomme Félix Menhart, médecin de son état. Il était à la retraite et vivait seul depuis le décès de son épouse. Il est assez connu dans le domaine médical pour ses travaux au niveau de la dégénérescence des neurones et a été l'auteur de quelques articles remarqués par les revues spécialisées.

- Il a un temps occupé un poste de directeur de recherche très envié. Ironiquement, sa femme a succombé à une maladie sur laquelle ses recherches portaient et les quelques personnes qui le connaissaient disaient qu'il était devenu très pieux et renfermé depuis cette période. Il avait coupé les ponts avec les hauts pontes du domaine médical et se consacrait à des œuvres de charité, allant jusqu'à offrir des conseils et consultations gratuits. Le reste du temps, il vivait enfermé chez lui et personne ne savait vraiment qui il fréquentait encore.

- Félix a été tué d'une manière assez similaire au premier cas. On a retrouvé son corps désarticulé dans son appartement, comme s'il avait été frappé avec une fureur incroyable. L'autopsie a révélé un détail étrange: il semblerait que les os de la victime aient explosé de l'intérieur sous l'impact des coups, mais les impacts ne correspondent à aucune arme blanche. Actuellement, l'hypothèse principale serait que la victime a été

attaquée avec un coup de poing américain métallique, par une personne particulièrement musclée.

- Ceci a été conforté par le fait que le verrou de la porte ait cédé sous un impact, comme si quelque chose avait forcé l'entrée.

- La presse n'a pas été mise au courant de cette seconde affaire. Félix était un homme secret et relativement âgé, retiré de la vie active depuis des années et sans grand contact avec l'extérieur. Seuls ceux qu'il aidait et les associations qu'il fréquentait ont appris sa mort, avec tristesse, mais sans poser de questions: on leur a annoncé qu'il avait été retrouvé mort chez lui, sans davantage de précisions, et personne n'a osé en demander. Tous ses patients récents confirmeront qu'il était gentil et disponible, bien que peu causant de manière générale.

LA TROISIÈME ATTAQUE

Cette fois, c'est un homme dans la fleur de l'âge qui a été abattu. C'est sans doute l'affaire la plus médiatique de cette période, à cause de son caractère hautement spectaculaire.

Cette affaire a eu lieu 3 semaines avant le début de ce nouveau chapitre, et a fait beaucoup de bruits tant dans la presse que dans les conversations de bistrot. Le meurtre a eu lieu au très chic casino de Toltstadt. James Steifer, jeune patron d'entreprise florissante, passait une bonne soirée en compagnie de son épouse Naomi, lorsqu'il a rencontré un ami à lui, Leo Felten.

Ils ont passé la soirée à plaisanter et à boire, au grand dam de Naomi, puis se sont retirés sur la terrasse du casino pour discuter affaire un moment. La suite a marqué les esprits de tous ceux qui se trouvaient à cet étage à ce moment, puisqu'ils ont vu le corps de James, le cou broyé, traverser la fenêtre puis la salle pour aller s'écraser contre le bar. Le corps de Leo Felten a été découvert en contrebas de la terrasse, comme s'il avait fait une chute mortelle.

- Des témoins assurent avoir vu furtivement une troisième personne sur le balcon, ce que la police ne remet pas en cause pour



l'instant. Ce qui les dérange davantage, c'est que Steifer a été tué d'une manière assez semblable aux crimes précédents, toujours «à mains nues». En effet, il a d'abord été poignardé, mais la cause de la mort réside davantage dans la violence du coup et de la projection qui s'en est suivie que de la précision de la lame.

- De plus, Leo a lui aussi été assassiné d'une manière assez étrange, puisqu'il a un trou béant dans la poitrine, comme s'il avait été traversé par quelque chose. Son cœur a été broyé net, et il manque du sang. Si les personnages remontent le temps à cet endroit, ils pourront littéralement voir le tueur faire un bond fabuleux depuis un arbre proche pour atteindre ses victimes, les abattre à mains nues et boire le sang de Leo avant de jeter celui-ci en contrebas.*

- James Steifer et Leo Felten étaient associés dans une entreprise de vente par correspondance, la Stelten (fusion de leurs deux noms). Naomi, quant à elle, ne s'est jamais vraiment remise de cette expérience traumatisante, et elle est actuellement en hôpital psychiatrique. Elle nie totalement ce qui s'est passé, et continue à parler de son époux comme s'il était encore en vie. Elle dit qu'il est invincible et que rien ne peut venir à bout de lui, qu'il va venir la chercher. Selon les médecins, il y a peu de chances qu'elle recouvre l'usage de toutes ses facultés.*

OÙ EN EST L'ENQUÊTE

Evidemment, l'enquête de la police piétine face à tous ces éléments pas forcément cohérents entre eux. Chaque théorie a son lot de points faibles, et se heurte à un obstacle majeur: le mode de commission, que les enquêteurs ont beaucoup de mal à expliquer. De plus, les deux premières victimes, des scientifiques, ont un lien entre elles: elles se connaissaient et s'étaient probablement déjà croisées, mais il y a peu de chances que l'un d'entre eux ait un jour croisé la route de Steifer ou de son associé. Sans que l'on sache, pour ces deux derniers, qui était réellement visé.

L'idée d'un tueur frappant au hasard a été abandonnée rapidement, et l'inspectrice Magdalena Renate, en charge de l'affaire, continue de vouloir tisser un lien entre les affaires, sans véritablement y parvenir. C'est une femme vers la fin de la trentaine, extrêmement rigoureuse et précise, à laquelle on a confié cette affaire sans lui faciliter la tâche. Connue pour son taux d'élucidation, elle n'a cependant connu que des affaires «normales», et elle sait quelle joue sa carrière dessus: elle ne sera pas véritablement prête à divulguer des informations à qui les veut. Pour l'heure, deux pistes principales se dégagent dans sa réflexion, sans qu'elle sache véritablement comment les articuler entre elles:

- Sur Félix Menhart, elle sait que l'homme était reconnu dans les revues scientifiques à cause de son travail, mais également qu'une partie de ces recherches révolutionnaires était le fruit de son travail avec des collègues, dont il avait volé la vedette trente ans plus tôt. L'un d'entre eux s'était suicidé peu de temps après cela, ce qui avait paradoxalement libéré Menhart (de toute menace de révélation). Elle voit, avec raison, dans le comportement du médecin vers la fin une certaine peur: après la mort de sa femme, il s'est estimé puni pour sa trahison et a voulu garantir le salut de son âme.

- Elle a découvert que Steifer a eu beaucoup de chances ces derniers temps: certains de ses concurrents directs sont tombés malades, ou ont été ruinés, un dossier fiscal qui menaçait de le couler a vu l'une de ses pièces principales être malencontreusement égarée. Bref, elle ignore réellement ce que Steifer faisait, mais elle croit assez peu aux coïncidences.

- Rien de concluant, cependant, et aucune véritable information sur la première victime (Phileas Herp) qui laisse à penser qu'elle aurait quelque chose à se reprocher. Personne ne semblait lui en vouloir suffisamment pour le tuer, pas même son ex femme avec laquelle il gardait des rapports tendus. Il avait bien embauché Félix Menhart il y a de cela quelques années pour une série de conférences, mais les deux hommes ne se connaissaient pas vraiment.

Les personnages devraient se rendre compte au vu de son travail qu'une unité comme le B.A.S était, finalement, assez indispensable.

SCÈNE II: LA SEPTIÈME BRIGADE

Et lorsque le B.A.S n'existe pas (ou plus), il existe une autre manière d'enquêter sur des affaires qui échappent aux compétences normales de la police. C'est pourquoi a été envoyée à Toltstadt une unité bien particulière afin de régler le problème: la 7^e brigade de l'Hadès (la branche militaire de Renaissance, à laquelle les personnages se sont déjà frottés auparavant). Les unités spéciales opérationnelles de l'organisation sont composées de trois membres et ont pour vocation de régler les problèmes sur-

naturels qui peuvent survenir un peu partout dans le monde, ainsi que différentes missions d'espionnage et d'assassinat aux 4 coins du globe.

Les personnages auront rapidement vent de la présence de l'unité, sans véritablement savoir s'ils sont venus pour eux: deux jours après leur réveil, une bagarre éclate entre les militants écologistes présents et la police, qui dégénère à grands coups de lancer de pierres. Débarquant avec leurs valises, ce sont les trois membres de la 7^e brigade qui vont mettre au pas tant les manifestants que les policiers qui s'échauffent et sortent leurs armes de service. Sans grande subtilité. Lorsque les renforts de police arrivent, il suffit aux membres de l'unité de montrer leur badge de service au commissaire pour que les armes pointées dans leur direction se baisse et que le responsable de l'unité les remercie grandement pour leur intervention, l'air gêné.

Les membres de l'unité sont ici désignés par leurs noms de code. Voici une courte description de chacun:

Gungnir: chef de l'unité, il est réputé au sein de l'Hadès pour sa loyauté sans faille et son efficacité dans chacune de ses missions. Agé de 40 ans environ, il porte la barbe, des cheveux mi-longs châains. Ses yeux vairons, violet et bleu, déstabilisent l'interlocuteur et contribuent à son charme. Il est généralement habillé, en mission, d'un costume impeccable.

C'est un négociateur doué, il a de l'expérience, du recul et il est rompu aux pratiques militaires. D'un caractère posé, il reste calme et analyse les situations, mais sait se montrer avenant quand c'est nécessaire. Il possède une forte autorité, et un sens du devoir très prononcé. Parmi l'Hadès, nul ne doute de sa loyauté, que certains qualifient d'aveugle.

Underdog: Toujours habillé d'un long manteau de fourrure élimé, Underdog a tout de l'homme que personne ne voudrait croiser dans la rue: jeans déchiré, cheveux longs détachés, l'air du loubard violent qui cache à peine ses armes, il ne fait rien pour cacher véritablement sa nature violente aux yeux des autres. Il adore plus que tous boire, manger, les femmes, et une bonne bagarre,

ce qui suscite parfois la consternation de sa collègue (cf. ci-dessous). Il tire son surnom de son caractère de chien fou et sauvage, incontrôlable mais loyal malgré tout.

Pour lui, tout est compétition et toute personne digne de son intérêt est un adversaire, y compris, dans une certaine mesure, ses propres collègues. Néanmoins, sous ses abords balourds, brutaux et maladroits, Underdog est doté d'une intelligence fine, et c'est un grand professionnel lorsque vient l'heure d'une mission: il est ainsi capable de se déguiser à la perfection et d'endosser n'importe quel rôle en quelques instants. Il cache ses compétences à la perfection, mais sait beaucoup de choses dans beaucoup de domaines.

Jack O'Clock vous explique:

La 7^è brigade

Les combattants de l'Hadès sont des adversaires redoutables (cf. profils dans la partie dédiée). Gungnir, Fury et Underdog ne font pas exception. N'hésitez pas à faire sentir à vos joueurs qu'ils ne sont pas toujours les plus forts, s'ils décident de faire usage de la violence. Après tout, il n'y a pas lieu de leur faciliter la tâche s'ils choisissent de combattre.

Nos trois compères sont armés, dangereux, et suffisamment doués pour contrer intelligemment les initiatives des personnages. N'en faites pas des ennemis invincibles, mais si vos joueurs souhaitent se mesurer à eux, ils ont intérêt à être prêts, ou ils se prendront une méchante volée.

Fury: Cette femme est dans la trentaine. Les cheveux blonds coupés courts, toujours habillée de manière militaire, avec des vêtements souples et de grandes bottes, elle est très fine, à la limite de la maigreur, mais très musclée également. Elle arbore à plusieurs endroits des cicatrices fines, preuve de blessures reçues, et un observateur attentif pourra également déterminer qu'elle a un œil de verre, extrêmement bien conçu et qui suit les mouvements de son autre œil.

Fury est une femme de tête, professionnelle et entraînée, une habituée des opérations militaires en tous genres, mais aussi polyvalente s'il le faut que ses deux collègues. Son caractère est dur mais elle

n'est pas désagréable pour autant: elle a tout simplement du mal à accepter l'incompétence ou la frivolité chez les autres. Elle est capable de répliques cinglantes, et ses relations avec Underdog sont aussi proches parfois que conflictuelles à d'autres moments.

Les personnages auront du mal à avoir des informations sur eux, mais 3 personnes armées et qui peuvent mettre au pas la police avec leur seul insigne, cela ne devrait pas les tromper très longtemps. Toujours est-il qu'ils devront, au mieux, se méfier de ces trois-là comme de la peste, afin d'éviter de se faire repérer. Au pire, avec le peu d'informations dont ils disposent sur les meurtres et sur les événements qui vont suivre, il leur faudra rencontrer la 7^è brigade et jouer un double jeu dangereux avec eux pour obtenir des infos valables.

Acte II: There're zombies out there

Il y a peu de chances que les personnages obtiennent toutes les informations ci-dessus dès le début, mais vous pouvez y revenir à n'importe quel moment par la suite. L'acte I est là pour planter le décor, et ce qui est arrivé avant que les personnages n'entrent en scène.

SCÈNE I: TV SHOW

Pendant toute cette période, la Coeos a eu bien du mal à se dépêtrer de sa situation, et à expliquer au public quelque chose de cohérent.

Il est donc décidé, peu avant la manifestation des écologistes, de mettre en place un groupe de discussion sur la suite à donner aux événements: les dirigeants de la Coeos ont droit à un meeting par vidéo-conférence, qui durera toute la journée. Il est prévu qu'ils parlent ensuite à la presse pour un court communiqué aux alentours de 20H, de façon à tomber pendant les journaux d'information et atteindre le plus de gens possible. De plus, M.Schwarz, collègue de longue date du directeur du centre d'Ispan, doit arriver dans les prochaines semaines afin de se pencher plus avant sur les travaux de son collègue.

Il se peut que les personnages trouvent intéressant de s'y infiltrer, d'une manière ou d'une autre, ou d'avoir accès aux informations: laissez-les dans ce cas trouver un plan vraisemblable. La sécurité dans les bâtiments a été renforcée pour éviter toute intrusion pendant cette période, mais il n'est pas totalement impossible d'y entrer.

LA CONFÉRENCE

La plupart des visages présents à cette conférence sont inconnus, sauf pour Scarlett. Celui qui dirige la réunion est Maxim Hunt (cf. mail du chapitre précédent). La conversation va être longue et souvent difficile à suivre, mais si les personnages ont fait l'effort de venir jusqu'ici, ils pourraient bien apprendre deux ou trois choses importantes.

La discussion se porte très rapidement sur les événements survenus au laboratoire. Hunt précise aux différentes personnes qu'il va falloir trouver quelque chose à dire à la presse et au public pour redorer l'image de la Coeos, s'ils ne veulent pas se faire couler. Il semblerait qu'il voulait prendre avantage de la disparition de Scarlett Dawnhive pour prendre l'avantage sur ses entreprises, mais qu'Ethan ait retrouvé des survivants de la catastrophe qu'il a présentés à la presse.

La conclusion trouvée pendant la conférence sera de reconnaître qu'il y a eu une erreur de conception dans le site, et que l'interaction avec le sol riche en gaz naturel a provoqué une explosion catastrophique. La Coeos ne prétendra pas qu'une intervention extérieure est la cause de la tragédie, et indemniser largement les victimes (et encore plus largement, en secret, pour qu'elles racontent avoir eu des hallucinations étranges et incohérentes suite au gaz). Il est décidé de renvoyer sur le champ les ingénieurs responsables du site. L'entreprise entend ainsi faire amende honorable en sacrifiant des pions malgré tout assez importants.

Bien sûr, dans le secret de l'espace de réunion, les discussions sont différentes. Les personnes «présentes», manifestement triées sur le volet, s'inquiètent grandement des répercussions de l'affaire, et certains se

Bien sûr, dans le secret de l'espace de réunion, les discussions ne s'arrêtent pas là. Les personnes «présentes», manifestement triées sur le volet, s'inquiètent grandement des répercussions de l'affaire, et certains se demandent à quel point leur technologie n'est pas un véritable danger, comme l'évoquait l'ancien responsable du site du château d'Ispan. Hunt rappelle alors qu'ils en ont déjà parlé à de nombreuses reprises, que cet homme était en réalité un espion qui travaillait avec une secte qui prédisait l'apocalypse, et que les notes de recherche qu'il avait transmises à l'entreprise n'étaient rien d'autre que des données incomplètes.

Une femme âgée répond alors qu'elle pense qu'il essayait peut-être véritablement d'avertir d'un danger, et qu'elle aimerait accéder à l'intégralité des travaux du professeur Dalkat afin d'être sûre. Cependant, Hunt explique que l'on ne peut y avoir accès, le professeur ayant été assassiné avant qu'ils ne le retrouvent et ne lui «demandent» où étaient ses notes, ainsi que la nécessaire copie qu'il en avait faite, qui sont désormais dans la nature sans aucun indice pour les retrouver.

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Avec ces informations en poche, le communiqué pourra commencer. Une jeune femme blonde est chargée de la communication, et déclare tout ce qui a été décidé à la réunion: la Coeos fait dans l'auto flagellation pour la catastrophe d'Ispan.

Néanmoins, alors que sa conférence de presse se termine et que les journalistes commencent à remballer leur matériel, un homme vêtu de cuir noir, d'un masque et d'un bonnet sombre qui cachent son visage, se laisse tomber du haut du toit, et frappe violemment la femme, dont la tête se sépare du corps instantanément sous l'œil médusé de l'assemblée, et les caméras des journalistes. Le tueur semble un instant absorbé par la gerbe de sang, puis se reprend et fuit.

Laissez les personnages agir contre le spectre s'ils le souhaitent, en n'oubliant pas qu'ils sont filmés. L'important est qu'il parvienne à s'enfuir (il dispose de suffisamment de matériel pour cela). S'ils par-

viennent à le retenir, ils pourront l'entendre distinctement prononcer: *«c'était pas lui, merde, merde, encore raté!»*. Mieux, s'ils parviennent à le blesser, ils verront que leur coup est efficace, mais ce qui devrait être une blessure mortelle provoque effectivement une lourde perte de sang, mais n'arrête pas leur adversaire. Le truc, c'est que les caméras filment tout.

Dès lors, les choses vont s'emballer, et l'affaire de la Coeos va être reléguée au second plan dans l'opinion publique, même si ce n'est pas exactement comme ça que les choses étaient prévues à l'origine: bientôt, des millions de téléspectateurs et d'internautes verront en boucle, avec force zooms et ralentis, un tueur être blessé gravement et continuer sa course apparemment sans encombres (que ce soit par l'action des personnages ou d'un tiers, mais si ce sont les personnages qui interviennent devant les caméras, il ne faudra pas longtemps pour que la 7^e brigade devienne un ennemi). L'idée d'un tueur zombie défraye la chronique en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, au grand dam des services de polices et de Magdalena Renate.

SCÈNE II: ZOMBIE OR NOT ZOMBIE?

La situation se complique rapidement. D'une part, la plupart des gens pensent avoir affaire à un tueur zombie (pour les plus impressionnables) ou un tueur génie de la mise en scène (pour les autres). Certains autres estiment que c'est une bonne leçon donnée à la Coeos. Et la 7^e brigade de l'Hadès sait désormais à peu près à quel type de tueur elle a vraiment à faire.

Le problème, c'est que dans les jours qui suivent, l'affaire va devenir plus difficile à démêler tandis que chacun tente de reprendre le contrôle de la situation. Le déroulement de la suite va dépendre entièrement des personnages, ainsi que qui va vivre ou mourir à la fin de ce scénario:

LA MANIF' DES SONS OF LIFE

Au cours de la manifestation écologiste, qui a néanmoins été maintenue mais qui rassemble désormais un peu moins de personnes que ce qui était initialement

prévu, un évènement va avoir lieu. Les manifestants se sont regroupés sur une des places centrales de Toldstadt, et crient avec plus ou moins de conviction leurs slogans anti-multinationale sous l'œil, encore une fois, des caméras de télévision qui couvrent l'évènement (un bien grand mot, peu de gens s'intéressant encore à ce pan de l'actualité).

Ce jour-là cependant, la manifestation prend un tour beaucoup plus médiatique lorsqu'une bagarre éclate au milieu du sitting. Les manifestants, motivés plus que de raison, commencent à rechercher leurs agresseurs et à les affronter, et il leur faudra un peu de temps pour se rendre compte que ces derniers ne tombent pas si facilement sous leurs coups. Les médias rallument leur caméra pour cet affrontement, où l'on voit des hommes à la démarche balourde et lente se prendre de violents coups et en distribuer d'aussi sérieux à ceux qui sont assez lents pour leur servir de cible.

Ceci ne peut que créditer davantage encore la thèse des morts-vivants chers à l'opinion publique, ce qui aura pour effet de semer encore plus le doute (et la panique) dans les rues et dans l'enquête de tout le monde. De nombreux blessés seront faits cet après-midi, et ce sont les forces de l'ordre qui devront clôturer le périmètre et mettre fin à l'agitation.

Du côté de la police, l'inspectrice est ennuyée: ce sont bien d'après la médecine légale de véritables cadavres qui ont été employés.

COMPLIQUONS UN PEU LES CHOSSES

Bien entendu, il est hors de question de laisser l'opinion publique s'enflammer: après tout, seuls le médecin légiste et l'inspectrice en charge de l'affaire ont véritablement connaissance du fait qu'il y ait quelque chose de surnaturel dans cette affaire. C'est pourquoi une opération est menée par la 7^e brigade d'Hadès pour reprendre la situation en main:

Cette fois, c'est dans un centre commercial, en pleine journée, qu'une bande d'une trentaine d'individus déambule avec

la ferme intention de cogner sur le public: armés de bâton, de chaînes et de battes de base-ball, ainsi que de quelques armes à feu, ces jeunes gens sont une bande du coin, drogués jusqu'aux yeux. Ils entrent dans le centre commercial, séquestrent des gens, semblent relativement insensibles à la douleur, tapent lourdement sur les vigiles et tous ceux qui tentent de s'enfuir.

La police mettra un certain temps à intervenir: il faut d'abord que les médias couvrent l'affaire, et lorsque l'un des jeunes répond à leurs appels, il s'exprime sans articuler et sans que ses paroles n'aient apparemment le moindre sens. Il faudra attendre que la prise d'otages soit bien avancée et que les caméras en aient filmé une bonne partie pour que la police se décide enfin à intervenir. Ils extrairont les jeunes sous la caméra, cachant à peine la drogue dans les sacs de la bande, de manière à ce que les journalistes mettent un peu de temps à la repérer.

L'objectif de cette opération: reprendre le contrôle de l'image et mettre sur le compte d'une nouvelle drogue les évè-

nements étranges qui secouent Toldstadt. Mieux vaut une paranoïa sur des junkies en mal de reconnaissance que sur de véritables zombies.

La manipulation de la presse sur cet événement et les circonstances pourront laisser penser qu'il s'agit d'une opération destinée à faire croire que les zombies n'existent pas, mais les personnages pourront aussi trouver d'autres indices leur prouvant qu'il s'agit d'une histoire montée par la 7^e brigade.

- *Tout d'abord, ils pourront confirmer qu'il ne s'agit pas de véritables zombies, alors que Scarlett était capable d'identifier les mouvements caractéristiques de ces créatures dans les premières vidéos. Il s'agit donc bien d'une toute autre opération que celle qui avait été constatée à la manifestation.*

- *En prime, ils pourront aller interroger les membres encore restants du gang: les Death sharks sont pour la plupart en prison ou ont été tués dans le centre commercial. C'était une bande violente et agressive qui vit*



dans une petite ville ghetto en périphérie de Toldstadt, et était réputée pour avoir la main mise sur une bonne partie du deal des environs. Cela dit, les jeunes qui se trouvent encore là-bas apprendront aux personnages qu'ils soupçonnent que leurs amis se soient drogués avec un dérivé de crack: le problème, c'est qu'atteindre un tel état physique en aurait demandé des doses importantes (moins en volume qu'en prix), qu'aucune bande n'aurait gâché pour assiéger un centre commercial.

- Les *Death sharks* précisent que c'est un type qui leur a vendu la dope: il s'est apparemment présenté comme un revendeur qui avait besoin d'écouler un stock, et il l'a fait tester à la bande. Ceux qui en parlent aux personnages décriront que l'homme a forcé le respect en couchant trois de leurs gars, et qu'eux ont préféré s'éclipser plutôt que de rentrer dans un business avec ce mec qu'ils ne connaissaient pas. Les autres l'ont écouté et ont pris la dope, avec les résultats qu'on connaît. C'est en réalité Underdog qui s'est chargé de cette mission.

Note: Bien entendu, il se peut tout à fait que les personnages viennent mettre leur grain de sel dans cette histoire... Et qu'ils renforcent, ou sabotent ce joli plan!

LA VÉRITABLE MENACE

A ce stade, les personnages devront tout d'abord écarter la fausse piste provoquée par l'Hadès. Reste donc qu'il y a de véritables zombis qui interviennent et que l'on tente de cacher à la population. Mais l'enquête est pourtant vouée à piétiner, car il manque à ceux qui en ont la charge une information clé que seuls les personnages ont en leur possession, et qui fait le lien entre les victimes:

- Toutes les premières victimes ont été dépouillées et leur domicile éventuellement fouillé (si l'on excepte donc les médiatiques attaques de zombies), preuve que le tueur recherchait quelque chose qu'il n'a probablement pas trouvé. Plus les attaques seront nombreuses (voir plus bas), plus l'idée que le tueur est pressé et à la recherche de quelque chose deviendra évidente. Néanmoins, seuls les personnages peuvent savoir ce que c'est.

- En enquêtant sur les premières victimes, les deux premiers sont des amis de longue date du professeur Sergei Dalkat (auteur du mail du dernier scénario et dont les travaux complets sont désespérément recherchés par la Coeos, cf. plus haut). Phileas Herb était l'un de ses plus proches amis, tandis que le docteur Menhard l'avait aidé dans ses recherches à plusieurs périodes de sa vie, et que c'était l'une des personnes qu'il voyait encore. En somme, ils étaient tous les deux susceptibles d'abriter les notes de recherche de Dalkat.

- Le-dit Dalkat vivait à Toldstadt la plupart du temps lorsqu'il n'était pas dans un laboratoire à des milliers de kilomètres de là. Depuis sa mort, il y a presque un an, sa demeure est restée inhabitée. On raconte qu'il a été assassiné une nuit par des rôdeurs. La vérité est toute autre: on a retrouvé le corps de Dalkat poignardé, la mâchoire soigneusement séparée du reste. D'après le rapport d'autopsie, la mort a été provoquée d'un coup précis dans le cœur, puis les muscles de la mâchoire ont été sabotés et l'os retiré. Manifestement, on a voulu empêcher de faire parler le corps. Aucune trace d'effraction, comme si le meurtrier était rentré avec le consentement de la victime.

- Un retour en arrière sur la scène de crime permettra aux personnages, lorsqu'ils auront la bonne date, d'assister en direct à la mort de Sergei Dalkat. La dernière personne avec laquelle il se trouvait alors est... le docteur James en personne. Les deux parlent sur un ton amical, quoique grave, et Dalkat précise à son interlocuteur qu'il s'est trop compromis, et qu'il veut que l'on ne détruise pas ses travaux. Il remet à James une clé USB contenant des données, lui demande où il en est. Il dit qu'il lui doit ses données, mais qu'il les a aussi confiées à une autre personne de confiance pour les transmettre à Obscurantis le moment venu. Le docteur James sourit, dit adieu à son ami, et lui promet que nul ne le fera jamais parler, puis le poignarde.

- D'après la correspondance de Dalkat, ainsi que ses collègues de travail, il avait une étudiante avec laquelle il s'entendait particulièrement bien et qu'il a éloigné de lui lorsque la situation a commencé à se compliquer: Leslie Danhoff. Si vous vous en souvenez, c'est aussi le nom de la femme de l'écrivain qui faisait partie des premières vic-

times.

- Fouiller la demeure de Dalkat permettra aux personnages de confirmer qu'il était un érudit dans les sciences occultes. Un bon test d'Investigation leur permettra de retrouver des ouvrages de sorcellerie cachés parmi ses livres de médecine et de biologie. Apparemment, Dalkat était versé dans l'art de la nécromancie, bien qu'aucun matériel ne laisse supposer qu'il s'y adonnait personnellement. Plusieurs de ces livres sont marqués du sceau de l'Ouroboros. De plus, son bureau a été mis sans dessus dessous et son coffre-fort défoncé.

Si vous désirez rajouter un peu de tension à cette scène ou conforter les personnages sur le fait de suivre cette piste, faites intervenir la 7^e brigade qui vient fouiller les lieux en même temps, ou bien le spectre lui-même au moment où il met à sac le bureau.

SCÈNE III: LA MAISON DIEU

Ceci a de fortes chances de ramener les personnages sur les traces de Leslie et de Craig. Ce serait une bonne idée en tous cas.

LESLIE

Jeune femme dynamique et toujours à la pointe de la mode, elle possède de longs cheveux roux et des yeux sombres. Elle était la confidente et l'ancienne élève de Sergeï Dalkat. Et bien entendu, l'épouse de Craig, blessé lors de la première attaque.

- Passer chez elle permettra de voir qu'elle s'y connaît en sorcellerie, notamment en nécromancie. Elle possède des livres sur le sujet, dont certains sont les mêmes que ceux de la bibliothèque de Dalkat. Plus encore, en fouillant en détail, les personnages pourront découvrir chez elle un lieu où plusieurs tables sont installées, et des perfusions de sang ainsi que des instruments cliniques sont alignés. Ceci pourra rappeler aux personnages le processus de fabrication des spectres (cf. chapitre I). Faites les jets à couvert, et laissez Joana le trouver.

- Elle possède aussi le même lien apparent avec Obscurantis. Mieux encore, si

les personnages la poussent à se dévoiler, elle est l'arcane majeur de la Tour (Maison Dieu) alors même que Dalkat n'était qu'un arcane mineur dans l'organisation. Elle est une nécromancienne douée.

- Les corps présents au moment de l'attaque de zombies proviennent d'un squat que Leslie visitait régulièrement. Elle travaille en tant qu'avocate pour une association qui distribue des conseils juridiques au plus démunis, et elle passait souvent voir ces personnes. Parmi eux, Clyde et Steve, deux clochards décédés il y a quelques mois: l'un des manifestants, terrorisé, a reconnu Clyde qu'il pensait mort. Il ne fait pas vraiment de doute que Leslie a ranimé les deux hommes.

- De plus, elle connaissait Steifer, la troisième victime du spectre tueur, qu'elle avait aidé lors de l'une de ses affaires avec un concurrent. Ils étaient amis, et Steifer était également un sorcier maîtrisant particulièrement l'entropisme: c'est pour cela que sa femme estimait son époux «invincible». N'hésitez pas à délier sa langue si les personnages ont une bonne idée.

Si la situation s'envenime et que les enquêteurs se rapprochent d'elle (les personnages probablement, les autres ayant beaucoup de mal à faire le lien avec Dalkat), elle se laissera arrêter et finira par avouer (elle résistera un peu pour que ça ne paraisse pas trop facile). Quelque chose laisse penser qu'elle se dénonce pour couvrir quelqu'un.

CRAIG

Craig est en réalité le fils de Dalkat, qui porte néanmoins le nom de sa mère. Ce dernier ne l'a pas beaucoup vu et ne s'est pas beaucoup occupé de lui. Il tenait néanmoins beaucoup à son fils et entretenait des relations avec lui: tout ceci se retrouve en filigrane dans un roman autobiographique qu'il avait publié et se nommait «Mes deux ombres».

Il est présent dans la scène où James tue Dalkat, il fait une brève apparition au moment où James tue son père (son visage est caché par l'ombre, sinon c'est trop facile). Le docteur le laisse néanmoins partir.

- *Craig est un garçon doux, calme, peureux et secret. Mais son caractère est devenu instable ces derniers temps:: Leslie porte des marques de coup, et son dernier roman est moins contemplatif. Toujours en cours d'écriture, il est chargé d'émotions négatives, d'une certaine violence. Certains passages sont obscurs ou sans aucun sens, ce qui rend sa nouvelle œuvre très différente des précédentes.*

- *Il a eu un accident de voiture gravissime peu de temps après la mort de son père: il roulait à très grande vitesse sur une route sinueuse, un rapport de police indiquant que lui et une autre voiture ont été flashés à la suite à 160 km/h. Il était probablement poursuivi.*

- *Les examens médicaux disent que sa colonne vertébrale a été gravement atteinte, il a perdu un bras et aurait dû mourir. Sa femme a obtenu qu'il soit transféré chez eux pour finir ses jours, mais il a finalement survécu en pleine santé (et avec ses deux bras!). Le docteur Menhard avait fait les papiers et avait accepté de les falsifier en mémoire de son amitié avec la famille.*

- *La blessure issue de la première attaque a cicatrisé étrangement. En réalité, il s'est fait tirer dessus par Phileas Herb, dont l'arme a disparu, et a prétendu être une victime.*

Craig est un spectre, créé par Leslie alors qu'il succombait à ses blessures. C'est à lui que son père avait confié les informations secrètes en plus de James, mais il ne lui a pas donné de manière explicite, juste dans une lettre qu'il lui adressait.

Dalkat avait sous-estimé les services de renseignements de Renaissance, qui ont retrouvé Craig. Il a été tué lors d'une course-poursuite avec eux. Folle de douleur, et ne pouvant se permettre de perdre des informations potentiellement vitales pour la suite de la guerre contre Renaissance, Leslie, en bon arcane majeur, a ranimé Craig pour qu'il la mène aux infos recherchées.

Mais celui-ci est de plus en plus instable, et ne fait que rechercher le docteur James, seul autre détenteur du rapport. Il tue un par un des gens qui lui font penser à James: d'abord un proche de son père, puis

un médecin un peu moins proche, puis un sorcier ami de sa femme qui a le malheur de s'appeler James. Il devient de plus en plus violent, de moins en moins prudent, preuve de sa dégradation psychique.

Si personne ne l'arrête, il s'en prendra à de nouvelles personnes:

- un scientifique travaillant dans un laboratoire, qui rentrera chez lui zombifié, un bras arraché, comme si de rien n'était;

- un couple retrouvé mort sans aucune raison externe, attaque un médecin légiste pendant qu'il les autopsie.

Le pouvoir de Craig (cf. annexe) va croissant, et il apprend rapidement à créer des zombies et leur fournir une énergie suffisante. Ils sont également de plus en plus puissants. Quant à Leslie, elle fait tout ça et accepte d'être arrêtée pour laisser le temps à Craig de retrouver les informations perdues. Sa première manipulation avec les zombies visait simplement à détourner l'enquête un moment, mais elle a bien conscience que cela ne suffira pas.

En réalité, elle sait au fond d'elle qu'il devient un tueur fou et que désormais il ne trouvera plus rien. Elle n'est pas assez compétente pour empêcher la déchéance mentale d'un spectre, mais continue à espérer, plus par amour qu'autre chose.

Acte III: La nuit des morts-vivants

Quand les personnages auront compris ce qui se trame, rappelez-leur une info qu'ils auront probablement mise de côté: le retour d'Andrei Schwarz, membre de la Coeos sensé venir gérer la crise. Il est un ancien collègue de Dalkat, médecin et un de ses amis, la cible rêvée pour la psychose de Craig. Le retour du professeur est annoncé à la télévision et médiatisé.

SCÈNE I: COURSE-POURSUITE

Schwarz possède un domaine dans les collines avoisinantes. Le plus simple pour l'atteindre est d'emprunter un petit

chemin qui y amène, et passe par la fête foraine installée en ville depuis quelques semaines. C'est plutôt facile d'accès, mais cela implique de passer par un lieu peuplé. L'autre option consiste à faire un peu d'escalade (difficulté 25) et à explorer la forêt sombre.

A vous de modifier cette scène comme vous l'entendez, et selon ce que les personnages ont fait avant:

- si Leslie est en liberté, elle tentera sûrement de retrouver son époux pour l'arrêter avant qu'il ne commette encore une exaction inutile;

- Craig est-il au courant que les personnages le suivent? Violent et brutal, il n'hésitera pas à leur tendre une embuscade dans les bois, ou à sacrifier des personnes pour provoquer une attaque de zombis lors de la fête foraine. Ou peut-être préférera-t-il les traquer dans la demeure de Schwarz?

- la 7^e brigade recherche-t-elle les personnages? Ou bien sont-ils alliés pour l'instant? S'il y a du grabuge, ils interviendront rapidement et avec efficacité.

- les personnages ont-ils compris rapidement, et sont-ils donc sur les talons de Craig, ou sont-ils en retard sur lui, avec de fortes chances qu'il ait déjà tué Schwarz?

Cette scène, ainsi que la confrontation avec Craig, peut donner lieu à beaucoup d'ambiances différentes selon ce que vous et vos joueurs aurez construit: il peut y avoir un dénouement de tragédie entre les deux amants, une invasion de zombies dans une fête foraine, un survival au milieu de la forêt et de la demeure de Schwarz, voire un affrontement épique avec la 7^e brigade et les forces de police. Savoir qui va survivre ou non, de quelle manière, pourra vous servir à faire ré intervenir certains protagonistes par la suite.

SCÈNE II: L'HÉRITAGE DU PROFESSEUR

La seule question encore restante à ce moment, c'est de savoir où est passé le document que tout le monde a recherché jusqu'ici, tant Craig que Leslie et Renaissance. En réalité, le fait d'avoir ranimé Craig

n'était pas totalement inutile, malgré l'horreur de la situation. En effet, c'est dans son dernier roman, qui restera inachevé soit du fait de sa mort soit du fait de sa folie, que se trouve la solution: cf. documents annexes.

Il y fait mention de la lettre écrite par son père, et qui donne un indice sur l'endroit où se trouve caché le document: trop malade pour le comprendre seul, il l'a néanmoins écrit malgré lui alors qu'il cherchait ailleurs. Le petit récit étrange de notre ami, et surtout son dernier paragraphe, représente un endroit autrefois désaffecté dans lequel il allait parfois avec son père lorsqu'il voyait celui-ci: le labyrinthe de miroirs de la fête foraine (même si Dalkat ne pouvait imaginer que celle-ci allait rouvrir à peine quelques mois après sa mort).

Les personnages pourront donc aller rechercher cette information dans la galerie des miroirs. Une fois arrivés à l'intérieur, les miroirs sont en effet tous gravés d'un symbole cabalistique. Scarlett pourra identifier le sort en jeu: seul un démon peut traverser ce miroir et aller chercher ce qu'il y a de l'autre côté. C'est l'ultime protection posée par Dalkat pour éviter que quelqu'un d'autre qu'Obscurantis ne récupère le document. La question étant de savoir comment les personnages vont s'y prendre.

Si Mikahil traverse les miroirs, au risque de dévoiler sa vraie nature au reste du groupe, il se retrouvera dans une antichambre aux murs noirs, apparemment en métal, avec quelques formes géométriques visibles un peu partout. Au centre, un piédestal qui paraît rétroéclairé avec la clé recherchée par les personnages.

Mais lorsque le démon lié pénètre dans la pièce, il se sent immédiatement assailli par une sensation oppressante. Plus il se rapproche de la clé, plus il entend distinctement des voix qui murmurent, lui disent qu'il est revenu, qu'ils vont l'attraper et jouer avec ses os, ou tout autre projet désagréable le concernant, et sent quelque chose se rapprocher. Il aura cependant le temps de ressortir indemne de là, avec un état psychologique en cadeau.

Pour le contenu du rapport, voir les documents annexes de ce chapitre.

Une fois que les personnages auront récupéré l'ensemble des documents, ils pourront librement les consulter, puis ils s'apercevront que quelqu'un les attend chez eux: Moon elle-même, qui entend récupérer les travaux du professeur Dalkat. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle les a amenés ici, sans en avertir Leslie.

Les notes du scientifique sont en effet susceptibles d'intéresser l'organisation. Leur projet suppose d'être informés d'un bon nombre de difficultés qui apparaissent dans les recherches de Dalkat.

A ce stade, les personnages se seront sans doute rendu compte que Renaissance a des choses à cacher, et qu'Obscurantis n'est sans doute pas qu'une bande de sorciers sectaires et dérangés. Ils se retrouvent au milieu du conflit qui les oppose, sans avoir toutes les informations en main pour prendre la bonne décision.

Au vu de ce que y est écrit, les personnages vont-ils finalement faire confiance et leur donner cet instrument indispensable, ou non? Moon souhaite avant tout les convaincre, et peut négocier avec eux, mais elle est prête à provoquer des illusions (+16 contre Résolution) ou à faire du chantage (prévenir l'Hadès par exemple) s'ils refusent. Consciente de ses faiblesses sur le plan physique, et n'ayant aucune réelle envie de nuire aux personnages, elle ne se battra pas.

Expérience gagnée

Environ 10 points. Ce chapitre comporte une enquête relativement classique. La difficulté pour les personnages réside principalement dans la perte de leur position au sein de la police. Mais s'ils font profil bas et sont prudents, ils peuvent éviter les plus gros dangers (la 7^e brigade, ou être la cible de Craig).

N'oubliez pas que si les joueurs mettent volontairement en danger leurs personnages, que ce soit pour sauver plus de personnes, apporter une meilleure fin à l'histoire ou tout simplement suivre ce que leur interprétation commande, une attribution de points de Style est toujours une bonne idée!



Annexe: Scènes supplémentaires

L'ÉTRANGE RENCONTRE DE JOANA

Cette scène peut intervenir à tout moment lorsque les personnages sont à Toldstadt. De préférence quelques temps après le début du chapitre. Elle a pour but de mettre l'accent sur les problèmes particuliers de Joana, et de faire en sorte que son joueur se pose des questions. Si d'autres autres personnages sont présents, il est possible qu'ils commencent à s'interroger sur sa santé mentale.

Alors qu'elle marche dans la rue, seule ou (de préférence) accompagnée, Joana croise deux hommes dont un la bouscule malencontreusement. Lorsqu'elle se relève et refait quelques pas, elle s'aperçoit qu'elle a un papier dans la poche, sur lequel elle peut lire «*Ton père suce des bites en enfer*» (ou n'importe quelle affirmation d'un goût discutable concernant son ascendant) avant que le papier s'effrite dans ses mains.

Toutefois, si elle s'en prend aux deux amis, ils jureront n'avoir rien vu, rien fait, et sembleront parfaitement terrorisés si elle en vient aux mains, même si Joana ne les croit pas sincères (jouez le test de psychologie en secret, mais si elle est seule à devoir se prononcer, elle est persuadée qu'ils lui cachent quelque chose).

Un autre observateur les trouvera sincèrement effrayés, et ne pourra certifier que Joana avait bien le papier dans les mains à un moment.

I HAVE A DREAM

Si vous cherchez une scène d'intro à ce chapitre, pendant que les personnages sont inconscients, faites-les ouvrir les yeux sur la succession de scénettes suivante: ce sont des pensées issues de l'histoire de certains d'entre eux que les personnages partagent au moment où ils sont tous inconscients:

Scène I: ils ouvrent les yeux devant une porte entrouverte. Il fait nuit, la pluie est battante. Lorsqu'ils entrent à l'intérieur, hésitants, une arme à la main, un corps se découvre dans la pénombre: celui d'un vieil inspecteur, Terence Marquel. Presque paisible.

Un flash soudain sur une autre porte qui s'ouvre, et deux mains qui sortent de l'ombre, avec un mince filet de sang: celle d'une femme et celle d'un enfant (passé de Mathias);

Scène II: Dans cette seconde scène les personnages se réveillent dans un lit, en sueur. La maison est grande, calme autour d'eux, mais il y a trop de lumière à l'extérieur.

En s'approchant de la fenêtre, ils verront les flammes dévorer une autre aile du manoir, et des gens en feu hurler tandis qu'un homme, Dan Heartfell, hurle des imprécations et rit (passé d'Ephraïm, légèrement modifié). En se retournant, il voient les protagonistes du chapitre VI, les assassins de la famille Heartfell, tous alignés avec une arme.

Les personnages se sentent alors pris d'une colère jamais ressentie, et les meurtriers sont emportés par des flammes noires qui les consomment en un instant. Lorsque les flammes se dissipent, il ne reste au milieu qu'une enfant, brune et aux yeux dorés (Eirika), entourée d'esprits transparents. Les personnages vont pour placer ses mains autour de son cou lorsque le décor change.

Scène III: Les personnages voient par les yeux d'un chevalier médiéval. La bataille fait rage autour d'eux, et ce dernier semble suivre son Roi partout sur le champ de bataille, massacrant ses ennemis avec aisance. A un moment cependant, sa vue est troublée par une éclaboussure de sang. Le Roi est au sol, traversé par un trait de baliste. Le personnage se rapproche, et tourne la tête du Roi dans sa direction: celui-ci a un visage marqué par la terreur alors qu'il expire (passé de Mikahil, une des nombreuses fois où l'âme d'un de ses maîtres lui est revenue).

Voilà qui devrait susciter quelques interrogations.

De ce qu'elle m'avait toujours dit, mieux valait que je remercie tous les jours le ciel d'être né, plutôt que de m'enfoncer dans une rancoeur stérile à l'égard de celui à qui je devais la vie.

Il n'avait pas été très présent, c'était un fait avéré. Mais j'avais pu le connaître, lui parler régulièrement encore aujourd'hui, et finalement l'aimer. C'était une bénédiction, me disait-elle, de n'être pas orphelin de l'un de ses parents comme elle avait pu l'être. Alors je ne devais pas me plaindre. Elle-même ne souffrait pas de son absence, et c'est ainsi qu'ils avaient décidé de vivre. Je devais donc m'en accommoder, puisqu'il s'agissait de la condition essentielle pour que je puisse voir le jour.

J'ai longtemps grandi avec cette idée, ravalant au fond de moi les éclats de colère qui pouvaient me venir. Après tout, ma mère, dans sa sagesse pleine de bon sens, me l'avait bien expliqué: elle ne comprenait pas mon problème. Il y avait des millions de gens plus malheureux, et j'aurais été bien impudent de me plaindre. Elle-même ne l'aurait jamais osé. L'argument était imparable.

Elle avait tort.

Je n'ose le dire qu'aujourd'hui, alors qu'elle n'est plus là, et dieu sait que ce n'est pas lui faire injure. J'ai suffisamment expliqué dans mes ouvrages précédents tout ce que je lui devais. Et je suis convaincu que le plus bel hommage que l'on puisse apporter à quelqu'un que l'on a follement aimé est de reconnaître ce qu'il était, dans ses forces comme dans ses zones d'ombre.

La douleur ne se quantifie pas, ne se mesure pas, ne fait pas l'objet de règles mathématiques qui permettraient d'en démonter les rouages et d'en définir les contours. Un sentiment négatif n'est pas acceptable, ou intolérable, ou superflu. Il est simplement présent, et lui chercher une explication rationnelle est la vraie folie.

Mon tort est sans doute de l'avoir compris trop tard. Car désormais, je sais que j'aurais toujours deux ombres dans le dos: la mienne, celle de l'homme que vous lisez en ce moment, faite des moments de sa vie, et une seconde, qui lui est superposée, et qui s'est nourrie en négatif de tous les vides et de tous les silences. Cette part plus violente de moi-même, qui ne se confondra jamais avec la première, mais qui existe néanmoins. Le tout étant de parvenir à la contenir.

Craig Steint, *Mes deux ombres*, Préface

Chapitre IX

The unforgiven



Où les personnages explorent pour la première fois en profondeur le monde spirituel, découvrent les joies d'une vie de bohème et fréquentent des lieux recelant des secrets interdits.

A la fin du dernier chapitre, les personnages avaient retrouvé des écrits extrêmement importants: les notes de recherche du professeur Dalkat, qui leur ont permis d'en savoir un peu plus, et de disposer d'une arme pour négocier avec Moon et Obscurantis.

Celle-ci peut donc être contrainte de leur proposer quelque chose en échange de leur aide. Moon proposera alors un deal aux personnages: leur permettre de rencontrer l'Empereur d'Obscurantis, l'Arcane majeur dirigeant, qui est Adrian Fahrenheit lui-même. Cela lui permettra de négocier avec les personnages si besoin est, voire de leur offrir une chance de discuter une nouvelle fois s'ils ne veulent décidément pas lui donner le document (ce qui se comprendrait). Néanmoins, elle sait bien qu'elle ne pourra pas obtenir une entrevue si rapidement.

Une fois la négociation du précédent chapitre terminée, faites revenir Moon chez les personnages à Toldstadt. Elle leur apprend qu'elle va solliciter l'entrevue, et leur donne en gage de bonne foi le nom d'une ville d'Eisenwald, à une centaine de kilomètres de Toldstadt: Sion, une ville a priori relativement connue du grand public.

Elle leur dit qu'ils pourront sans doute y trouver quelque chose qui les intéresse, et se cacher des recherches menées par Renaissance (et il s'agit d'une question d'heures si les personnages se sont mis l'Hadès à dos lors du chapitre précédent).

Bien entendu, libre à eux d'agir autrement en attendant, mais un personnage psychologue (Mathias, ou Eirika), découvrira rapidement que Moon est inquiète lorsqu'elle parle d'Adrian. Impossible de déterminer si elle a peur de lui, ou pour lui, mais elle est moins sûre d'elle qu'il n'y paraît. Elle semble même parfois leur demander cette visite comme un service.

Jack O'Clock vous explique:

Au cœur d'Obscurantis

Nos personnages continuent d'en apprendre sur les organisations en présence, et de découvrir petit à petit leurs objectifs. Pour autant, Obscurantis reste encore mal connue des joueurs. Avec ce chapitre, de nombreuses précisions vont arriver, pour les amener petit à petit à faire un choix de la plus haute importance.

Nous allons donc, cette fois-ci, plonger dans les méandres de l'organisation de mystiques, pour en découvrir le passé, ainsi que ses membres marquants du siècle dernier.

Note importante: Alors que la fin de l'année approche, à un moment que vous choisirez, faites savoir aux personnages que Siegfried Reinhardt, prince de Shandara, a fait une déclaration. Alors qu'il avait pendant un certain temps été question d'annuler le prochain carnaval, il semble désormais vouloir en faire un événement encore plus important l'année suivante, annonçant que des partenariats ont été passés suite au succès (sic) de l'édition précédente, relayé dans le monde entier.

Pour les observateurs politiques, il s'agit du signe d'une ouverture politique de grande ampleur. Pour les personnages, en revanche, cela ne peut pas vraiment s'interpréter comme ça. Ils savent très bien à quoi a pu servir le carnaval l'année dernière, et ils savent que Renaissance le sait aussi. L'explication la plus logique à ce stade est que Renaissance, dont Reinhardt est un des piliers, tend un piège à Obscurantis pour les pousser à la faute en leur offrant une trop belle occasion. C'est d'ailleurs comme cela que ça a été présenté aux plus hauts responsables de l'organisation, mais les personnages ont peu de chances de le découvrir tout de suite.

Acte I: Sion

Sion est une ville très particulière en Eisenwald. D'assez grande taille, elle semble de prime abord restée figée dans le temps, là où le reste du pays s'est bien entendu modernisé.

L'architecture gothique d'il y a des

siècles a été régulièrement restaurée, et l'ensemble de la ville possède des monuments impressionnants, des demeures anciennes de grand standing, et des parcs possédant parfois des petites merveilles artistiques.

Historiquement pourtant, Sion n'a jamais été une ville majeure: coincée entre les montagnes, elle ne doit l'architecture grandiose de son centre ville qu'aux nombreux dons de ses généreux habitants à une certaine époque. La situation est d'autant plus étrange que la ville ne possède pas un climat plus agréable que le reste du pays, il y pleut même régulièrement, ni de ressources naturelles. Son seul mérite est d'être, en fait, assez difficile d'accès.

SCÈNE I: LA VILLE DES SORCIERS

Sion est une destination touristique pour les personnes qui en ont les moyens, et également une ville de taille respectable. Si la vieille ville est restée fidèle à ce qu'elle a été pendant des siècles, des bâtiments se sont bien entendus construits tout autour, généralement de bonne qualité, et les moyens de transport amènent désormais en quelques minutes les habitants dans les villes alentours, qui sont néanmoins plus récentes.

Si tout laisse à penser, pour qui s'y intéresse, que Sion a longtemps été une ville isolée, il n'en est plus rien maintenant et seul son héritage historique rappelle cette spécificité.

En réalité, la ville capitalise même surtout sur son héritage culturel, disposant d'un certain nombre d'infrastructures à visiter. Ainsi, un ancien château a été rénové et transformé en musée des arts et de la science possédant d'innombrables pièces de collection et attirant les collectionneurs et intellectuels du monde entier. Des maisons ont été aménagées pour divers intérêts: Institut des langues et de la culture, maison de l'Architecture, et des associations culturelles y ont encore leur siège. Régulièrement, des concerts sont organisés, certains artistes font des prestations en public sur les places de la ville (plus la place est prestigieuse, plus l'artiste l'est en général), et les hôtels et restaurants de la vieille ville sont généralement de bon standing.

Sion comprend également une grande université, dont le département principal est traditionnellement celui de médecine, ainsi qu'un cirque dont les chapiteaux et tentes sont installés un peu partout sur les restes endommagés d'un ancien colisée, situé à quelques centaines de mètres du musée. Leurs spectacles font une attraction touristique très demandée. Le parc situé en hauteur est sinueux, il est facile de s'y perdre mais les arbres qui s'y trouvent sont rares, de nombreuses plantes exotiques y ont poussé, des kiosques ouvragés attendent les voyageurs égarés et il s'agit d'un endroit qui semble à la fois magnifique et sauvage, bien que de nombreux jardiniers passent leur temps à l'entretenir.

Plus l'on s'éloigne du centre historique, plus les magasins sont nombreux, et plus la ville ressemble à celles qui l'entourent. Toujours est-il que l'animation y est constante, y compris la nuit, puisque les spectacles y sont présents, les bars ouverts et qu'au moins deux musées font une nocturne chaque soir.

Les particularités de Sion ont en réalité pour la plupart une même origine, que les personnages pourront découvrir: il s'agit d'une ville qui a longtemps été imprégnée par la sorcellerie, et qui a abrité pendant des siècles le repaire des érudits d'Obscurantis. Difficile d'accès, peu intéressante pour des forces armées classiques, Sion était à tout point de vue une aubaine pour des sorciers soucieux de rester discrets. La plupart étaient des nobles riches qui ont donc façonné la ville au fur et à mesure, et si maintenant la ville a dévoyé cet héritage, de nombreuses traces restent encore de cette époque:

- *Le parc de la ville regorge de plantes rares utilisées en herboristerie, et certaines possèdent des vertus qui ne sont utilisées qu'en matière de sorcellerie. La plupart des jardiniers reconnaissent que le fait que certaines des plantes qui poussent ici ne le devraient pas, et que c'est un véritable «miracle de la nature». Ce n'est pas du côté des plantes mises sous serre qu'il faut chercher, mais on peut parfois trouver ces plantes rares, qui n'ont d'intérêt que pour un sorcier accompli, et qui poussent encore dans des recoins, reste d'une époque où des pratiquants en sciences occultes les ont introduites dans le parc;*

• Toujours au niveau du parc, celui-ci est surnommé poétiquement «le bois des heures perdues». Les histoires racontent qu'on peut s'y égarer pendant des heures, et on dit aux touristes qu'en s'y aventurant la nuit on peut ne jamais en revenir. Ce n'est pas vrai, mais on peut bien s'y égarer sans s'en rendre compte, car certaines zones sont encore sous l'effet de l'incantation Havre de Paix;

• La Bibliothèque de Sion dispose de nombreux ouvrages écrits par des auteurs historiques qui étaient également des sorciers. Ainsi, certaines œuvres littéraires complètement cryptiques et sans intérêt pour un profane prennent tout leur sens dans les mains d'un occultiste compétent. Ces livres rarissimes, pour la plupart des travaux théoriques, sont souvent oubliés sur une étagère car peu populaires, mais les avoir est un exploit en soi;

• Si les personnages cherchent à savoir d'où viennent ces livres, ils apprendront qu'ils ont été retrouvés il y a plus d'un siècle, dans le lac Zion (d'où la ville tire son nom). Ils flottaient miraculeusement à la surface, indemnes dans une caisse en bois, mais on y avait aussi retrouvé le corps d'une personne. L'histoire veut que le mort flottait à la surface, la marque d'un coup de poignard dans le dos, et que l'une des personnes qui avait vu le corps ce jour-là était devenue folle, et avait fini ses jours internée. La rumeur a donc couru des années plus tard que les livres étaient maudits, et s'est ensuite perdue.

• En réalité, la personne devenue folle à l'époque était la fille de la victime, dont la raison avait vacillé quand elle avait vu le corps de son père, disparu trente ans plus tôt, et qu'il semblait dans la mort plus jeune qu'elle. Bien sûr, cette info est dure à obtenir, mais elle témoigne du fait qu'un sorcier puissant a employé Secret des Abysses sur ce lac il y a plus d'un siècle;

• Les anciennes portes de la ville, qui ne le sont plus actuellement suite à l'expansion démographique, ont été sculptées de manière à permettre l'utilisation du sort Passage secret. Il s'agit désormais d'une arche menant à la vieille ville, et le sort est désactivé. Ses runes sont toujours actives, il faut donc supposer que c'est le portail d'arrivée qui ne fonctionne plus;

• Certains amateurs d'occulte et de new age aiment à dire que Sion est une ville maudite, et qu'il s'y passe des événements inexplicables. Bien qu'assez peu répandue, cette rumeur a un fond de vérité, puisqu'elle se base sur des faits divers souvent anodins mais effectivement mystérieux, qui résultent de l'interaction des anciens sortilèges encore parfois actifs avec les activités de la population. Un site internet s'amuse à les regrouper, et il est comme il se doit truffé d'inventions et de contre-vérités, ce qui rend la compréhension encore moins facile;

• Sur plusieurs bâtiments historiques, des symboles ésotériques sont gravés. Certains sont directement lisibles, bien qu'ils restent généralement discrets. Beaucoup peuvent être liés à des symboles qu'Obscurantis utilise désormais, mais étant donné qu'ils tirent ces runes et glyphes des traditions de sorcellerie, il est difficile de dire à quel point il s'agit d'un signe de reconnaissance de l'organisation;

• Si l'exposition actuelle au musée n'a pas grand chose de véritablement mystique (voir ci-dessous), un certain nombre de pièces sont effectivement issues de traditions des sorciers du monde entier. Parmi celles-ci, un jeu complet de miroirs du Hadrât, disparus depuis la fin de la guerre et qui valait déjà avant cela une petite fortune, des reliques dont certaines émettent encore une légère aura, du matériel d'alchimie, etc. Il n'y a pas là d'objet mythique susceptible de fournir une Relique aux personnages, cela dit. L'ensemble de ces pièces fait partie de la collection qui existe depuis la fondation du musée.

Note: Selon la manière dont s'est déroulé le chapitre précédent, il se peut que les personnages aient à faire profil bas. S'ils ont floué les membres de l'Hadès, ou se les sont mis à dos d'une manière ou d'une autre, ceux-ci tenteront tout ce qui est en leur pouvoir pour remonter la piste et les retrouver. Il leur faudra donc être extrêmement prudents s'ils ne veulent pas risquer d'y laisser leur peau.

Par chance, les membres de l'Hadès ont en général comme instruction d'intervenir le moins possible à Sion, et la présence de Renaissance y est en fait extrêmement réduite. Peu de personnes savent pour quelles raisons des ordres sont donnés dans ce sens, mais il viennent évidemment



t de très haut puisqu'ils s'appliquent aux brigades les plus redoutées de Renaissance. Reste que s'ils savent que les personnages s'y trouvent, ils n'hésiteront pas à intervenir et à les rechercher un moment. Ils partiront néanmoins s'ils ne les trouvent pas.

SCÈNE II: LES MALADES IMAGINAIRES

UNE NUIT AU MUSÉE

Au moment où les personnages arrivent en ville, il se passe déjà quelque chose qui devrait assez rapidement retenir leur attention.

L'exposition annuelle du musée fait fureur depuis un petit moment, puisqu'elle se consacre à la mort à travers les âges, et que sa pièce centrale est le squelette momifié d'un ancien roi, le plus ancien vestige de ce genre que l'on ai jamais retrouvé. Bien entendu, la protection autour du «Roi masqué» (appelé ainsi parce qu'on ne connaît pas sa véritable histoire, ni son nom) est maximale, et la surveillance est coordonnée par le capitaine David Gerein des Jackals et une poignée de ses hommes.

La momie a nourri un certain nombre de fantasmes, depuis le jour de sa

découverte il y a 5 ans.

Plusieurs raisons à cela: le masque grimaçant en or qui semble proférer des malédictions, la mort étrange du professeur Milena Kilenstag, qui était à l'origine des recherches, dans l'effondrement de sa propre maison sans signe avant-coureur, le suicide d'un autre chercheur de l'expédition quelques jours après la découverte (pour raisons personnelles) ont contribué à entretenir la réputation sulfureuse de cette momie.

De plus, depuis que la momie est en ville, des personnes se sont plaintes d'être tombées malades après être allée la voir. Il est vrai que les preuves tendent à s'accumuler: de nombreux touristes ont souffert de faiblesses passagères, une poignée ont développé des pathologies un peu plus sérieuses, et les médias se sont émus du décès de deux personnes âgées (M. Klerr et Mme Diana) quelques temps après qu'il soient allés visiter le musée et aient vu l'exposition.

La population se méfie un peu, mais une enquête sanitaire a eu lieu sur le musée qui n'a conclu à aucun danger scientifique, et finalement ces rumeurs ne font en fait qu'augmenter considérablement la fréquentation du musée depuis sa réouverture.

LA MALADIE DE JOANA

Il se peut que les personnages aillent faire un tour à l'exposition. Si c'est le cas, n'oubliez pas de faire semblant de jeter quelques dés derrière l'écran, cela permettra de troubler un peu les joueurs par la suite et de leur cacher le fait que c'est Joana qui est visée en particulier. Mais quoi qu'il en soit, Joana montrera quelques signes de faiblesse quelques jours après son arrivée à Sion. Mauvais rêves, poussées de fièvre, affaiblissement passager, vertiges, elle pourra même aller jusqu'à tomber en syncope si vous souhaitez quelque chose d'un peu plus marquant.

Les médecins diagnostiqueront un coup de fatigue, ou un surmenage, ou une grosse grippe. En somme, ils n'en savent rien, et ne pourront que stabiliser son état, mais cette étrange maladie la reprendra à plusieurs reprises tant qu'elle sera à Sion, à chaque fois pour un peu plus longtemps. Les joueurs feront peut-être le lien avec l'affaire de la momie. Il n'y en a pas, mais cela pourra les amener à s'intéresser davantage à ces maladies étranges qui apparaissent à Sion.

TOUT VA POUR LE MIEUX

En enquêtant un petit peu sur le sujet, les personnages vont rapidement tourner en rond. En réalité, la momie n'a pas grand chose à voir avec les étranges maladies qui apparaissent spontanément à Sion.

Les médecins de la ville pourront leur apprendre que la situation n'était pas meilleure avant l'arrivée de la momie: pour une raison ou pour une autre, les gens tombent plus facilement malades à Sion. Les cas de fatigue et les cas de mort naturelle de personnes déjà fragilisées sont significativement plus élevés à Sion que dans la plupart des autres villes partageant son climat, mais aucune explication scientifique n'a pu être donnée.

Comme la plupart du temps, il ne s'agit que de désagréments passagers, et comme la mort de personnes naturellement fragiles est moins surprenante, les choses étaient passées relativement inaperçues jusqu'à l'arrivée de la momie, qui a mis sous

le feu des projecteurs ce phénomène qui lui préexistait pourtant.

Plus étonnant encore pour qui s'intéresse aux données scientifiques des recherches conduites sur le sujet, les cas de faiblesse touchent plus particulièrement les touristes que les locaux. On a donc supposé qu'il s'agissait d'un virus local pour lequel les habitants avaient développé des défenses, et qui reste encore non identifié. Pour certains journaux et émissions de télé, il s'agit bien sûr d'une preuve que la momie transmet une malédiction, puisque ce sont majoritairement des touristes qui vont la voir.

Le dossier des agences sanitaires n'est pas alarmant, et il faut l'éplucher un moment pour s'apercevoir que des données n'y ont pas été traitées: les cas de personnes malades ou décédées après leur retour chez eux n'ont ainsi pas été répertoriés, et les critères pour retenir des cas dans l'étude ont été sévèrement restreints.

Une autre étude, dissidente et œuvre d'un reporter indépendant, Mickaël Sotenberg, prend en compte des données plus larges et tend à prouver que la mortalité et le nombre de maladies graves de personnes ayant fréquenté Sion ne font qu'augmenter au fil des ans: de 10% de plus il y a un demi-siècle, ils sont désormais à plus de 50% au delà du taux normal!

Jack O'Clock note:

C'est d'ailleurs globalement pour ces raisons que la tradition médicale est si développée à Sion. Une recherche sur le sujet montrera que la fondation de l'université date du siècle dernier. Plus de maladies, donc plus de médecins!

La plupart des personnes qui ont étudié cette particularité de la région n'ont pas du tout conscience de cette suite logique, cela dit...

FAUSSES PISTES

On l'a vu, la piste de la momie ne mène nulle part. S'il y a bien des choses troublantes dans les accidents qui ont émaillé son histoire, rien ne permet de considérer que quelque chose de surnatu-

rel est à l'œuvre. La momie en elle-même n'a rien d'extraordinaire, c'est simplement un corps comme les autres.

Si vous voulez donner un peu plus de fausses pistes dans l'enquête et compliquer la tâche des personnages, deux idées peuvent se dégager, en plus de celles que vous pourrez inventer :

1 / L'académie de médecine s'anime parfois la nuit lorsqu'elle est théoriquement fermée. De plus, plusieurs médecins arborent la même bague avec un symbole en forme de croix. Ils se connaissent bien, s'écrivent même des lettres codées qu'ils prennent des précautions pour dissimuler. Bien sûr, ils ne sont coupables de rien, sinon d'appartenir à un petit cercle secret qu'ils appellent les Hospitaliers, et qui comprend un bon nombre de notables de la ville. Ils font des cérémonies, s'habillent de rouge et ont des codes qui n'appartiennent qu'à eux, mais ils ne font de mal à personne;

2 / Certaines des personnes décédées ont des particularités qui les rapprochent: toutes habitantes de Sion, ils sont morts de manière rapide mais le fait que ce genre de cas arrive assez régulièrement a permis de passer ça sous silence. Mais leurs dossiers (pour peu que les personnages parviennent à y jeter un œil) font tous états d'accidents vasculaires graves, ils étaient tous suivis par l'hôpital Stein, et prenaient tous un même médicament expérimental contre les maladies neurologiques.

Leurs médicaments provenaient en fait d'un lot défectueux, transmis sur les ordres du doyen de l'hôpital, le docteur Stein. Bien qu'il ait eu à l'époque connaissance du danger, il a laissé ses patients prendre le traitement, causant 5 morts. Pour rajouter un peu au dilemme posé aux personnages, le docteur est toujours en activité, mais le dernier mort a eu lieu il y a plus de 3 ans, rendant les poursuites impossibles désormais. Cette enquête annexe peut amener une vraie question d'ordre moral: vont-ils intervenir pour empêcher le vilain docteur de faire de nouveau des siennes, ou préféreront-ils laisser courir?

En tous les cas, il est évident que ce n'est pas ce lot défectueux qui est à l'origine des événements de Sion.

Acte II: Bloody circus

Avec ces différents indices, les personnages devraient finir par comprendre que la momie n'est pour rien dans les maladies qui frappent régulièrement Sion et ses environs. La sorcellerie est sans doute en cause, mais pas comme la plupart des gens le croient. C'est en fait du côté du cirque Garm qu'il faut rechercher la vérité.

SCÈNE I: LES COULISSES DE L'EXPLOIT

LE CIRQUE

Le cirque Garm n'est pas tout à fait un cirque comme on l'imagine habituellement. En effet, les numéros qui y sont présentés sont très diversifiés et pas toujours ceux d'un cirque traditionnel.

Leur activité se décompose en deux pôles principaux: d'une part, ils présentent chaque année un spectacle cohérent au milieu de l'arène centrale, qui n'est pas une simple suite de numéros mais un enchevêtrement de prouesses spectaculaires liés entre eux par une histoire commune. De plus, ils possèdent des tentes et installations sur tout le colisée, dans lesquelles personne ne rentre jamais. Il n'y a pas d'exposition des animaux ou de stands quelconques, mais la troupe propose toute l'année des animations inattendues et spectaculaires dans la ville.

On est très loin ici de l'ambiance foiraine, en réalité. Le cirque Garm ressemble parfois plus à un théâtre grec qu'à un chapiteau de cirque: la plupart de leurs spectacles se font en plein air, loin des codes habituels, et les artistes sont autant acteurs qu'acrobates. Toujours est-il que leur réputation n'est plus à faire.

On apprécie différemment leur travail: les adultes aiment leurs talents individuels, les critiques trouvent des symboles dans les histoires étranges et cryptiques qu'ils content, et les enfants s'émerveillent du côté spectaculaire de leurs numéros. Les acteurs en eux-mêmes sont toujours discrets et secrets, aussi calmes dans la vie que flamboyants sur scène.

Comme beaucoup de choses à Sion, le cirque Gram cache des secrets surnaturels, mais les siens sont bien plus importants que ceux que l'on a pu découvrir jusqu'ici. Plusieurs choses peuvent amener les personnages à soupçonner une activité de ce genre:

- *Les personnages dotés de Sens de l'invisible ressentent une puissance spirituelle latente dans l'enceinte du cirque. Ce n'est pas en soi une preuve suffisante, car si les personnages ont un peu exploré Sion, ils devraient savoir que le surnaturel a teinté la ville depuis longtemps, mais ils ont la nette impression que quelque chose de plus puissant se cache dans les environs sans savoir quoi;*

- *Si l'un d'entre eux a le pouvoir de détecter les démons (l'Œil de Mathias, par exemple), il pourra constater que les membres principaux de la troupe sont tous des êtres spirituels, et non des êtres de chair et de sang. Même sans pouvoir, certains de leurs tours sont potentiellement de l'ordre du surnaturel;*

- *Si les personnages assistent au spectacle, appliquez pour le lendemain un malus de -2 à tous leurs tests sans le leur dire. Seuls Mikahil et Joana ne sont pas affectés. Lors du spectacle, les comédiens absorbent en effet une partie de l'énergie vitale de leurs spectateurs, ce qui explique les morts et les états de fatigue. Ce qu'aucune statistique n'a relevé, c'est qu'il y a aussi des accidents qui sont causés par ce fait. Si vous voyiez que les joueurs n'avancent pas, vous pouvez leur faire remarquer qu'ils se sentent plus fatigués que d'habitude, ou faire survenir des accidents mineurs;*

- *Le cirque se trouve juste à côté du musée. C'est parce que les visiteurs de ce dernier finissent souvent leur soirée au colisée qu'ils sont affectés par cette drôle de malédiction, pas parce qu'ils ont vu la momie;*

- *Personne dans la ville n'est capable de dire depuis combien de temps le cirque est en ville. On en parle déjà il y a plus d'un siècle. L'origine des acteurs est pour le moins mystérieuse, et il semble impossible de trouver quelqu'un dont les propos ne soient pas flous à un certain moment lorsqu'il parle des comédiens du cirque. N'hésitez pas à décrire certains lieux ou scènes avec de légères différences selon les personnages: quelque chose*

de surnaturel brouille la perception de ceux qui s'intéressent de trop près aux comédiens.

THE ARTIST

Il n'est pas évident d'enquêter sur le cirque sans carte de police, et avec ce flou (artistique) qui entoure l'ensemble de leurs activités. Même les autorisations de leur installation remontent à un accord très lointain qui n'a jamais été abrogé et d'une combinaison de textes qui ne peuvent plus être retrouvés aujourd'hui mais dont curieusement, personne ne doute vraiment. Tous ceux qui sont dotés d'une Force d'âme trop faible (moins de 5) sont en effet soumis aux sortilèges tissés autour de Garm.

Il est pour le moins difficile d'obtenir des informations. Même le moyen utilisé pour absorber l'énergie des spectateurs n'est pas clair, pas plus que les raisons qui poussent les comédiens à faire ce genre de choses. Il n'est même pas certain à ce stade que ce soit volontaire de leur part. Interroger les comédiens directement ne donnera pas grand chose: ceux qui sont des daevas ne répondront que de manière évasive mais polie, tandis que les artistes humains sont englobés par le flou qui entoure leurs chefs et ne trouvent rien d'anormal aux représentations.

Les personnages vont donc devoir trouver des moyens d'enquêter, deux pistes vous sont suggérées ici, mais laissez-les improviser, comme toujours.

- *Ils peuvent tenter d'entrer dans le cirque pour y découvrir des choses, mais ils apprendront vite que les artistes ne paraissent pas dormir tous en même temps, et certains peaufinent leur spectacle même la nuit. De plus, leurs capacités d'esprit font qu'ils repéreront facilement les intrus si ceux-ci ne sont pas prudents;*

- *Ils pourront aussi tenter d'intégrer l'équipe du cirque: curieusement, les démons qui le composent sont tout à fait ouverts à la participation d'étrangers à leur troupe, à la condition que ceux-ci soient capables de mettre en place des numéros de grande qualité. Seule la tente du chef de troupe est interdite aux nouveaux, et en réalité à tous les artistes qui ne sont pas des démons.*

SPECTACLE ET COMÉDIENS

Le spectacle actuel de la troupe Gram parle de la déchéance et de la renaissance d'un homme. C'est l'histoire du prince d'un royaume lointain, qui avait autrefois tous les pouvoirs. Bon, juste et sage, il se voit un jour attaqué et mis aux portes de la mort. Il traverse une période difficile alors que ses opposants volent tout ce qui lui appartient et s'en prennent à son peuple. Il se décourage d'abord, puis reprend des forces pour reconquérir ce qui lui appartient. Il revient donc à nouveau, et traverse de nombreuses épreuves qui lui apprennent qu'il peut continuer à protéger son peuple sans pour autant être sur le devant de la scène. Il rassemble donc son peuple en secret, les cache et devient le gardien de leur tranquillité.

Ce conte plaît beaucoup à tout le monde, sans trop savoir quelle morale il faut en tirer à la fin. Le prince, lorsque l'histoire se termine, n'est plus tout à fait l'homme bon qu'il était autrefois. Il est désormais plus distant, énigmatique, prêt à recourir à des moyens contestables pour protéger la paix de son peuple. On n'arrive pas en ressortant du spectacle à savoir si celui-ci raconte la résurrection d'un homme capable de se sublimer, ou sa déchéance et la perte de ses idéaux.

Les comédiens en eux-mêmes se divisent, vous l'aurez compris, en deux groupes, ceux qui sont des démons et ceux qui ne le sont pas. Parmi les premiers, on compte cinq personnes:

1 / **Minos** est le chef de la troupe. Sorte de Monsieur Loyal pour le cirque, il est le narrateur du spectacle. Solidement bâti et charismatique, il porte les cheveux longs, d'un noir de jais, a la peau légèrement mat et possède des pupilles d'un rouge éclatant qu'il cache souvent avec des lunettes.

Il porte un tatouage typique du Hadrât au niveau du torse. A la scène, il est également acrobate, très agile et capable de lancer ou d'intercepter toutes sortes d'objets avec une précision surnaturelle. Il peut à l'occasion cracher du feu ou avaler des sabres. S'il est discret et aimable lorsqu'il sort du cirque, il possède de nombreuses admiratrices et suscite l'adhésion de tout la troupe. Il apprécie ceux qui ont un talent,

est assez jovial et se montre extrêmement protecteur envers tous ceux qu'il dirige. Il apprécie assez naturellement Eirika et Ephraïm;

2 / **White** est le magicien du groupe. Amateur de tout ce qui explose, de près ou de loin, et de pyrotechnie en général, c'est un personnage complètement nonchalant et imprévisible. Il semble indifférent à tout, ne suit que rarement ce qui se passe et peut être absorbé par n'importe quel événement. Lorsqu'il se balade en ville, on le retrouve parfois dans des endroits improbables, mais il est plus courant qu'on ne le retrouve pas du tout et qu'il revienne quand ça lui chante. Il est néanmoins loyal au cirque, et cache un tempérament violent lorsqu'on s'en prend à quelque chose qui lui tient à cœur. C'est-à-dire pas grand chose, sauf le secret sur lequel repose le cirque. Dans le spectacle actuel, il est un ermite vagabond qui accompagne parfois le prince au cours de son périple;

3 / **Saphir** est une jeune femme d'une trentaine d'années. Les cheveux bruns taillés court, de grande taille, elle est la dresseuse du cirque et possède également le don de commander aux animaux. Les rythmes qu'elle tape font obéir ses fauves au doigt et à l'œil, et un expert saura déterminer qu'ils sont eux aussi des démons (inférieurs). Dotée d'un caractère explosif, elle se met facilement en colère, et est aussi prompte à adorer quelqu'un et à prendre sa défense qu'à se braquer contre lui. Elle est très naturelle et expressive, plutôt susceptible, et aime être le centre de l'attention. Dans le spectacle, elle est celle qui prend la place du prince par la force et règne sur son ancien royaume;

4 / **Earl** est un homme élégant, au port noble. Il est un comédien hors pair, et un mime extrêmement doué. C'est lui qui joue le rôle du prince, et il transcrit à merveille à la fois la noblesse d'âme de ce dernier et son côté sombre. C'est grâce à lui que le personnage acquiert son statut ambigu et vaguement dérangeant. Côté coulisses, c'est un type charismatique, toujours bien habillé et qui fait très attention à lui. Coureur de jupons, il est passionné par le jeu et les femmes, qui gardent de lui un souvenir fort. Mais les pratiques qu'il affectionne sont parfois étranges et malsaines, bien qu'il ne fasse jamais de mal à ses partenaires et

que celles-ci préfèrent en général le taire. Earl parle beaucoup, dit donc aussi de sérieuses bêtises de temps à autre, et réalise parfois de sacrées gaffes;

5 / **Siroco** est une femme, acrobate de son état. Blonde aux yeux clairs, elle est jolie mais de petite taille. Elle s'est spécialisée dans la voltige, et connaît sur le bout des doigts toute la gamme des numéros de contorsionniste également. Son agilité suscite l'admiration de tous ceux qui la voient en action. Dans le spectacle, elle fait partie de la bande de brigands qui s'oppose au prince. Hors scène, c'est une femme d'un grand calme. Toujours posée, elle est également extrêmement savante. Elle sait beaucoup de choses dans beaucoup de domaines et est dotée d'un fin sens de l'analyse. Elle parle peu, mais ses remarques touchent souvent là où il faut. Elle est très travailleuse et se donne toujours les moyens de parvenir à ses fins.

Note: Vous pouvez inventer des noms pour les différents autres artistes du cirque. Ce sont pour la plupart des personnes qui ont eu un parcours difficile. Tous ont des talents qu'ils ont peaufinés jour après jour. D'anciens condamnés, des personnes pauvres, des prostituées ont trouvé refuge dans le cirque.

Beaucoup font plus que leur âge et/ou ont des problèmes de santé sérieux, mais leur loyauté envers Minos et ses comédiens est totale: après tout, seuls eux ont bien voulu les accepter. Ils sont environ une quinzaine à travailler pour le cirque en permanence.

LE SECRET DE MINOS

D'une manière ou d'une autre, les personnages vont entrer dans les secrets du cirque Gram. Et c'est dans la tente la plus en hauteur qu'ils trouveront quelque chose susceptible de les intéresser. Dans les quartiers de Minos, ils trouveront un objet qu'ils connaissent déjà: un masque qui trône sur un support au milieu des innombrables affaires, semblant provenir des quatre coins du monde. Ce masque noir et blanc arborant un faux sourire dérangeant peut être identifié au moyen d'un test d'Occultisme. Il s'agit du Masque de l'Envie, l'un des masques du Carnaval comme pouvait l'être celui de la Colère au chapitre III.

De plus, les personnages pourront découvrir (laissez les chercher comment) qu'il absorbe de l'énergie, mais la retransmet également. La question de savoir comment il la dépense n'a pas de réponse à ce



stade, mais c'est sans aucun doute lui qui absorbe l'énergie des spectateurs. Le déplacer implique de risquer de tomber sous son emprise.

SCÈNE II: ANOTHER WORLD

Les personnages auront une surprise lorsqu'ils ressortiront de la tente de Minos: ils se trouveront bien dans le Colisée, mais le monde semblera avoir légèrement changé. En effet, si le bâtiment est bien le même, tout y paraît plus lumineux, et il s'en dégage une impression de sérénité. Des plantes embellissent l'endroit, et des personnes s'y détendent. Le cirque paraît être devenu un lieu de paix et d'harmonie.

Néanmoins, plus les personnages s'éloignent du cirque, plus les choses se compliquent. L'atmosphère s'assombrit, devient brumeuse, les rues sont déformées et s'enchevêtrent d'une manière qui rend toute exploration difficile. Certaines maisons ont une architecture déformée, et des endroits impossibles émergent au milieu du reste. Le ciel est parfois composé de courants sombres qui tourbillonnent et laissent tomber une pluie glaciale qui sèche rapidement, et le reste du temps des étoiles d'un rouge vif y brillent. Ils n'auront que peu de difficultés à deviner que la tente de Minos est un passage vers le monde spirituel. Lorsque le temps est «clair», la lune est rouge et apparaît anormalement proche de la terre.

EXPLORER LE MONDE SPIRITUEL

Ephraïm le sait, explorer le monde spirituel n'est pas sans danger. Les personnages peuvent s'y perdre facilement, l'écoulement du temps n'est pas le même (ce qui peut poser problème s'ils disparaissent trop longtemps de la circulation dans le monde réel, on peut se demander où ils sont passés). Rajoutez à l'envi des détails troublants, des situations oniriques et susceptibles de désorienter les joueurs. De plus, des démons y rôdent, ce qui n'a pas pour effet d'arranger les choses. Si vous souhaitez rajouter une scène d'action, vous le pouvez à ce moment. Voici quelques détails en plus et des événements susceptibles de s'y dérouler:

- Les peurs des personnages peuvent troubler leur vision de ce qui se passe dans le monde spirituel, ils peuvent y voir des personnages qui n'y existent pas et qui cherchent à les tromper. Cet univers est trompeur pour les sens de qui y reste longtemps. Les personnages perdent un point d'Intuition chaque heure passée dans ce monde. Il leur faudra sans doute plusieurs voyages pour percer les secrets qu'il recèle;

- Toute tentative d'interagir avec le monde spirituel peut causer des modifications du monde matériel, avec tout ce que cette manipulation a d'aléatoire et de dangereux. Bien entendu, les modifications radicales du monde matériel affectent également le domaine spirituel. Toutefois, les sages savent qu'il vaut mieux éviter de jouer avec des règles qu'on ne comprend pas;

- Mikahil a commencé à s'en apercevoir lors du dernier chapitre, mais il n'est pas le bienvenu dans le monde spirituel. Lorsqu'il y séjourne assez longtemps (au minimum une heure, mais les délais sont variables selon ce qui vous arrange), il commence à entendre à nouveau des voix qui tiennent des propos étranges et qui le menacent. Certains objets se détériorent sur son passage, il voit des ombres passer, et s'il persiste, des démons commencent à l'attaquer. Leur puissance et leur Force d'âme augmente de plus en plus s'il persiste, et les personnages dotés de Science de l'invisible sentiront au bout d'un certain temps quelque chose de gros, de vraiment gros approcher...

- Le pouvoir d'Ephraïm lui permet de passer quand il le souhaite dans le monde spirituel, sans y perdre un point d'Intuition par heure, et ce bénéfice est aussi offert à tous ceux qu'il amène avec lui. Néanmoins, toute intrusion de cette manière possède un défaut majeur, celui d'attirer au bout de quelques minutes à peine un adversaire hostile décidé à éliminer les intrus (l'un des 5 démons artistes du cirque, en réalité). Si les personnages se font attaquer et que leurs visages sont repérés, il y a de fortes chances que cela perturbe le reste de leurs plans.

Sur ce dernier point: le sort qui permet cette détection ne peut pas être dissipé, car ses points d'ancrage dans le monde spirituel sont à peu près introuvables. Seul le passage par la tente de Minos paraît sécu-

risé de ce point de vue (si l'on peut dire que quelque chose est sécurisé lorsqu'on parle d'un tel niveau d'occulte). Néanmoins, le Pouvoir mystique d'Ephraïm n'est pas inutile pour autant: en plus d'offrir une solution d'urgence, lui peut séjourner comme il le souhaite dans le monde spirituel sans encourir de perte de points d'Intuition, tant il est habitué à le traverser. Reste à ne pas se faire repérer.

Les personnages vont avoir la possibilité de trouver des indices dans le monde spirituel afin de comprendre, une bonne fois pour toutes, ce qu'ils sont venus faire ici et ce qu'il se passe réellement dans le coin. En se rendant au bon endroit dans le monde spirituel, ils pourront accéder à des morceaux de souvenirs qui les aideront à reconstituer la situation. A chaque fois, vous apprendrez quels indices mèneront les personnages jusqu'à cette information, puis la scène sera décrite.

SÉQUENCE CACHÉE 1: LE PARC

Une fois rentrés dans le monde spirituel, le reflet du parc est une destination relativement proche, et qui dégage une forte puissance spirituelle, dû à l'évènement tragique qui y est survenu. Si les personnages prennent un peu le temps d'attendre dans le colisée, ils pourront y voir les personnages de la scène se diriger vers le parc. De plus, ils pourront découvrir en amont que Earl va toutes les semaines se recueillir au parc (dans le monde réel cette fois). S'ils le suivent, ils le verront accéder à un kiosque par lequel personne ne passe jamais, et s'agenouiller devant une petite stèle ne comprenant pas de nom.

Lorsque les personnages se dirigent vers le parc dans le monde spirituel, ils croiseront sur leur chemin, comme des fantômes apparaissant de temps à autre, deux personnes courant dans la même direction qu'eux. Ils reconnaîtront Earl et Minos, dont les vêtements semblent néanmoins dater d'une autre époque. Si les personnages vont d'eux-mêmes au parc, ils pourront voir à l'endroit où Earl se recueille habituellement une scène: dix personnes sont en train de préparer un rituel visant à protéger les environs avec un sort de Havre de Paix. Ils parlent de protéger les alentours et évoquent le fait que ce rituel n'est qu'une

première partie. Alors que leurs travaux avancent, des hommes vêtus de noir sortent de partout, les menacent: ils ressemblent à des voleurs, mais sont sérieusement équipés, et la rencontre se termine en bain de sang.

S'ils n'ont fait que suivre les deux apparitions, ils ne verront que la suite: Earl et Minos arrivent sur place à ce moment, trop tard pour sauver qui que ce soit. Ils demandent aux tueurs pour qui ils travaillent, ces derniers répondent qu'ils n'agissent que pour leur compte. Un combat s'engage, et les deux hommes tuent tous les brigands jusqu'au dernier grâce à leurs pouvoirs (cf. profils). Une fois la bataille finie, ils parlent de se méfier, et Minos demande à son ami de centraliser les livres dans l'aile la plus sécurisée de son manoir. Des hommes viennent les aider à emporter les corps, et certains s'adressent à Earl en l'appelant «Monsieur le Comte».

SÉQUENCE CACHÉE 2: LE MANOIR

Dès lors, les personnages disposent de quelques informations complémentaires. Il pourront trouver dans le monde matériel des informations sur ce qu'ils viennent de voir. Il y a en effet eu un massacre dans le parc de Sion, il y a un peu plus d'un siècle, bien que celui-ci ne soit pas véritablement daté. Mais cette information leur permettra d'étendre les recherches.

Ce qu'il est important de découvrir, c'est qu'à l'époque le comte qui vivait à Sion était Ludwig Von Haal, un noble érudit et voyageur qui avait pour habitude d'organiser des fêtes et des salons littéraires dans son manoir situé à Sion. Les portraits qui sont faits de lui ont tous disparus dans un incendie, et un seul a été gardé dans la réserve du musée, qui prouve qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à Earl.

En creusant davantage, les personnages pourront découvrir que le musée est l'ancien manoir du comte, et qu'il a été incendié il y a un peu plus de 125 ans de cela lors d'une nuit sanglante, causant la perte de nombreuses œuvres d'art (et donc des portraits).

Cette fois, la scène se trouve dans le reflet du musée. Comme toutes les scènes de cet acte, elle est accessible dans le monde spirituel en raison de sa violence, de la charge émotionnelle qui y est liée mais aussi du fait que les personnages s'y intéressent. Elles sont visibles pour eux comme l'étaient les séquences bonus dans le chapitre IV. A ce moment, les personnages se trouvent dans le musée à l'époque où il était encore un manoir. Décoré avec goût et dans un style vieux d'un bon siècle, il fourmille de serviteurs et d'activité. Les personnages peuvent s'y promener, et ils découvriront alors de nombreux symboles cabalistiques et des références à l'occulte.

Dans le salon principal, une réunion se tient où se trouvent Minos, Earl et Siroco, ainsi qu'une quinzaine d'autres personnes. Tous portent le symbole d'Obscurantis sur un de leurs bijoux, et tous parlent, inquiets, de la tournure des événements et de l'avenir de la sorcellerie. Minos semble présider l'assemblée, et les autres s'adressent à lui en l'appelant Isaac. Il parle d'un dernier livre à terminer, puis de mettre tout cela en sécurité.

Alors que la conversation bat son plein, des bruits se font entendre et bientôt des soldats débarquent dans le salon, prétendant venir arrêter une réunion de sorcellerie illégale. Minos leur rappelle qu'ils n'ont aucun droit de faire ce qu'ils font, et les soldats disent avoir une autorisation pour cette arrestation. Les servants qui ont refusé d'être arrêtés ont été tués, les autres sont sous la garde des soldats. Les sorciers d'Obscurantis refusent d'obtempérer, et affrontent les soldats dans le manoir à grands coups de sorts et d'armes, jusqu'à ce que ces derniers battent en retraite, non sans avoir incendié une partie du manoir. Alors que les sorciers comptent leurs morts, Minos demande à tout le monde de finir rapidement leur travail, et dit n'avoir plus le temps d'attendre l'arrivée d'Adrian.

SÉQUENCE CACHÉE 3: LA MORT DE L'EMPEREUR

Ainsi, on se rapproche de la véritable identité des artistes du cirque Gram: tous sont d'anciens sorciers d'Obscurantis, à l'époque

qui a suivi la fondation de Renaissance. Si les personnages s'y intéressent, ils découvriront les identités des compagnons du comte, et parmi ceux-ci, la véritable identité de Minos pourra apparaître: il s'agit d'Isaac Heartfell, dont les origines remontent pour moitié aux mystiques du Hadrât. Il pourra d'ailleurs parfois apparaître sous le nom d'Hassan Ibn Lahad, le nom d'emprunt qu'il utilisait lors de ses missions dans le pays d'origine de sa mère.

Il est porté disparu il y a 125 ans dans sa demeure à Sion, qui n'est aujourd'hui plus qu'une ruine. Mais en s'y rendant, les personnages reconnaîtront la demeure dans laquelle ils avaient vu Adrian et Simon éliminer des hommes de Renaissance.

Hassan/Isaac était il y a 125 ans, comme les personnages le savent déjà, l'Empereur d'Obscurantis, et ses compagnons les arcanes majeurs qui l'accompagnaient. Le dernier événement violent qui a marqué le monde spirituel est donc bien sûr le soir où ils ont été assassinés dans leur demeure.

Le dernier lieu où il faudra se rendre dans le monde spirituel pour tout comprendre (ou presque) est donc le manoir qui servait de base à Obscurantis il y a de cela 125 ans. A cet endroit, les personnages retrouveront leurs amis sorciers en train de rassembler dans l'urgence des documents et des informations importantes.

Minos donne des instructions pour aller les cacher à l'endroit prévu, mais à ce moment les hommes de Renaissance arrivent et les combats commencent dans le jardin du manoir. Les arcanes majeurs demandent alors à leurs hommes de fuir et d'aller se cacher à l'endroit prévu, disant qu'ils vont couvrir les arrières et se charger eux-mêmes d'acheminer les documents jusqu'à l'endroit prévu.

Les personnages présents à ce moment sont des membres mineurs d'Obscurantis, ainsi que les cinq arcanes majeurs qui sont devenus dans le monde moderne les artistes du cirque Garm. Cette séquence vous propose de les suivre dans leur dernier combat, lors de la nuit où la guerre entre les sorciers et Renaissance a véritablement été déclarée.

Director's Cut

A ce moment, donnez le contrôle des arcanes majeurs aux joueurs. Leur but est de survivre aux assauts des soldats de Renaissance et de se rendre jusqu'au Colisée, où une salle secrète est scellée par des sortilèges pour y cacher les derniers secrets de Renaissance.

Ils devront faire face à des soldats entraînés, et aux premières brigades de l'Hadè. Ne lézinez pas sur l'opposition et veillez à garder une tension jusqu'à la fin. Ils pourront ainsi lutter pour leur survie, devoir livrer un duel, sauver leurs camarades en danger ou les couvrir. N'oubliez pas que la plupart d'entre eux sont morts dans le manoir cette nuit-là: ce doit être une séquence courte mais violente.

Forces en présence

Les joueurs peuvent contrôler les cinq artistes du cirque, avec leur puissance de l'époque: **Minos**, **Siroco**, **White**, **Earl** et **Saphir**. Si vos joueurs sont six, l'un d'entre eux jouera un Arlequin d'Obscurantis.

Leurs adversaires sont composés de soldats classiques, d'unités spéciales et des **commandos d'assaut**.

Vous trouverez tous les profils afférents en annexe. N'hésitez pas à rajouter toute l'opposition que vous jugerez nécessaire pour rendre cette scène aussi tragique qu'épique.

Déroulement

Pour les joueurs, l'objectif est simple: parvenir à protéger les derniers documents secrets de l'organisation et les amener en sécurité, loin des mains de leurs ennemis.

Si les joueurs parviennent à ce que le porteur des documents survive et atteigne le colisée, ils auront repéré la salle secrète (cf. plus loin) et également la manière d'en lever et refermer les sceaux.

A noter que la personne qui parviendra jusque là-bas mourra probablement de ses blessures peu après avoir réussi sa mission, ou en éliminant les témoins restants de Renaissance. Sinon, elle rentrera dans la salle, et la vision prendra fin.

Acte III: Show mortel

Avec ces dernières informations, les personnages savent désormais où se trouve le nœud de l'affaire: les membres du cirque Garm protègent en réalité les anciens secrets d'Obscurantis, cachés ici par les sorciers à l'époque où on a commencé à leur livrer la guerre. La salle qui renferme ces secrets se trouve sous la scène du colisée, bien cachée à travers un dédale de couloirs. Il leur faudra donc retourner dans le monde matériel pour y découvrir ce qui s'y trouve encore.

Bien sûr, les comédiens de Minos ne resteront pas inactifs. Ils repéreront nécessairement toute intrusion dans les couloirs, et la fin de ce chapitre dépendra beaucoup de ce que les joueurs auront fait avant.

SCÈNE I: GLADIATOR

Il faut tout d'abord savoir si les personnages ont éveillé les soupçons ou non. Il y a de très nombreuses chances que cela arrive: peut-être ont-ils été repérés lors d'un voyage dans le monde spirituel, peut-être n'ont-ils pas veillé à ne pas être surveillés en fouillant dans le colisée, ou bien leurs questions ont-elles été suspectes. Dans ce cas, Minos et ses amis n'attaqueront pas les personnages avant cet acte, mais ils les suivront discrètement et tenteront de subtilement contrecarrer leurs plans.

De plus, si les joueurs ont raté la scène bonus dans laquelle ils incarnent les membres d'Obscurantis, il se peut qu'ils n'aient aucune idée de l'endroit où se trouve la salle et du trajet à prendre. Il leur faudra donc beaucoup de temps pour la trouver, et ils ressortiront régulièrement à différents endroits du colisée avant de localiser le bon passage.

Quoiqu'il en soit, au moment où les personnages commencent à s'approcher du passage, les comédiens seront au courant, et ils n'auront plus beaucoup de temps pour agir: s'ils ne se sont pas fait repérer et prennent ceux-ci par surprise, ils pourront s'ils le désirent éviter le combat. Sinon, il leur faudra se défendre contre les démons qui dirigent ce cirque.

Au moment où les esprits veulent combattre les personnages, une énergie phénoménale est libérée depuis la tente de Minos par le masque, et le cirque semble se fondre dans le monde spirituel, devenant plus flamboyant et balayé par les vents surnaturels sous la lumière de la lune rouge. Les personnages devront se défendre contre les comédiens et leurs alliés humains, hors d'état de réfléchir. Voici quelques idées de lieux pour les affrontements, que vous pouvez utiliser ou non selon les circonstances et les idées des joueurs:

- *Bien entendu, on se trouve à ce moment dans un colisée, et l'arène centrale est un prétexte idéal pour un combat épique entre les personnages et les fantômes des sorciers;*

- *Les couloirs souterrains sont larges, et contiennent un certain nombre de grandes pièces et de cavités dans lesquelles les combats peuvent avoir lieu. Ici, il sera davantage question de prendre son adversaire par surprise;*

- *Des fils tendus, des trapèzes et des échelles sont placés sur les gradins et les relient entre eux. Un combat vertigineux et acrobatique peut avoir lieu ici sous les vents violents... sans filet. Gare à celui qui chutera;*

- *Le combat pourra aussi être porté entre les tentes et lieux où vivent les comédiens, et les personnages devront alors combattre non seulement l'un des anciens arcanes majeurs, mais également les artistes humains bien vivants, manifestement incapables de raisonner sereinement. A eux de voir s'ils souhaitent les épargner ou non.*

- *Enfin, si les personnages s'enfuient, ils pourront également être poursuivis et se battre à l'intérieur de la ville, qui n'est pas affectée par les pouvoirs du masque.*

Quel que soit l'issue des affrontements, les démons ne peuvent être vaincus définitivement et sont rapidement ranimés par l'énergie du masque lorsqu'ils sont vaincus, ne laissant que quelques minutes de répit. Ils ne lâcheront rien, prétendant devoir protéger leur secret et ceux qui ont réussi à s'enfuir. C'est pourquoi les joueurs peuvent véritablement échouer et être contraints à battre en retraite, et il est donc vital pour

Jack O'Clock note:

Si vous le souhaitez, les derniers combats peuvent même avoir lieu lors d'une représentation de la troupe, et sous l'œil amusé des spectateurs qui pourront croire à un show surprise.

Bien sûr, cela ne sera pas forcément un divertissement pour tout le monde, mais cela peut donner des scènes d'action originales pour conclure ce chapitre.



eux d'avoir été le plus efficaces possibles dans le reste du scénario.

*Cf. profils: Minos
White
Earl
Siroco
Saphir*

SCÈNE II: LA CHAMBRE INTERDITE

La grande salle que les personnages recherchent pourra finalement être atteinte. Il s'agit d'une pièce vaste et impressionnante, dotée de colonnes anciennes qui laissent présumer que le colisée date véritablement d'une époque antique. Une lourde double porte en bronze bloque le passage vers l'arrière et est scellée par un puissant sortilège. Si les joueurs ont été jusqu'au bout de la séquence cachée 3, ils savent quelle est la manipulation à faire pour ouvrir la porte, bien qu'ils n'aient vu que de manière très floue ce qui se cache à l'intérieur. Sinon, il est possible de dissiper le sort avec un test d'Occultisme spé Correspondance Difficulté 40 ou l'incantation de Dissipation, mais cela prend au minimum une heure, pendant laquelle il faudra sans doute se défendre.

Néanmoins, s'ils parviennent à y entrer, ils se trouveront dans une pièce à proprement parler immense, un complexe souterrain encore plus ancien que le colisée et doté de proportions gigantesques: d'immenses statues de personnages des anciens temps, ainsi que des statues d'esprits, témoignent d'un temps où les hommes et les démons entretenaient d'autres rapports. Mais plus encore, des ouvrages s'étendent à perte de vue dans les dédales, et des pièces entières sont consacrées au stock d'objets d'art et de quelques reliques.

Y trouver un objet d'intérêt prendrait des mois, mais les personnages ont désormais accès à l'ancien stock de connaissances occultes d'Obscurantis: des ouvrages rarissimes et des bibliothèques entières de rituels s'y trouvent. Des recherches conduites ici leur permettront de découvrir beaucoup sur l'organisation jusqu'à l'attaque, et d'apprendre de nouveaux rituels. Si la séquence cachée a été réussie, il y trouveront aussi un document important que les arcanes majeurs ont réussi à cacher à l'époque avant de

mourir.

Ils y trouveront également un macabre spectacle issu des faits qui se sont déroulés il y a 150 ans: les silhouettes fantomatiques de Simon Schneider et d'Adrian Fahrenheit, négligés et couverts de sang, installent un rituel puis scellent la salle en partant. Cinq corps ont été placés au milieu d'un cercle d'incantation, qui tire son énergie du masque situé directement au-dessus de la salle, en surface. Ce sont les corps des 5 arcanes majeurs, et rompre ce rituel les fera disparaître une bonne fois pour toutes. Le rituel, de très haut niveau, a lié leur âme à ce lieu pour le protéger pour l'éternité, et le mirage était alimenté par la puissance du masque, qui lui-même se nourrissait des émotions du public et a fini par absorber leur énergie vitale.

A voir si les personnages désirent conserver les gardiens de cet endroit, ou les libérer et en finir avec cette menace qui pèse sur Sion (laissant toutefois les secrets des sorciers sans grande protection). Toujours est-il qu'eux se battent surtout avec la conviction qu'ils protègent ceux de leurs amis qui ont réussi à s'enfuir le jour de l'attaque et qu'ils avaient couvert par leur sacrifice. Ils sont convaincus qu'il existe une communauté de sorciers dont ils sont les gardiens. Ils ont tort: il n'y a aucune trace d'activité humaine à cet endroit, et si l'un d'entre eux a survécu et a réussi à pénétrer dans la salle, on n'y retrouvera que son corps. Nul n'a survécu à cette nuit.

Ici, les personnages trouveront également les Notes de l'Empereur si les joueurs ont réussi la séquence cachée numéro 3.

Expérience gagnée

Environ 15 points. Ce chapitre demandera aux joueurs une prudence particulière, et les combats qui peuvent les opposer à des esprits immortels et rusés sont de véritables dangers.

A noter que Minos a beau n'être qu'un reflet mort-vivant d'Isaac Heartfell, ce dernier était un être surpuissant du temps de son vivant: le chef de troupe est l'un des adversaires les plus redoutables que les personnages rencontreront dans cette Chronique.

Acte V, Scène VII, Final

L'ermite: Mon prince, vous avez traversé en une vie plus d'épreuves qu'un homme ne devrait en voir. Vous avez voyagé là où vos ancêtres n'imaginaient pas même qu'il eût des terres. Vous avez été tour à tour héros, criminel, un sage, un fou, adulé et maudit. Vous avez connu mille dangers, et leur avez survécu. Plus encore, vous avez découvert tant de choses que votre sagesse devrait maintenant égaler la mienne.

Le prince: Sans doute.

L'ermite: Alors, mon prince, j'ai une première, et une dernière question à vous poser. La seule, à vrai dire, qui m'ait amené à vous suivre toutes ses années. La seule, n'en doutez pas, qui vous a permis d'obtenir mon aide. Me permettrez-vous enfin?

Le prince: Parle, mon ami.

L'ermite: Qu'allez-vous devenir maintenant? Quel objectif va se fixer un homme qui a déjà tout vécu?

Un long silence. Tous deux restent face au public, et ne se regardent pas.

Le prince: Ma réponse est la même depuis le début. Je resterai auprès de mon peuple, que je défendrai contre tous les maux qui l'accablent. Je n'ai eu que ce but, et j'y ai tout sacrifié. Rien d'autre ne mérite ma présence.

L'ermite, se tournant vers le prince et soudain en colère: Vous vous aveuglez. Vous n'êtes plus de ces hommes, à vrai dire à peine un homme encore, et vous vous perdez dans un devoir de jeune écuyer rêveur! Est-ce pour cette réponse que je vous ai accompagné tout ce temps? Est-ce pour cette solution que j'ai fourni tant d'effort? N'êtes-vous, à la fin, pas devenu mon égal?

Le prince, l'interrompant d'un geste de la main: Mon ami. Mon avenir est fixé. Aux yeux de mon peuple, je tromperai les démons, les dieux et la mort elle-même. A mes propres yeux, je tromperai l'ennui.

Silence. L'ermite sourit doucement.

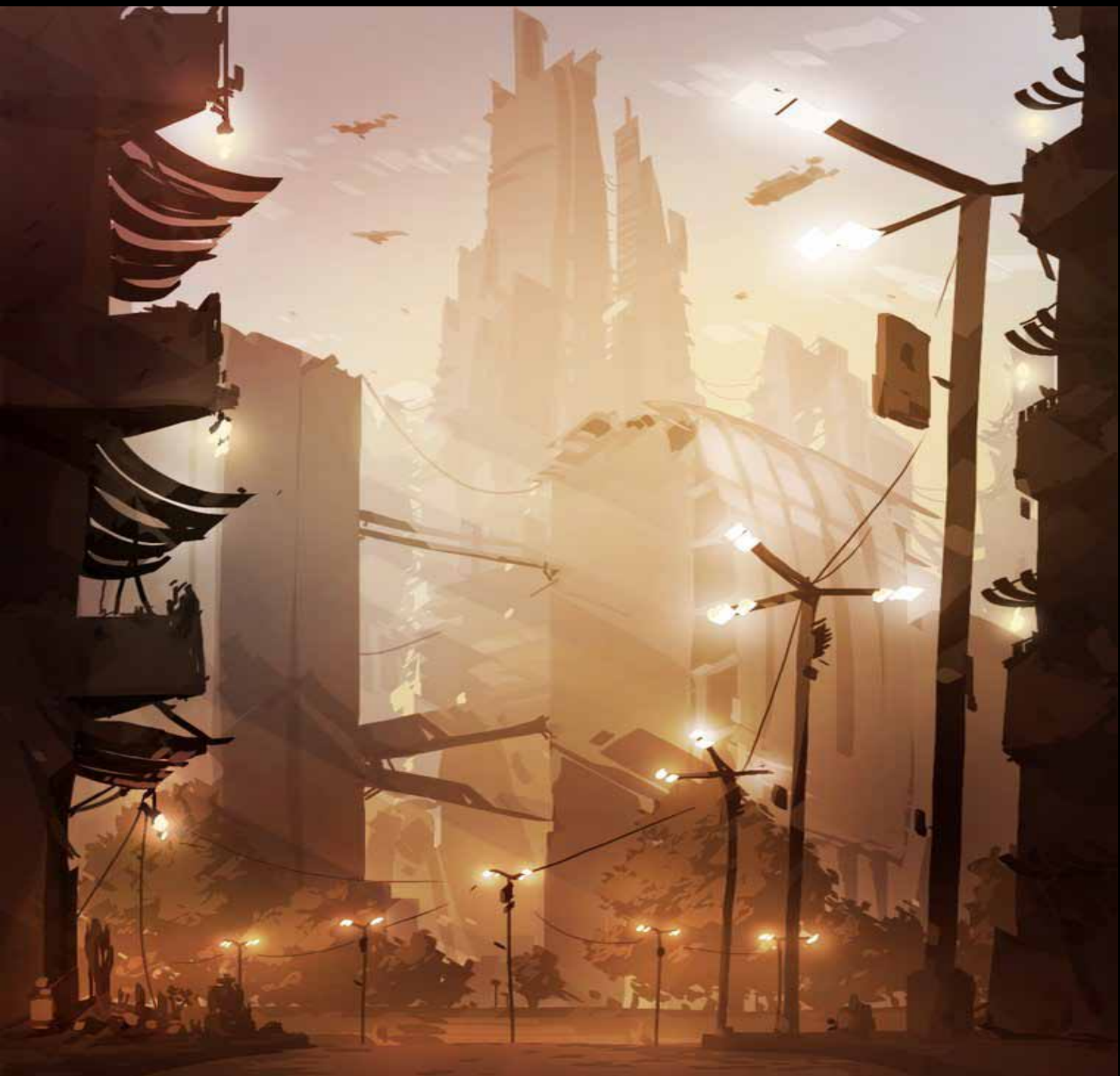
L'ermite: Pardonnez-moi, mon prince. Il n'y a, sans doute, pas de réponse au vide qui nous habite. Je vais me retirer. Mais je ne vous dis pas adieu.

L'ermite s'éloigne. Le prince reste seul face au public, un moment.

Le prince: Moi non plus, mon ami. Moi non plus.

Chapitre X

A tout moment



Où l'on prépare le carnaval, on découvre une association de gentils esthètes et où l'on rentre dans une guerre interne en évitant la police et les chasseurs de prime.

Les personnages viennent de découvrir l'ancienne bibliothèque d'Obscurantis. Qu'ils aient décidé de la conserver à portée de main ou de la maintenir scellées, ils ont le temps d'y regarder un bon nombre d'information, que ce soit sur les traditions mystiques, les antécédents d'Obscurantis (cf. Guide du Conteur) ou l'obtention de nouveaux rituels (tous ceux tirés du livre de règles sont accessibles de cette manière). De plus, Scarlett pourra découvrir qu'un bon nombre de documents présentés ici portent le sceau de sa famille, et ce depuis près d'un millénaire. Répondez aux questions des joueurs, c'est le moment de leur permettre d'expliquer certains éléments qu'ils auraient manqués précédemment.

Parmi ceux-ci et les secrets de la famille Dawnhive, Scarlett pourra repérer en cherchant un moment que le rituel de création de Spectres (Chapitre I) est en fait issu de cette bibliothèque. Depuis des siècles, la famille Dawnhive a mis en place cette incantation capable de ranimer les morts, le succès dépendant du talent du sorcier qui l'utilise. Ces êtres instables psychologiquement demandent un entretien régulier pour ne pas déperir, mais cependant ils ont permis à Obscurantis d'obtenir un soutien d'importance plusieurs fois dans l'Histoire (et dans la Chronique, le Spectre le plus récent étant Craig au Chapitre VIII). Cette info n'est pas nécessairement obtenue, il faudra que les personnages cherchent (au moins vaguement) dans ce sens.

Acte I: Retour à Lucèn

Cela fait maintenant quelques mois que les personnages ont quitté Lucèn. Reste que, au risque de les rassurer, la ville continue d'attirer l'attention des médias (ce ne sont pas eux qui font toute l'actualité, finalement).

L'organisation du nouveau Carnaval est sur toutes les lèvres en cette fin d'année:

Jack O'Clock vous explique:

Game start!

Avec ce chapitre, la fin de la Chronique s'amorce. Désormais, le Carnaval de Lucèn se rapproche, et avec lui la confrontation finale entre Obscurantis et Renaissance. Les personnages ont donc un temps limité pour choisir leur camp dans cette dernière bataille.

Les chapitres 10 à 12 (et dans une moindre mesure le dernier) ne forment donc plus des histoires séparées, mais sont reliées entre elles, formant une seule longue histoire, séparée en plusieurs séquences. Après tout, il s'agit de l'avenir d'Eris dont on parle...

es 6 prochains mois seront consacrés à cette préparation. Du côté des personnages, à Sion, les choses sont relativement calmes cependant, et ils vont pouvoir suivre ces événements jusqu'à se rendre compte qu'il vaut sans doute mieux aller voir sur place.

Cet acte (et ce Chapitre en général) peut s'étaler sur plusieurs semaines, voire plus probablement sur plusieurs mois. En suivant les événements à distance, les personnages pourront attraper des indices, alors qu'Obscurantis est étonnamment silencieuse de leur côté. Tâchez donc de les attirer à nouveau à Lucèn, mais ils peuvent assister aux scènes suivantes à distance ou les vivre directement sur place, selon les risques qu'ils sont prêts à courir.

SCÈNE I: LE CARNAVAL S'EXPORTE !

Première chose qui mettra peut-être les personnages sur la voie, le nouveau Carnaval fait l'objet d'un sérieux battage médiatique. Un bon nombre de villes organisent celui-ci, bien que le point névralgique se trouve à Lucèn. Ils pourront obtenir les informations suivantes:

- De nombreuses villes vont fêter le Carnaval et font l'objet de petits événements locaux sur le sujet. Cependant, parmi les lieux choisis, une partie d'entre eux sont des petites villes, qui sont sponsorisées. Bien que les grandes capitales s'y mettent, bien entendu, d'autres agglomérations qui a priori n'ont pas vocation à accueillir des manifestations de grande ampleur ont mis en place des moyens assez colossaux.

- Parmi les villes sélectionnées, Sion n'est pas en reste. Ainsi une grande tour en bois ouvragée est-elle installée au-dessus du musée qui domine la ville. Oeuvre collaborative, elle est une grande horloge montée de manière temporaire, qui donne le décompte jusqu'au solstice d'été. Elle se monte assez vite et est étonnamment haute. Il s'agit en tous cas d'une construction complexe, dont les motifs rappellent des créatures fantastiques et des scènes de fête. Plus on monte vers le sommet, plus l'ouvrage rappelle un ciel étoilé stylisé;

- A l'intérieur de la tour qui domine en quelques semaines la ville, quelques éléments peuvent paraître insolites. Ainsi, elle abrite un petit observatoire, et l'horloge en elle-même contient un dispositif Hollow (l'observatoire étant le seul élément véritablement repérable de l'extérieur). Le mécanisme d'illusion n'est pas suffisamment puissant pour provoquer un effet de grande ampleur à lui seul, mais une poignée de relais sont installés dans la ville. La tour est elle-même surveillée pendant la construction par son ingénieur, Jeremiah Blake, un original nonchalant qui ne s'oppose pas au fait de faire visiter son œuvre;

- En examinant les nouvelles en provenance du monde entier, les personnages pourront découvrir que des dispositifs de grande ampleur ont été installés dans un bon nombre de villes qui fêtent le Carnaval. Toutes ne sont pas des horloges, mais une bonne partie est signée Jeremiah Blake. L'autre caractéristique principale de ces constructions est leur hauteur. La grande taille des édifices se couple (en pratique) avec des dispositifs Hollow mais les personnages ne peuvent le prouver: il faudrait se rendre partout dans le monde pour vérifier (ou que Scarlett vérifie les actions de la Nilfheim)...

- En quadrillant sur une carte l'ensemble des points en construction, la situation se clarifie encore: tous les dispositifs sont placés de manière à couvrir l'intégralité du globe de manière régulière. Ce n'est pas si facile à prouver cependant, puisqu'un grand nombre de villes fêtent le Carnaval un peu partout, mais une recherche attentive permettra d'éliminer les points non pertinents (ceux où aucune grande structure n'est construite) et d'établir ce constat. Au centre de cette toile de niveau mondial, une ville que les personnages connaissent bien: Lucèn!

- Si personne ne s'intéresse à la tour en construction, provoquez quelques illusions lorsque les mystiques du groupe sont dans les environs, ou quand ils utilisent leurs pouvoirs. Le dispositif Hollow réagit à leur énergie spirituelle.

A noter que le tissage d'un rituel de grande ampleur de ce genre demande des calculs d'une précision millimétrique, et qu'ils ont manifestement été correctement faits.

SCÈNE II: LE SHOW DES ARCANES MAJEURS

Les différentes scènes qui ont lieu à ce moment peuvent être vues de deux manières: soit les personnages sont revenus à Lucèn et peuvent donc vivre de l'intérieur ce qu'il s'y passe. Soit ils sont encore à Sion ou ailleurs, et ne peuvent qu'en suivre les retombées médiatiques.

En effet, Obscurantis effectue une poignée d'actions à Lucèn, qui ont la particularité d'être assez visibles et peu subtiles pour un spectateur averti (bien que non lisibles pour le grand public). Pour ceux qui connaissent un peu le conflit, cela ressemble quasiment à une déclaration de guerre à l'intention de Renaissance. Placez ces événements dans l'ordre que vous souhaitez: ici vous sera décrit la manière dont ils se déroulent si les personnages n'interviennent pas, mais il va de soi qu'ils peuvent saboter la situation dans un sens ou dans l'autre.

DEATH POKER

Cette scène est parmi les plus spectaculaires pour le public, et sans doute la déclaration de guerre la plus explicite. Elle a lieu lors du tournoi annuel de poker de Shandara, en mars. Cet événement attire les meilleurs joueurs du monde entier, des artistes et des politiques et bénéficie d'une couverture en direct à la télévision.

Si les personnages s'y sont un peu intéressés (voire mieux, s'ils y participent), ils trouveront sur place une vieille connaissance: Erwan Waite, le Hiérophante d'Obscurantis, qui fait partie des joueurs inscrits au tournoi. L'idée de jouer contre une personne capable d'hypnotiser les autres est

déjà assez peu réjouissante, mais les choses ne s'arrêtent pas là. Bien entendu, l'Arcane majeur n'a pas de mal à passer les différents tours sans se faire repérer (il faut se rappeler que son visage n'est pas connu, seuls les personnages feront le lien facilement). C'est en arrivant en demi-finale que les choses se compliquent.

Lors de cette manche disputée, l'une des participantes est Marje Howl, sénatrice de Shandara qui est au-devant de la préparation du Carnaval depuis plusieurs mois. C'est une femme d'une cinquantaine d'années, fière et distante, qui n'attire pas nécessairement la sympathie. Mais au cours de la partie où participe également Erwan Waite, son comportement est étrange. A plusieurs reprises, elle se couche alors même que son jeu est bon, ou que les circonstances sont favorable. Plus intrigant lorsqu'on y regarde de près, c'est à chaque fois après quelques mots du Hiérophante qu'elle s'arrête de jouer. D'ordinaire impassible, elle est troublée et s'apaise lorsque son adversaire lui murmure que ce soir, c'est fini pour elle.

Si personne n'intervient, on la retrouvera pendue chez elle le soir même. Voici quelques informations complémentaires sur cette affaire:

- *En enquêtant un peu sur Marje Howl, les personnages pourront découvrir qu'elle est probablement affiliée à Renaissance. Proche du Haut Sénateur Tahal Rad, elle avait été embauchée par Siegfried Reinhardt comme directrice de cabinet pendant plusieurs mois, ce qui lui avait mis le pied à l'étrier. Elle était désormais sénatrice, chargée de plusieurs missions de grande importance et possédant des appuis considérables dans la finance. Le genre de choses qui intéresse particulièrement Renaissance, somme toute.*

- *Mieux, elle était actuellement en charge d'une commission sur les mouvements terroristes. Elle accumulait des dossiers sur plusieurs organisations, notamment Obscurantis (même si cela est un secret). Elle était chargée, ainsi, d'une mission de conseil pour la sécurité du Carnaval. Elle préparait la protection, devait dialoguer avec les partenaires internationaux, et présidait un comité d'experts. Son suicide est donc assez peu crédible: aucune origine criminelle ne sera retrouvée, et pour cause, mais les personnes averties*

sur la question de l'occultisme savent qu'elle a été hypnotisée. Il s'agissait en effet d'une femme capable du meilleur comme de profondes dépressions, et la pousser au suicide après l'humiliation de la demi-finale n'était pas impossible pour un expert comme Waite.

- *L'interprétation n'est pas à rechercher longuement du côté de Renaissance. Le Hiérophante ne reviendra pas en finale, et le caractère médiatique de l'affaire ne laisse aucun doute: c'est une provocation ouverte d'Obscurantis. Reste que l'auteur des faits a bien entendu disparu rapidement et ne sera pas retrouvé de sitôt. Les médias passeront rapidement sur cette tragédie pour finir le tournoi comme prévu. Après tout, les journalistes n'ont pas de raisons tangibles de douter du suicide, même si cela n'empêchera pas les plus perspicaces d'avoir des doutes.*

ESPIONNAGE INDUSTRIEL

Ce qui défraye la chronique économique et financière, c'est la situation de la Nilfheim (l'une des entreprises de Scarlett, souvenez-vous) depuis quelques temps. Cet événement n'est pas daté, car il s'étale pendant toute la durée du chapitre.

En effet, la Nilfheim et les entreprises Dawnhive ont récemment fait parler d'eux à nouveau. Des bâtiments ont été rachetés un peu partout dans la ville, des pots-de-vin versés et des corruptions de salariés ont eu lieu, ce qui a conduit à de nombreuses plaintes et à des procès dressés contre la société. Bien entendu, tout ceci n'est pas sans but: il s'agit de lieux stratégiques dans la ville afin d'étendre la vidéosurveillance de l'entreprise installée depuis le précédent Carnaval.

L'ensemble est à la limite de la légalité, ce qui conduit à des débats interminables. Mais si de manière officielle, c'est la politique de l'entreprise qui est visée, dans le secret des hautes sphères on sait à quoi servaient les caméras installées l'année dernière (plus ou moins) et on veut lutter contre l'installation de dispositifs Hollow. Mais Ethan Dawnhive est un homme puissant et rusé, qui joue avec les nerfs des spécialistes juridiques de Renaissance. Il expose quasiment au grand jour ses plans, car



car les caméras qu'il installe sont effectivement dotées de dispositifs Hollow.

Bientôt, la Coeos entre dans la danse et la Bourse s'affole en voyant deux puissantes entreprises dilapider leurs ressources pour des motifs qui sont dénués de toute considération de rentabilité. Les explications fusent mais les experts restent sceptiques.

Plusieurs fois, les entreprises Dawnhive seront la cible de saccages, toujours de la part de bandes évidemment impossibles à attraper. Quand vous le souhaiterez, vous pourrez faire tourner dans les milieux autorisés une information selon laquelle un cambriolage est prévu au manoir d'Ethan en l'absence des domestiques. Un capitaine de police de Shandara, Jack Brooks, semble être impliqué, conforté par l'absence de réponse de la Nilfheim et de son directeur suite aux attaques récentes.

Si personne n'intervient, Ethan et son démon Edward massacreront les intrus avec une brutalité rare, ne laissant survivre qu'un seul homme de main afin qu'il dissuade les autres de toute nouvelle attaque. L'implication d'un capitaine de police rend toute publicité ou toute poursuite judi-

Si personne n'intervient, Ethan et son démon Edward massacreront les intrus avec une brutalité rare, ne laissant survivre qu'un seul homme de main afin qu'il dissuade les autres de toute nouvelle attaque. L'implication d'un capitaine de police rend toute publicité ou toute poursuite judiciaire impossible, puisqu'elles dévoileraient des manœuvres illicites. Ethan Dawnhive semble avoir baissé la garde pour amener Renaissance à commettre une erreur par excès de confiance. Ce fiasco permet ainsi à l'Arcane majeur de garder la main. En tous les cas, il reste en première ligne, quasi ouvertement.

DIEGO, LIBRE DANS SA TÊTE?

Si cette affaire ne dure pas spécialement longtemps, son impact sur l'opinion publique est particulièrement fort. Un soir, Diego Cruz, journaliste musical doté d'une bonne réputation, termine son émission «Soul Night» sur une note mélancolique, expliquant qu'il a aimé ces douze années d'émission, et remercie son public. Si ce programme est plutôt confidentiel, il est de qualité et ses nombreux fans s'étonnent de cet adieu alors que rien ne laissait penser

que «Soul Night» allait être déprogrammé.

La même nuit, à 4H du matin, il est retrouvé abattu d'une balle dans la tête dans une rue non loin de chez lui. La police attribuera ce meurtre tragique à un règlement de comptes. La drogue et l'alcool avaient toujours été un problème pour Cruz, personnage charismatique mais tourmenté et souvent à court d'argent. Ancien footballeur pro, il avait connu de longues traversées du désert et des périodes troubles où il s'était réfugié dans les substances plus ou moins licites.

En pratique, les choses ne sont pas si évidentes. Mais relier cette histoire au reste est un travail que seuls les personnages peuvent faire:

- *Diego Cruz n'était pas un homme ordinaire, et pour plusieurs raisons. Premièrement, il faut noter qu'il avait peu d'amis proches, mais tous confirment qu'il avait de nombreuses difficultés avec l'alcool et la drogue. Seuls les plus intimes et quelques unes de ses anciennes petites amies (cf. infra) savent que ses tourments étaient liés à une capacité hors norme: il était medium, et entendait des voix qu'il voulait faire taire. Les mêmes personnes se rappellent également qu'il voyait toujours juste, pour son plus grand malheur. Chez lui, le symbole de l'Ouroboros peut être retrouvé.*

- *Il est à noter que Diego avait rompu quelques temps auparavant avec sa compagne, Rebecca Ambers. Celle-ci est introuvable.*

- *Dans son travail, Diego était au contact de tous les studios de télé. Ce que peu de journalistes avoueront, c'est que beaucoup d'informations tournaient autour de lui. Son carnet d'adresse est le premier indice: journalistes d'investigation, politiciens, il connaît beaucoup de personne et peut contacter à peu près n'importe qui en passant par un ou deux contacts bien choisis. Sous ses abords de simple amateur de musique, il donnait des informations de première teneur (grâce à son don) qu'il échangeait contre d'autres. Personne ne voulant dévoiler cette source, Diego parvenait donc à monnayer des secrets d'importance. Il est difficile d'obtenir ces détails, mais les collègues de Diego semblent un peu mal à l'aise en parlant de lui.*

- *Si les personnages parviennent à délier les langues, ils sauront qu'il possédait des informations dans de nombreux domaines: politique, économique, militaire; Diego voyait beaucoup de choses, donnait des renseignements (parfois faux, et ce sciemment) et échangeait ceux qu'il ne découvrirait pas lui-même. Beaucoup ont un lien avec des activités de Renaissance.*

- *Cruz a été tué par un professionnel. Le tir est net et sans fioritures. On peut voir dans sa dernière émission qu'il fixe quelqu'un régulièrement. Une jeune femme en noir. C'est elle (cf. brigade Hadès) qui l'a suivi après son émission et l'a tué. Un regard dans le passé montrerait qu'elle n'a pas été plus brutale que nécessaire, et les deux se sont vus un long moment avant le coup mortel. Diego savait ce qui allait se passer, et il l'a accepté.*

Jack O'Clock vous explique:

De l'importance de la curiosité

Il n'est pas certain que les personnages découvrent tout ce qui se trame derrière chacune de ces affaires, car ils peuvent très bien ne pas s'y intéresser, ou vous souhaitez avancer plus vite dans l'histoire. Ce n'est pas une difficulté.

Il vous faut simplement garder une chose à l'esprit: ces événements signifient qu'Obscurantis agit à plein régime à Lucèn, et multiplie les provocations de manière de plus en plus évidente. En réponse, Renaissance déploie ses forces pour riposter, parfois avec succès.

Ainsi Diego Cruz a-t-il été trouvé et assassiné par un agent de l'Hadès. Le fait de savoir pourquoi ils le font de cette manière est une autre question, à laquelle peu d'agents de Renaissance peuvent répondre: la plupart estiment qu'ils tentent de jouer le tout pour le tout, étant donné que des Arcanes majeurs sont en tête de proue pour le combat.

Si vos joueurs ont vaguement conscience de tout cela, ce sera suffisant, et le reste est à votre convenance!

Si les autorités de Renaissance sont persuadées que leurs adversaires n'ont plus rien à perdre, l'attaque d'Obscurantis est une manœuvre plus périlleuse encore, visant à attirer l'attention de Renaissance pour agir plus sereinement ailleurs. Une diversion géante, en somme.

Le retour à Lucèn est à envisager sérieusement si les personnages entendent comprendre ce qui se déroule. Mais les recherches continuent sur leur cas, même si les urgences actuelles passent ce dossier au second plan.

Ainsi, il est plus que jamais question de faire profil bas. Ceci est d'autant plus vital que la recrudescence d'actions d'Obscurantis a mis l'Hadès sur les dents. Les personnages pourront croiser à nouveau Auguste et sa deuxième brigade, les membres de la 7è et une qu'ils n'ont encore jamais vue: la 3è brigade, dont les membres sont détaillés ci-après. Tous sont mobilisés sur les événements actuels, au risque de laisser passer les affaires courantes (et du point de vue d'Obscurantis, c'est plus ou moins le but recherché). A noter que malgré son emploi du temps complexe, Ethan Dawnhive continue de rechercher Scarlett. S'il la trouve à Lucèn, il n'aura aucun scrupule à diriger les recherches de la police vers elle afin de renforcer encore leur diversion.

• **Serenity:** *Une femme approchant de la quarantaine. Elle est grande, élancée, la peau et les cheveux noirs. Très compétente et dotée d'un caractère bien trempé, elle sait oublier certains ordres lorsque le besoin s'en fait sentir. Elle est le chef de la 3è brigade, spécialisée dans l'espionnage. Elle sait donc changer d'apparence, et se fondre dans n'importe quel environnement avec une facilité assez déconcertante. Elle est loyale à l'organisation et convaincue d'agir pour le bien commun, mais elle déteste avoir recours à la violence hors des cas de nécessité absolue;*

• **Kate:** *Encore un nom de code, dont l'origine n'est pas déterminée même pour son équipe. Jeune femme dans la trentaine, elle a le sourire difficile et la réplique cinglante. Elle est spécialiste des techniques d'investigation et a fait partie des brigades financières. Elle s'y connaît donc en placements et en droit des affaires, et possède aussi de solides capacités en tant que monte en l'air et acrobate. Elle est de ceux qui doutent parfois des missions qui lui sont confiées, mais elle les exécute afin de poursuivre par ailleurs ses propres buts. Elle est assez complice avec sa chef de brigade, mais n'en fait parfois qu'à sa tête.*

• **Tesla:** *l'homme de l'équipe, il tire son surnom de sa passion pour la science. Il connaît beaucoup de choses dans des domaines très variés: il est à la fois l'ingénieur, le médecin et l'expert médico-légal de l'équipe. Impulsif, ses relations avec ses collègues peuvent parfois être explosives, car ses méthodes peuvent être étonnamment brutales lorsque quelque chose lui déplaît. Mais il est également un fin observateur, dont le détachement permet une objectivité rare, et s'il n'avouera jamais apprécier qui que ce soit, il sait se montrer protecteur à sa manière.*

Cf.profiles: Serenity

Kate

Tesla

Acte II: Les joyeux décorateurs

Maintenant que l'on sait qu'Obscurantis prépare une diversion qui lui fait prendre de gros risques, il faut savoir à quoi tout cela leur sert, en fin de compte. Et la réponse ne se trouve pas exactement là où on l'attend.

SCÈNE I: LUCEN DECO

Un événement comme le Carnaval en amène plein d'autres, et suppose une solide préparation. Parmi les nombreuses initiatives prises à Lucèn ces dernières semaines, l'une d'entre elle est celle des Architectes du Bonheur.

Sous ce nom un peu ridicule, on retrouve un plan extrêmement simple : il s'agit d'un regroupement citoyen qui a pour vocation de décorer la ville pour l'occasion. Cette charmante initiative sponsorisée par le gouvernement met à disposition des membres de l'association temporaire des décorations de toutes sortes pour améliorer l'ambiance générale, et distribue des récompenses aux citoyens ordinaires qui ont de bonnes idées et décorent par leurs propres moyens leur quartier. Ceci a conduit à des résultats assez probants, puisqu'une partie des habitants de la ville s'est prise au jeu. De grands chars ont été montés ou sont en cours de fabrication et chacun s'active à sa manière.

Ceci n'a pas en soi grand intérêt pour les personnages, il s'agit d'une initiative de la part du gouvernement, afin de promouvoir le Carnaval. Pas de présence d'Obscurantis derrière tout ça, mais pour autant il est curieux qu'à un moment où les forces armées sont quasiment surchargées de travail, avec les exactions des sorciers, on donne une marge de manœuvre à tous les citoyens au lieu de contrôler davantage leurs actes.

AU MAUVAIS ENDROIT

Cette histoire pourrait en rester là. Malheureusement, rien n'est jamais si simple. Une vague de cambriolages secoue en effet les beaux quartiers de Lucèn. Les maisons sont vidées d'un bon nombre d'objets de valeur, et la plupart du temps, cela ne provoque pas de catastrophe. Néanmoins, un soir, le domicile d'une certaine Mirajane Kemmler est attaqué par les voleurs, mais la situation dégénère : on la retrouve abattue d'une balle dans la tête le lendemain, sa maison vidée comme les autres. Du moins, telles sont les informations divulguées dans la presse.

Les plus observateurs remarquent déjà que la violence des attaques n'a jamais été si grande lors des précédents casses. Et surtout, cette affaire clôt la vague de cambriolages, les responsables étant arrêtés peu après. Néanmoins, toute cette histoire a laissé quelques zones d'ombre, et les personnages pourront en avoir vent de plusieurs manières : peut-être se sont-ils intéressés eux-mêmes à cette affaire, ou un contact encore fiable dans la police leur parlera des trous dans le dossier. Sinon, un coup de Chance ou les contacts dans les milieux peu recommandables sont autant de moyens de s'intéresser à tout cela

LES DÉTAILS

Ce qui s'est passé dans cette histoire de cambriolage est assez clair pour les forces de police, mais il reste en fait des éléments à préciser :

- *Les coupables ont été arrêtés rapidement. Il s'agit d'une bande de jeunes voyous, pas très aguerris, et il était assez évident qu'ils finiraient par se faire prendre. Leurs*

Leurs méthodes ont été reconnues, mais une petite partie des cambriolages qui paraît avoir été faite de manière plus professionnelle s'explique mal. Plus encore, l'arme du crime qui a servi à abattre Mirajane Kemmler n'a jamais été retrouvée, et bien que les jeunes aient avoué, ils n'ont jamais indiqué où la retrouver.

- *En examinant en détail leurs emplois du temps, certains cambriolages qui leur sont reprochés ne correspondent pas. Ainsi, le leader de la bande, Marshall Knoxville, a beau être une petite frappe, il n'en était pas moins au chevet de sa mère le jour de l'avant-dernier cambriolage. Mais ni lui ni ses camarades ne veulent être blanchis, et ils assument l'ensemble des faits, au grand dam de leurs avocats respectifs.*

- *En réalité, même le mode d'exécution ne semble pas coller. Manifestement, sur le lieu du meurtre, l'objectif n'était pas de venir tuer la propriétaire, mais le geste est celui d'un pro. Le cambrioleur a pris de nombreuses précautions, comme s'il était seul. Il a débranché la surveillance, a agi très doucement, et il semble clair qu'il a été surpris par l'occupante des lieux au moment où il fouillait. Pourtant, son tir a été précis, direct et efficace, ce qui ne correspond pas vraiment à un acte de petit voyou.*

- *Marshall et ses complices ont peur de quelque chose ou de quelqu'un. Suffisamment pour qu'ils préfèrent se retrouver derrière les verrous plutôt que d'avouer la vérité.*

- *S'ils ont effectivement écoulé leur stock d'objets volés, 4 cambriolages n'ont vu aucun matériel circuler. En réalité, le butin de ces quatre casses a même été jeté négligemment par le véritable cambrioleur. Le dernier casse fait partie de ceux concernés.*

Il est difficile pour les personnages d'interroger directement Marshall Knoxville et ses amis. Quand bien même ils y parviendraient, personne ne souhaite vraiment parler ; ils ont trop peur de ne pas survivre s'ils parlent trop. En tout cas, une chose est certaine : ils n'ont pas commis tous les cambriolages, et quatre d'entre eux, mieux exécutés, sont le fait de quelqu'un d'autre. Les gars de la bande ne sont pas des lumières, mais ce ne sont pas des tueurs, et il semble logique que quelqu'un de plus dangereux se

LES ARCHITECTES

Si les personnages avancent un peu dans cette affaire, ils s'intéresseront aux 4 cambriolages en question :

- *Chez Mirajane Kemmler : tout a été dit plus haut. Mirajane était une femme active, rédactrice d'un magazine sur les tendances nouvelles. Architecture, mode, jardinage, le « Petit Guide » est une des revues à la mode en ce moment. En fouillant dans sa vie, on ne trouve pas d'ennemi particulier. C'était une femme qui aimait attirer l'attention, parfois agaçante mais pas au point d'en venir à de telles extrémités.*

- *Chez Max Romney : Un autre cambriolé est un retraité très actif dans le secteur associatif de son quartier. Énergique, infatigable et bavard, Max et sa femme aident les jeunes illettrés, donnent à manger aux plus pauvres et réintègrent les castors dans leur habitat naturel. Ils possèdent trois chiens, un âne et pléthore d'animaux exotiques. Aucun n'a agi le jour du cambriolage, preuve que le responsable a été très efficace.*

- *Chez Bernardo Sill : Cuisinier dans un grand hôtel, Bernardo est un homme occupé d'une cinquantaine d'années. Il est chef étoilé, assez sûr de lui et autoritaire. Sa maison a été cambriolée dans la journée alors qu'il travaillait. Dans la rue, personne n'a rien vu, mais lui est ouvertement furieux de ce qui s'est passé. Il dépose une plainte tous les jours au commissariat local et a appelé l'ensemble de la hiérarchie policière tour à tour.*

- *Chez Sally Brings : Ethnologue et professeur d'université, Sally Brings n'est pas très souvent chez elle. C'est une originaire, souvent en voyage, qui n'a pas toujours connaissance de ce qui est arrivé chez elle deux semaines après les événements. Dotée d'un sens pratique un peu défaillant, elle préférera discuter de ce que cet acte explique sur les rites de passage à l'âge adulte dans les sociétés modernes que de pencher sur les détails pratiques.*

En réalité, le seul point commun entre l'ensemble de ces personnes est leur

appartenance aux Architectes du Bonheur. Si on en vient à leur demander ce qui leur a été volé, et qu'on précise un peu, ils finiront par dire que parmi les objets divers, tous ont perdu dans les cambriolages des décorations fournies par les Architectes. C'est d'ailleurs leur seul point commun, mais aucun ne s'explique cette étrange idée.

SCÈNE II: ERREUR MATÉRIELLE

Il faut donc s'intéresser de plus près aux Architectes pour parvenir à éclaircir cette affaire. Le bureau temporaire de l'association est bien installé et assez connu. Son infrastructure est assez légère, et sa mission simple : coordonner efficacement le travail de tous les Architectes, qui sont des bénévoles, et faire l'interface avec les pouvoirs publics qui organisent le tout.

Le responsable est Duncan D. Ross, un petit bonhomme aux cheveux roux flamboyants, assez débonnaire, qui accepte volontiers de parler de son travail et de l'ensemble des problèmes que celui-ci lui cause. On peut obtenir de lui pas mal de choses en acceptant de travailler un peu pour l'œuvre commune de la décoration...

GUIRLANDE FATALE

Duncan est un homme efficace, voire légèrement obsessionnel. Aussi l'ensemble de ses papiers et de ses informations sont triés, hiérarchisés avec efficacité. Il a donc un registre des stocks, auquel il est, comme dit précédemment, assez facile d'accéder en touchant la corde sensible de son propriétaire. Ce dernier avouera d'ailleurs qu'il a sorti ce registre plus souvent qu'il ne le pensait, pour des demandes assez similaires à celle des personnages.

En examinant plus en détail le cahier, et les fichiers informatiques, ils découvriront que les 4 cambriolés étaient les destinataires d'un même lot, à côté duquel est mise une petite croix de couleur. Duncan expliquera aux personnages que ce stock a été ramené en début de soirée au mois de janvier, par un homme qui n'était pas membre de l'association. Il a prétendu donner des décorations à Duncan pour un certain temps, car il ne pouvait pas s'en occuper

pour un moment, en lui demandant de le garder de côté. L'homme avait l'air fatigué, inquiet, mais a insisté suffisamment pour que notre bienfaiteur accepte.

Le problème, c'est qu'une semaine plus tard, l'homme en question (Jebaz Ditto de son nom, a-t-il appris dans la presse) a été retrouvé noyé sous un pont. Duncan l'a su rapidement, en tant que cadre administratif pour un hôpital de Lucèn. L'enquête ayant conclu à un accident, il n'a pas su quoi faire des décorations, et il a donc pris l'initiative de les redistribuer, après avoir vérifié qu'il n'y avait rien de louche ou de dangereux à l'intérieur.

LE LOT MYSTÉRIEUX

Duncan ne sera pas d'une grande aide pour la suite, puisqu'il n'a plus le lot apporté par Jebaz Ditto. Par contre, dans des milieux moins recommandables, on en sait un peu plus.

- *Jebaz était un escroc assez connu des services de police. On lui reprochait également de travailler comme chasseur de primes, sans parvenir à le prouver. Ce qui est certain, c'est que le travail habituel de Jebaz n'était plus si facile depuis qu'il était fiché par la plupart des sociétés. Néanmoins, il vivait bien et ses comptes faisaient état de virements récents et réguliers, pour plusieurs dizaines de milliers de crédits au total;*

- *Il est connu par certains contacts de Jebaz que lorsqu'on a une mission pas très claire à effectuer, il fait partie des hommes à contacter. Il vivait depuis deux ans en se faisant payer cher des missions souvent illicites. Il ne trempait pas dans des crimes violents, mais était un espion efficace et un enquêteur sans éthique;*

- *Avant les virements récents, Jebaz était en grande difficulté financière. Certains prétendent qu'il avait des dettes importantes à rembourser. Il était pressé de trouver un travail et avait paraît-il réussi à mettre la main sur un business plutôt juteux, comme ses comptes semblent par ailleurs l'attester depuis quelques semaines.*

- *Peu de contacts peuvent être trouvés dans les affaires de Jebaz. Il est donc difficile*



On a retrouvé le corps de Jebaz Ditto sur les berges d'un quartier délabré de la ville...

de savoir d'où il tirait son argent. Remonter la liste de ses comptes n'est pas facile, puisque les virements viennent de paradis fiscaux.

- *L'accident dont il a été victime n'en est bien sûr pas un: il a été poussé d'un pont et s'est noyé dans l'eau glacée, mais rien ne le prouve véritablement. Pris par surprise, les quelques traces de lutte ont été supprimées par le séjour dans l'eau.*

En tous les cas, Jebaz Ditto avait dans les mains quelque chose qu'il a caché chez Duncan, et que l'on a voulu récupérer par la manière forte. Reste donc à savoir ce qu'était cet objet et d'où il venait.

Acte III: Sur la piste de l'Underground

Dans l'ombre des événements médiatiques, des rumeurs circulent dans l'Underground, le monde dans lequel évoluent les hors-la-loi, mercenaires et autres personnes de mauvaises compagnie. Les personnages pourront en avoir vent avant de connaître l'histoire de l'Acte II, ou bien s'y intéresser à cette occasion. Ceci dépendra de leurs contacts et de leur manière de faire avancer les choses. En tous les cas, il est de notoriété quasiment publique qu'un mystérieux magnat donne une série de missions

simples et généreusement rémunérées.

Pour autant, il n'est pas facile d'accès, et beaucoup n'ont en réalité aucune idée de ce qui peut être fait, et d'en quoi consistent les travaux en question. Ce n'est donc pas si simple: après quelques recherches, il s'avère que «l'homme à la faux» repère lui-même ceux qu'il juge aptes, leur confie des missions de plus en plus intéressantes, ceux-ci pouvant parfois les sous-traiter à d'autres. Si les personnages veulent le rencontrer et savoir qui il est, il leur faudra le mériter.

SCÈNE I: BLACK SHEEP

Lorsque l'on veut avoir un peu d'information sur des contrats louches qui tournent à Lucèn, le Black Sheep est le bar à connaître. Son propriétaire, Garrett, est un ancien mercenaire expérimenté qui sait quoi faire pour éviter les indices et les décentes de police. Le problème, c'est que les personnages se sont déjà fait connaître avec le B.A.S. A eux de voir comment obtenir les infos qu'ils sont venus chercher. Les clients ont plutôt le sang chaud, ils sont théoriquement dangereux, mais pas pour des personnages qui affrontent des démons. Cela dit, ils 'agit principalement de gagner leur confiance, et mieux vaut alors faire profil bas.

A ce moment, vous devrez sans doute improviser. Si vous souhaitez rallonger le temps de jeu, vous pourrez ajouter une séquence d'intimidation, ou un cambriolage, mais vous pouvez également passer sur les missions de petite frappe. Les personnages sont suffisamment compétents pour faire bonne impression une bonne fois pour toutes.

Un chasseur de prime est susceptible d'utiliser les compétences hors normes des personnages: Luis, un baroudeur, ancien flic et qui poursuit ses propres buts en vivant de missions diverses et variées. Malin et assez fin, il en faudra beaucoup pour le tromper, mais il se moque que les personnages soient des anciens du B.A.S. Au contraire, lui-même a fait à peu près la même chose qu'eux, pour d'autres raisons qu'il tiendra secrètes.

Expérimenté, Luis a reçu une mission intéressante qui peut lui rapporter gros.

Sa collaboratrice lui a demandé de s'occuper d'un contrat qu'elle ne peut honorer pour des raisons de santé (le métier de mercenaire est parfois dangereux): il s'agit de placer un dispositif de petite taille au sein du siège social de la Nilfheim. Plus étonnant, cet objet prend la forme d'une décoration en tous points identique aux décorations que les Architectes du Bonheur utilisent. Le but est donc de remplacer une décoration déjà existante par ce dispositif préparé à l'avance.

Luis n'est pas né de la dernière pluie, et sait que cette mission est plus dangereuse qu'il n'y paraît étant donné qu'elle concerne une entreprise à la sinistre réputation. Mais elle est payée 50.000 crédits, et il n'entend pas y renoncer si facilement.

Il est à noter que ces objets contiennent des micros, mais aussi une mini-caméra (pour s'assurer qu'ils sont placés) et... un dispositif Hollow plus puissant que la plupart de ceux qu'Ethan Dawnhive fait placer de son côté.

Bien sûr, les chasseurs de primes l'ignorent et ne cherchent pas à le savoir. Mais leur mystérieux commanditaire tient à ce que l'on remplace le travail des Architectes du Bonheur par des objets un peu moins innocents. Cela leur permet, en cas de succès, d'éviter les contrôles, puisque les décorations ne sont inspectés dans le pire des cas qu'au moment de leur installation, s'assurant qu'ils passent relativement inaperçus.

C'est ce type d'objet qui a été volé par Jebaz Ditto, et qui explique sa mort. Chaque appareil est évalué entre 10.000 et 100.000 crédits selon la difficulté qu'il y a à le placer, ce qui exclut que l'on puisse fermer les yeux sur des vols.

Les personnages pourront se faire une petite réputation en aidant Luis, voire en agissant pour eux-mêmes. Placer les dispositifs permet d'obtenir un peu d'argent, et prévoyez quelques essais pour que les personnages gravissent les échelons. Placer une caméra à Nilfheim est déjà l'une des missions les plus ardues, mais d'autres lieux extrêmement bien protégés peuvent être visés pour faire partie des meilleurs: le Sénat, le Palais de Reinhardt et l'hôtel de police.

Improvisez la scène selon ce que les personnages font, mais n'oubliez pas de leur compliquer la tâche: services de surveillance (voire Hadès), autres mercenaires opportunistes, les occasions ne manquent pas. Mais en réussissant une mission de grande ampleur, les personnages pourront obtenir une place pour la dernière opération. En réalité, ces petits travaux ont pour but secondaire de sélectionner des professionnels efficaces pour une mission d'importance.

SCÈNE II: LA PRÉPARATION DU RITUEL

Si les personnages ont réussi à se faire une place dans le milieu, il leur sera proposé de rencontrer l'homme à la faux pour préparer la dernière partie du plan. Une bonne partie des meilleurs chasseurs de prime du pays sont présents, et la réunion a lieu au Black Sheep. L'homme à la faux est en effet présent, camouflé dans son costume blanc, avec un masque et un chapeau. Néanmoins, les personnages observateurs sauront que certains de ses gestes et attitudes ne leur sont pas inconnus.

Le plan est assez simple: 50 millions sont disponibles pour une mission de haute importance. Il s'agit d'infiltrer un complexe souterrain classé secret défense sous le parc central de Lucèn, de placer à des endroits prédéterminés des focaliseurs Hollow chargés de canaliser l'énergie. D'un autre côté, il faut prévoir une diversion, qui sera le travail d'un second groupe d'action: réaliser une émeute pour détourner l'attention le temps d'infiltrer le local visé. 3 jours sont encore disponibles pour se préparer avant le début de la mission.

Les joueurs peuvent choisir s'ils le veulent d'être dans le groupe de diversion ou dans celui d'infiltration, même s'ils doivent se rendre compte qu'ils apprendront plus dans le deuxième que dans le premier.

LA DIVERSION

Les personnages réalisant la diversion ont le choix des moyens. A première vue, les mercenaires présents entendent provoquer une émeute afin d'attirer au mieux l'attention. Cela dit, les personnages

peuvent avoir une autre idée, ou améliorer celle-ci. Laissez-les chercher. En tous les cas, vous pouvez jouer la diversion sous forme d'un Conflit si les personnages y participent. L'écart heure par heure indique la qualité de la diversion, mais celle-ci ne durera pas plus de 4H sans l'aide de nos héros. Sentez-vous libre de ponctuer cette scène de moments d'action ou autres: les autorités ne restent pas inactives.

LE COMPLEXE SOUTERRAIN

Pour le groupe d'infiltration, la mission consiste à se diviser en quatre sous équipes chargées de placer les dispositifs dans le complexe. Celui-ci est accessible depuis un bâtiment de la Coeos, par la porte arrière, alors que le système de sécurité est temporairement détourné. Ceci ne durera pas longtemps et il faudra compter sur l'efficacité de l'équipe de diversion ensuite. Beaucoup de choses peuvent se passer ici:

- *Le complexe, immense, semble appartenir à la Coeos. Il ressemble énormément à celui d'Ispàn, bénéficie de lourds systèmes de sécurité et de quatre réacteurs Sephirah. C'est là que doivent être placés les dispositifs, aux extrémités opposées du bâtiment, à l'exception du générateur central qui comme son nom l'indique se trouve au milieu.*

- *Le service de sécurité est composé d'assez peu d'hommes (trop peu) pour un si grand complexe. Cela dit, si les personnages ont attiré l'attention sur ces opérations préalables, la 3^e brigade infiltrera les mercenaires. Serenity et Kate se déguisent pour faire capoter le plan, et n'hésiteront pas à liquider discrètement certaines personnes si nécessaire. Tesla, lui, met en route les drones de combat et contrôle les défenses du complexe.*

- *L'homme à la faux vient également avec les infiltrateurs. Il tire son surnom de son étrange faux mystique, qui semble littéralement faite d'ombre. Cependant, s'il semble être un combattant doué, il n'est pas particulièrement prudent. Si la 3^e brigade est présente, ou si un accident survient, il sera le premier à être éliminé, mais il «mourra» de manière à ce qu'on ne retrouve pas son corps. Il réapparaîtra au moment le plus critique, si nécessaire, notamment si certains sont tentés d'abandonner la mission.*

- Lors de l'activation d'un réacteur dont il est proche, Mikahil se sentira saturé d'énergie. Où qu'il se trouve, il se retrouvera alors hébété, sans défense pendant plusieurs minutes. Pendant ce temps, des images de ses multiples passés, et des montagnes de cadavres, mêlant humains et démons, se bousculent dans sa tête. Au bout de ce moment, il se réveillera indemne, semblant plus grand, plus impressionnant et possédant des yeux d'un rouge vif. Si des personnages sont présents, ils feront face à sa forme démoniaque (+8 dans toutes les caractéristiques) alors qu'il tente de les tuer. Seule Scarlett peut espérer rester sans être tuée. Si personne parmi les joueurs n'est présent, un mercenaire parviendra à éteindre le réacteur. Mikahil rejoindra les autres avec un trou de mémoire, mais seul. Tous ceux qui l'accompagnaient seront alors retrouvés dépecés par une force surhumaine.

- L'activation des réacteurs secondaires amplifie considérablement les pouvoirs des 3 mystiques du groupe: Mathias et Ephraïm ne paient plus de points de caractéristiques pour utiliser leurs pouvoirs, Eirika ne consomme plus de prouesses avec Dominance. Cet état de grâce temporaire a des effets secondaires sur tous ceux qui les entourent: chaque fois qu'un pouvoir est employé, les témoins subissent un choc psychologique à +20 contre la Résolution. S'ils passent «En crise», ils rentrent dans une crise de démence et voient Mathias, Ephraïm ou Eirika respectivement comme un cobra, un fauve ou un oiseau de proie d'ombre démoniaque. Au bout d'une heure, les réacteurs piratés se calment et les effets sur les mystiques aussi (mais pas leurs conséquences éventuelles!)

- Les mystiques ressentent eux-mêmes quelques effets, ils se sentent dans un état second, et les yeux de Mathias le brûlent de manière insistante.

Vous noterez que cette partie est dangereuse pour tout le monde et susceptible de provoquer des événements très variés. Tout dépendra des choix des joueurs et de ce qu'ils ont fait avant.

En tous les cas, ce chapitre se conclut exactement au moment où les personnages sortent du complexe. La mission sera probablement un succès, au prix de lourdes pertes en vies humaines.



«Une diversion? Bien compris. Je dois avoir quelques contacts dans le milieu...»

Expérience gagnée

Entre 10 et 15 points. Tout dépendra, à vrai dire, de ce que vous attendez de ce chapitre: avec quelques raccourcis, il est possible de le terminer très rapidement, en passant sur un certain nombre de détails et d'histoires secondaires.

Vous pouvez, à l'inverse, amener vos joueurs sur les différentes pistes que ce chapitre propose, et leur compliquer un peu la tâche. Adaptez juste la valeur d'expérience au défi que vous leur imposez.

Annexe: Notes importantes

Quelques éléments à garder en toile de fond tout au long du chapitre. Rien de dramatique si vous oubliez l'un d'entre eux, mais ils peuvent participer à préparer l'ambiance pour la fin de la Chronique, et servir d'indices pour des révélations ultérieures (notamment en ce qui concerne Joana).

CATASTROPHES

Ce chapitre se déroule sur plusieurs mois, ce qui laissera le temps à d'autres faits divers d'apparaître. Parmi ceux-ci, on constate une recrudescence toujours plus claire de phénomènes météorologiques et climatiques extrêmes: ras-de-marées, tempêtes font la une, ainsi que quelques tremblements de terre et éruptions à l'occasion.

Comme toujours, n'insistez pas lourdement, mais faites-le simplement noter aux joueurs. Ce n'est pas (encore) l'apocalypse, mais c'est inquiétant. Si vous le souhaitez, faites intervenir un tremblement de terre à côté de Sion lorsque les personnages y sont encore.

Tout ceci doit participer petit à petit à l'idée que quelque chose de terrible est sur le point d'arriver. N'oubliez pas, cependant, que ce chapitre est riche en événements et en informations diverses: votre rôle est de les faire apparaître de manière régulière, ce qui donne l'impression d'un monde vivant autour des personnages des joueurs.

Veillez cependant à ne pas les noyer: vos joueurs n'ont que quelques heures pour résoudre des défis qui durent des mois pour leurs personnages, pensez bien à mettre en avant les détails véritablement importants en premier lieu!

LA FAMILLE HEARTFELL

Les personnages ont de fortes chances de passer le plus clair de leur temps du côté de l'Underground et de ses bas-fonds peu recommandables.

N'oubliez pas que c'est un univers assez familier pour Ephraïm et Eirika. Tous les deux bénéficient de l'Atout Renommée à Lucèn et dans ses environs, ce qui leur donne un avantage, chacun dans son domaine, pour trouver les informations qu'ils cherchent. Si vous avez besoin de faire remonter quelque chose à un moment, passez par eux.

Des anciens clients, des contacts divers et variés peuvent leur apporter des pistes lorsqu'ils sont en réelle difficulté. Ils peuvent même, si vous désirez accélérer les choses, se trouver des personnes susceptibles de se porter garantes de leurs capacités exceptionnelles, et ainsi passer outre les tests visant à participer aux opérations dangereuses du Black Sheep.

LA MALADIE DE JOANA

Souvenez-vous: Joana était malade au chapitre précédent, et les choses ne feront qu'empirer tant qu'elle sera à Sion, souffrant de crises de plus en plus rapprochées. Rien ne semble devoir la calmer.

Néanmoins, le retour à Lucèn marquera la fin de sa maladie. Elle commencera alors à disparaître de temps à autre pour une demi-journée au moins, sans qu'elle se souvienne où elle est allée (plus précisément, ses souvenirs existent, mais sont faux). Si les personnages ont l'idée de la surveiller, ils pourront la voir se rendre chez... Ethan Dawnhive, et ressortir quelques heures plus tard.

Comme toujours, notre héroïne n'a aucun souvenir de ces visites.

LES ALLOCUTIONS DE REINHARDT

Etant donné que Siegfried Reinhardt, prince régent de Shandara est un personnage important à partir de ce Chapitre, n'hésitez pas à le faire apparaître si l'occasion se présente: au cours de ses allocutions, de son implication dans le carnaval, Siegfried est un homme occupé et très présent sur la scène politique en cette période.

Tract de présentation des Architectes du Bonheur (Avis de relecture)

«Mes amies, mes amis, chers décorateurs du Carnaval,

Vous avez toujours souhaité faire de Lucèn une ville éblouissante?

Vous aimez le Carnaval, la fête et n'avez pas peur de donner de votre temps pour transformer votre quartier en une oeuvre d'art digne d'admiration?

Vous ne demandez qu'un peu de soutien pour laisser libre court à vos talents et à votre créativité?

Nous avons besoin de vous!»

Une image de Monsieur Ross, le doigt pointé vers le lecteur et avec un grand sourire, était insérée ici. Mon enfant de 3 ans en fait des cauchemars depuis une semaine. Il faudra le retirer dans la version définitive.

«Les Architectes du Bonheur vous aideront à construire un avenir radieux, rempli des lumières diaphanes et rayonnantes de la joie. Si le quotidien est parfois lourd à porter, la paix réside dans la coopération, l'amour de son prochain et un travail énergique pour créer une vie agréable pour tous!»

Si le début du tract semblait déjà très enthousiaste, cette partie est à la limite de la dérive sectaire. Je ne voudrais pas que l'on puisse imaginer que les Architectes du Bonheur sont autre chose qu'une association de décoration...

Par ailleurs, je ne suis pas sûr que l'ensemble ait véritablement un sens.

«Rejoignez-nous!

Duncan D·Ross»

Il eût été intéressant, à cet endroit, de placer quelques informations utiles, telles qu'un numéro de téléphone, une adresse ou un site internet. Subsidiairement, en arrivant à la fin du tract, le lecteur ne sait toujours pas exactement ce que l'association propose.

Avis définitif: Impossible de publier ce tract. Je propose que nous laissions à notre département de communication le soin de gérer cet aspect. Je m'interroge, par ailleurs, sur l'opportunité de laisser Monsieur Ross à la tête de l'association...

Chapitre XI

Les écorchés



Où l'on règle des vieux comptes, fait face à à peu près tout le monde et explore des visions alcoolisées.

A la fin du chapitre précédent, les personnages venaient de découvrir une bonne partie de ce qui se jouera bientôt au carnaval. Ils ont découvert la toile Hollow construite par Obscurantis pour le jour de la fête, ainsi que le complexe de la Coeos placé sous le parç central de Lucèn. Dans tous les cas, ils savent que des choses de grande ampleur se trament, et le jour J se rapproche dangereusement.

Acte I: Le rituel secret

Après la fin de l'intrusion dans le laboratoire de la Coeos, les questions sont encore ouvertes. Tout ce qui s'est déroulé jusque là est susceptible de provoquer un certain nombre d'interrogations: les personnages sont entrés dans un lieu appartenant à Renaissance construit par chance au bon endroit pour satisfaire les plans et le rituel manifestement prévu par le camp d'en face. De quoi y réfléchir à deux fois.

SCÈNE I: CE QUI SE TRAME DANS L'OMBRE

Les personnages pourront trouver un bon nombre de détails s'ils décident de regarder au bon endroit.

SUR L'OPÉRATION

L'opération sur la Coeos est en effet louche à bien des égards:

- *Le complexe appartient bien à la Coeos. Il a été construit sur une résolution votée par des responsables de haut rang, allant jusqu'à des dirigeants politiques. En observant davantage ces noms, il est fort probable que ceux-ci soient affiliés à Renaissance. Il faudra bien entendu passer les prête-noms, les retours de faveurs, les manœuvres diverses et les dissimulations, mais une fois cela fait on découvre que des politiques et financiers d'importance sont impliqués. Certains pour-*

Jack O'Clock vous explique:

Une heure avant l'apocalypse

Dans ce nouveau chapitre, les personnages vont en apprendre encore davantage par des moyens étranges: ceci les amènera à quelques jours du carnaval, où le rituel doit avoir lieu: il leur faudra prendre l'initiative pour arriver à contre les plans des uns et des autres, et pour pouvoir décider en connaissance de cause de la place qu'ils vont prendre dans les événements à venir.

raient même faire partie du Cercle Intérieur de Renaissance;

- *Les millions de prime qui seront versés aux mercenaires proviennent de comptes off-shore. Les tracer est difficile, mais ils semblent remonter jusqu'aux institutions politiques de Shandara. Plus précisément, ces fonds devaient financer une opération militaire au Khamad lors de la guerre civile, mais le programme n'a jamais été lancé: les actes terroristes en question ont cessé avec l'indépendance du pays. Ces comptes ont été ouverts il y a 8 ans par les services secrets.*

- *L'homme à la faux est connu parmi les ennemis du Prince. Il est présenté comme un tueur fidèle à ce dernier. Il n'est pas facile de savoir s'il est ou non un membre de l'Haddès ou si c'est un homme de confiance, mais il a en tous cas une aura de légende: plusieurs fois porté disparu dans des opérations extrêmement dangereuses, il est toujours revenu s'acquitter de sa mission.*

- *Etonnamment, il semble que personne ne soit intervenu après les combats et l'intervention dans le complexe de la Coeos, quand bien même il y aurait véritablement eu du grabuge. Ceci prouve bien, s'il en était encore besoin, que les autorités de Shandara sont impliquées à un certain niveau. Les personnages ont peu de chances de savoir à quel point cela a pu être difficile, le cas échéant, de détourner les soupçons sur cette histoire, mais cela provient en effet directement de personnes haut placées.*

SUR REINHARDT

A ce stade, il se peut que les joueurs se posent de sérieuses questions sur le Prince de Shandara. Ils auraient raison.

L'homme qui est à l'origine de la création du B.A.S est en effet plein de secrets. Parmi les plus extraordinaires, il faut noter que toutes les informations qui datent d'avant son accession au pouvoir 15 ans auparavant sont sujettes à caution. En enquêtant un peu plus en profondeur, des détails peuvent néanmoins apparaître.

Reinhardt serait né à Ald, une petite ville au nord du pays, où vit encore sa mère. La vieille femme, Marie Reinhardt, est une fervente admiratrice de son fils, et ne laisse rien transparaître d'autre sinon une certaine douleur quand elle en parle. On peut apprendre par les biographes que le jeune Siegfried a vécu ici ses premières années, loin du travail de Friedrich Reinhardt, son père et ancien Prince Régent. Marie s'est retirée du milieu politique à cette époque pour élever leur fils loin des querelles de pouvoir.

À l'âge de 25 ans, le jeune homme a été victime d'une agression qui l'a amené dans le coma. Pour certains, cette attaque était un acte politique, et cela reste d'ailleurs la thèse officielle, mais les responsables n'ont jamais été retrouvés. Deux ans plus tard, alors que son état critique devait au mieux le laisser pour toujours dans un état végétatif, Siegfried revient en pleine forme sur le devant de la scène. Quelques mois s'écoulent, et son père meurt dans un accident de voiture alors qu'il conduisait à moitié ivre. Son fils lui succède et s'impose comme un homme d'Etat, lui qui autrefois semblait si fragile.

En réalité, Siegfried a bien été agressé, et est mort des suites de ses blessures deux ans plus tard. Son père était en dépression à ce moment à cause de ces faits, et celle-ci s'est accentuée à la mort de son fils (ce que les biographes ne comprennent pas, puisque cette mort a été cachée). Celui qui est aujourd'hui Siegfried est un imposteur.

Pour les personnages, l'une des pistes plausibles est que Reinhardt soit un Spectre créé par Obscurantis, mais aucun trouble de comportement ne peut rendre crédible cette hypothèse. Il s'agit en fait d'une autre personne, qui a passé un accord avec Friedrich et Marie Reinhardt, leur promettant de venger leur fils assassiné s'ils le laissaient prendre sa place, afin d'accomplir

son propre objectif. Les deux ont accepté, et la vengeance a eu lieu comme prévu loin des yeux de la justice: jamais Marie n'avouera un mot de tout cela: c'est une dame digne et de caractère, mais elle fleurit toujours deux tombes quand elle passe au cimetière, et l'une d'elles n'a pas de nom. À l'intérieur repose le véritable Siegfried.

L'ensemble de ces indices (l'homme à la faux, immortel, en est un également) ainsi que le comportement étrange de Reinhardt sont autant d'indices sur sa véritable identité: Adrian T. Fahrenheit est actuellement à la tête du pays. Charismatique et intelligent, il a pris une importance fondamentale sur la scène internationale et a su se défendre personnellement contre des agressions physiques à plusieurs reprises. Son homme de main, bien sûr, n'est autre que l'immortel Simon Schneider.

Il n'est pas indispensable à ce moment que les joueurs comprennent l'ensemble, mais n'hésitez pas à laisser traîner des indices!

SUR LE RITUEL

Sur le rituel en lui-même, les personnages pourront trouver quelques informations sur le sujet, car ils ont vu l'ensemble du réseau, ainsi que ce qui a été installé dans le laboratoire de la Coeos. Ils peuvent également identifier en partie le réseau de récepteurs Hollow installés entre les murs de Lucèn.

• *L'installation semble avoir le parc de Lucèn comme point névralgique. De grande taille, il est aménagé pour accueillir un grand nombre de personnes, puisqu'il sera la scène principale le jour du Carnaval. Il s'agit donc du point central où l'énergie sera captée pour ensuite être redistribuée dans toute la ville. Ceci devrait très rapidement amplifier l'énergie captée et la relayer aux dispositifs plus lointains situés dans d'autres villes. Reste que la quantité d'énergie spirituelle nécessaire au départ est énorme, d'où l'importance des réacteurs Sephirah de grande taille que les mercenaires ont modifié lors du dernier chapitre pour en détourner l'énergie le moment venu.*

• *Une étude détaillée du rituel verra apparaître des spécificités dans la manière*

LE JARDIN SUSPENDU

Rappelez-vous d'Ethan et de son rituel. L'enquête n'est pas non plus évidente, mais les combats (plus ou moins directs) entre lui et les forces de Renaissance le rendent plus vulnérable et plus facile à approcher.

- L'organisation du Carnaval, et surtout l'aménagement du Parc et de son infrastructure sont des dossiers suivis de près par une entreprise dont Ethan est actionnaire. D'après les ingénieurs de la société en question, la Parnem, le projet est suivi de très près, quoique de manière informelle, par le chef des entreprises Dawnhive qui demande parfois des modifications ridiculement précises dans l'aménagement des lieux. Bien entendu, il fait passer ces demandes par le directeur de la Parnem, et ne fait rien directement.

- Des sous-traitants de la Parnem ont installé au dernier étage de la tour principale de la Nilfheim un jardin. Rien d'extraordinaire à première vue, sauf qu'à bien examiner les plans, il ressemble à s'y méprendre, à un endroit précis, au projet du parc en miniature. Ainsi, Ethan dispose à portée de main d'une sorte de maquette du parc, aménagé comme il le souhaite.

- Les mystiques et adeptes de l'occulte font état de perturbations régulières dans les énergies spirituelles. Le lien n'a pas vraiment été fait avec ce jardin, mais en pratique, plus on s'approche de la tour de Nilfheim et plus ces événements sont nombreux. Il semblerait qu'à proximité, les rituels réussissent mieux, les pouvoirs mystiques soient légèrement plus puissants. Certains employés de la Nilfheim disent avoir vu en début de soirée des corps rouges dans le ciel depuis leur bureau.

LA PROPOSITION DE Doc'

Plus les recherches avancent, plus les personnages ont des chances de se faire repérer par Ethan. A un moment que vous choisirez, vous pourrez leur faire rencontrer un étrange personnage qui enquête également sur l'oncle de Scarlett. Les moyens de le croiser sont assez nombreux: la rumeur qui court sur cette personne qui recherche des informations sur Ethan Dawnhive, un

dont il est construit. Le rituel est en effet proche à la fois de la branche de Correspondance, mais aussi de celle de Nécromancie. Cela ne signifie pas qu'il y aura invocation de zombies, mais simplement que l'appel du monde spirituel est aussi une spécialité des nécromanciens. Et en particulier, le rituel partage des similitudes troublantes avec certaines des incantations les plus secrètes de la famille Dawnhive. Un examen attentif de la part de Scarlett le prouvera sans aucun doute personne d'autre que sa famille n'emploie ce type de rituel (ou tout du moins cette structure).

Ainsi, il semblerait que le rituel central soit sous la responsabilité d'Ethan Dawnhive, Arcane majeur de la Mort. Si les joueurs ont bonne mémoire (rappelez-le sinon), ils doivent savoir que le rituel prévu par Obscurantis est unique, et il y a de fortes chances qu'ils doivent se rapprocher d'Ethan pour en savoir plus.

Jack O'Clock vous explique:

Être un conteur sympa

Comme toujours, n'oubliez pas que vos joueurs n'ont pas autant de temps pour réfléchir aux situations et faire des liens que leurs personnages. En somme, il vous revient de les aider à se remémorer, à faire des liens entre les différents éléments rencontrés jusque là.

Cela ne signifie pas faire tout le travail à leur place: il est bien plus valorisant de comprendre tout seul ce qui se déroule. Mais pour le rythme de l'aventure, et l'amusement de chacun, n'oubliez pas de laisser traîner des pistes!

SCÈNE II: WHAT'S UP DOC?

A partir du moment où les personnages ont ces informations, ils vont devoir réfléchir à la suite des événements. Leur enquête sur Reinhardt est forcément complexe, étant donné que ce dernier est difficile à approcher: la police, les services secrets et l'Hadès sont souvent dans l'entourage du Prince, ce qui fait qu'un entretien direct est difficilement imaginable.

Heureusement, il ne s'agit pas de la seule possibilité pour avancer dans leur enquête.

ment rediriger les personnages vers lui de part son statut d'expert en occultisme. Si les personnages ne font pas une démarche vers lui, il viendra lui-même les voir sous un prétexte quelconque (tirez parti de leur Renommée, ou d'événements antérieurs qui pourraient expliquer qu'on l'ai dirigé vers eux).

Celui qu'on appelle Doc' est un drôle de personnage qui fréquente assidûment le Black Sheep depuis 6 mois. Les habitués l'appelle ainsi du fait de ses connaissances très étendues, sur un bon nombre de sujets. Les cheveux gris ébouriffés, la barbe en pagaille, Doc parle beaucoup, de tout et de rien, et souvent hors sujet. Mais s'il faisait rire les gros durs du Black Sheep avec sa petite taille et sa voix fluette, ses larges connaissances scientifiques lui ont permis de faire quelques piratages brillants, et il sait fabriquer des explosifs comme personne. Reste que c'est un homme profondément pacifique, qui ne crée donc que du matériel de taille limitée destiné à faire sauter de petits éléments et non des personnes humaines. Habillé de bric et de broc, son seul objet de valeur semble être un pendentif en or en forme de clé de sol.

Doc est un homme méfiant qui recherche en réalité quelque chose de précis. Il enquête sur Ethan Dawnhive et est venu à Lucèn pour récupérer un rituel dangereux (le rituel d'Eveil, donc), dont il soupçonne un usage dans peu de temps. Il recherche donc discrètement des personnes susceptibles de s'attaquer au sorcier et commence par parler de tout et de rien, disserte et teste les connaissances en occultisme notamment, afin de trouver quelqu'un qui lui convienne. Reste que Doc' est aussi un personnage avec des zones d'ombre.

- *On ignore d'où il vient et qui il était autrefois. Lui-même refuse d'en parler ou de s'expliquer sur le sujet, se contentant de dire qu'il a quelque chose à régler à Lucèn, pour des raisons personnelles;*

- *Un test d'Investigation spécialité Perception (Difficulté 30) réussi montre que Doc' porte une perruque, des lentilles et une fausse barbe. Probablement du maquillage également. Il est déguisé, mais rien dans son attitude ne laisse penser aux personnages qu'ils le connaissent (et pour cause, ce n'est*

pas le cas). C'est pour cela qu'il est mieux que ceux-ci aillent vers lui plutôt que l'inverse (moins louche).

En tous cas, Doc' tente d'attirer les personnages à lui en n'ayant l'air de rien. Il est fort possible que ces derniers se méfient de lui, et celui-ci est prêt à lâcher des informations pour les intéresser. Il déclare ainsi savoir où trouver des informations sur le rituel, et rechercher des gens suffisamment compétents pour aller le chercher (de fait, la plupart des mercenaires se dégonflent à l'idée d'attaquer Ethan Dawnhive). Plus important encore, si les personnages se méfient de cette occasion, Doc' leur apprendra que malgré tout son talent, Ethan n'a jamais pu maîtriser parfaitement le rituel d'Eveil, et qu'il faut donc le récupérer avant qu'il ne fasse une erreur grave. Il refusera de dire d'où provient cette information, cependant.

Le plan de Doc' est simple: il faut entrer dans les locaux de la Nilfheim, où Ethan fait des expériences sur le rituel (si les personnages n'ont pas entendu parler du jardin sur le toit, c'est le moment): il doit y avoir une copie du rituel là-bas, et Ethan ne doit pas sans cesse amener et sortir les composantes nécessaires. Il doit donc y avoir ce qu'il lui faut sur place, et Doc' souhaiterait infiltrer les locaux de la Nilfheim un soir où Ethan se rend à un Conseil d'administration.

Il se peut que les personnages refusent d'aider Doc', flairant un piège. Cependant, celui-ci fera mine de ne pas être affecté et embauchera d'autres personnes. Reste que, même si elle sent le roussi, cette piste est la meilleure qui leur soit ouverte, et Doc' sait se montrer un allié convaincant. Ainsi, il saura donner aux personnages des informations en échange de leur aide (quitte à ce qu'il leur dévoile une piste qu'ils ont manqué précédemment).

SCÈNE III: MID DE VIPÈRES

Entrer dans le building de la Nilfheim demandera un plan intelligent. Il faut en effet rentrer et y rester suffisamment longtemps pour trouver ce que les personnages sont venus chercher. Qu'ils décident de suivre Doc' dans l'opération ou de s'en méfier, il faudra entrer dans le bâtiment

pour en savoir davantage. Voici les informations que vous pourrez trouver à l'intérieur:

PREMIERS ÉTAGES

Passer les premiers étages n'est pas si évident. Les contrôles sont systématiques, les badges nécessaires, mais en parallèle une fois les premiers barrages passés la situation se calme. L'infiltration devrait avoir lieu en soirée, alors que seules les équipes de nuit travaillent. Il n'y a à ce moment pas beaucoup de travailleurs dans les locaux, ce qui permettrait de fouiller un peu, même s'il n'y a pas grand chose à y trouver, et surtout de progresser plus sereinement en évitant d'avoir à se justifier ou à raser les murs.

ÉTAGES SUPÉRIEURS

Les choses deviennent nettement plus critiques à mesure que les personnages montent dans les étages. Les anciens membres du B.A.S devraient se rendre compte très vite qu'une poignée des personnes qu'ils croisent sont d'anciens collègues des services de police. Rapidement, il devient clair que des policiers sont infiltrés dans le bâtiment, et qu'ils suivent les

personnages du regard s'ils font la moindre erreur. Il faudra donc que ceux-ci soient extrêmement prudents s'ils ne souhaitent pas se faire attaquer, d'autant que les flics présents sont pour certains des vétérans, et il est évident qu'ils ne sont pas là par hasard.

Si les personnages cherchent d'autres présences, laissez-les percevoir la présence de membres de l'Hadès déjà vus (Underdog, s'il est encore en vie, est en position de sniper pour atteindre le bureau d'Ethan depuis un autre immeuble, Gungnir et Fury sont dans l'immeuble). Néanmoins, personne n'interviendra avant que les personnages n'aient pris ce que eux souhaitent avoir (à moins qu'ils ne tournent les talons).

LE BUREAU DU DIRECTEUR

Le bureau d'Ethan Dawnhive est situé au plus haut dans la tour Nilfheim, au 150^e étage. A l'intérieur, de nombreux instruments de mesure high tech et des livres sur des domaines extrêmement variés. Les documents que cherchent les personnages sont protégés à un double niveau: tout d'abord, la porte du bureau est gardée par un rituel puissant qui, s'il n'est pas annulé, fait entrer les visiteurs dans une version



parallèle du lieu, dénuée de tout ce qu'ils pourraient y chercher.

Le deuxième rituel protège, dans le vrai bureau, une grande boîte ouvragée posée sur une commode. Lorsqu'on tente de l'ouvrir, elle apparaît vide, et tenter de la détruire y mettra le feu instantanément.

Dans les deux cas, seul un véritable sorcier peut s'emparer des documents, car il est nécessaire de dissiper les deux incantations pour mettre la main sur les documents. Scarlett bénéficie d'un bonus de +4 pour dissiper l'incantation (Difficulté 40). A ce moment, les personnages pourront s'emparer des documents concernés.

LE JARDIN

En hauteur, surplombant la ville, le jardin sur le toit de la Nilfheim est un havre de tranquillité, même s'il est saturé d'énergie mystique de manière presque palpable. Comme déjà dit, il est une reproduction miniature du parc de Lucèn, avec de grandes plantes cachant la vue aux tiers, et aménagé de manière à y pratiquer un rituel. Situé juste au-dessus du bureau du directeur, le jardin se situe au 151^e étage, à plus de 300 mètres d'altitude.

Si les personnages parviennent à récupérer les documents, ils y liront des essais d'Ethan sur le rituel: il en résulte qu'en effet, Ethan fait des tests sur le rituel d'Eveil, mais actuellement ses résultats sont encore imparfaits. Apparemment, il manque un élément, même si le sorcier note que les instructions de l'incantation sont suivies à la perfection. D'après les installations dans le jardin, c'est en effet très probable.

Reste que les personnages auront peu de temps pour méditer sur cette information, étant donné que, une fois les documents en main, ils seront attaqués par les forces de police afin de récupérer ces notes (et d'arrêter des ennemis publics, également). Doc', s'il était avec les personnages, tentera de faire son possible pour éviter de se retrouver au milieu de la confrontation. Le combat contre la police et l'Hadès risque de faire rage, pour le plus grand malheur des quelques civils encore sur place!

Jack O'Clock vous explique:

Passage obligé

Tâchez de rendre cette scène d'action intense. Les personnages sont littéralement pris au piège et devront lutter avec tout ce qu'ils ont pour s'échapper. Vous pouvez également faire usage des explosifs de Doc' pour rendre le tout plus spectaculaire, que celui-ci les utilise pour sauver sa peau, celle des personnages ou pour blesser ceux-ci en les activant à distance.

Quoiqu'il en soit, il faut que les personnages finissent cette infiltration dans un état grave, voire à l'article de la mort. La raison, c'est que l'acte 2 commence pour eux à l'hôpital. A vous de rendre ce combat spectaculaire. Lâchez-vous!

Acte II: Le tableau

L'Acte II commence alors que les personnages se réveillent à l'hôpital, suite aux événements précédents (d'où l'importance de les pousser à bout dans cette histoire).

En réalité, ils ne sont pas tout à fait réveillés: l'ensemble de cet acte se déroule alors qu'ils sont dans un coma profond, et si à leur réveil les choses semblent relativement normales, plus ils vont avancer dans ce rêve et plus ils se rendront compte que quelque chose cloche.

N'hésitez pas à instaurer des éléments d'étrangeté, petit à petit, pour faire sentir à vos joueurs que quelque chose leur échappe, mais il faut que cette ambiance s'installe progressivement.

Paradoxalement, bien qu'ils soient en réalité en train de se battre pour refaire surface, ce qu'ils vont vivre en rêve n'est pas qu'une pure invention de leur esprit: ils découvriront au milieu de tout cela des vrais éléments les concernant, et plus surprenant encore, ils apprendront une véritable histoire (bien que son déroulement ne soit pas tout à fait celui-là). Les matrices Hollow, les essais de rituel d'Ethan Dawnhive, la présence de mystiques puissants à Lucèn, tout ceci contribue à ce que des choses à première vue impossibles se déroulent quand même: ainsi, nos héros vont être pris dans un cauchemar pas totalement irréel.

Lorsque les personnages se réveillent (du moins le croient-ils), ils sont dans un petit hôpital de Lucèn, la clinique Leniss. Étonnamment, leurs blessures ont été assez bien soignées, tant et si bien qu'ils n'ont que quelques douleurs, et rien de véritablement handicapant. Ils ont été amenés, d'après le personnel, suite à une explosion très violente, et les secours ont été étonnés de les trouver en si bon état. Ils sont restés dans le coma quelques jours seulement, et il y a finalement eu plus de peur que de mal.

Cette bonne nouvelle est doublée d'une autre surprise: la police ne vient pas véritablement s'intéresser à leur cas. On pourra leur dire que leurs identités n'ont pas pu être prouvées, et qu'il serait bon qu'ils en justifient, mais ils ne verront pas d'enquêteur à leur chevet pour leur poser des questions. Bien entendu, il y a de fortes chances qu'ils ne traînent pas assez longtemps sur place pour s'apercevoir de cette bizarrerie.

Quoiqu'il en soit, ils pourront sortir de la clinique assez rapidement, avec un repos complet fortement recommandé, mais libres de leurs gestes. Laissez-les se balader un peu et agir comme bon leur semble, et placez si vous le souhaitez quelques indices sur ce qu'il se passe. Le fait que les choses soient si simples et si à leur avantage (ils sortent d'une explosion sans gros dégât et sans devoir en répondre auprès des autorités) peut déjà paraître relativement suspect aux yeux des joueurs, donc n'en faites pas trop. Laissez-les vous tendre la perche.

A un moment, de préférence au moment où cela paraît le plus logique compte tenu de ce qu'il s'est passé dans le précédent chapitre, les personnages rencontreront une jeune femme, Rebecca Ambers. Petite blonde assez mince, Rebecca est une jolie fille, calme et déterminée. Elle est à la recherche de son petit ami, un certain Diego Cruz (souvenez-vous, l'animateur télé du chapitre précédent, qui est mort).

Elle contacte naturellement tous ceux qui se sont intéressés à son affaire. Ainsi, si les personnages ont enquêté sur la mort de Diego, elle pourra venir les contacter directement, au motif que des collègues de celui-ci lui ont décrit d'autres personnes

qui le recherchait (c'est là qu'il faut improviser en fonction des actions passées des joueurs).

Même s'ils n'ont jamais rencontré Diego ou eu vent de son histoire, ils finiront par tomber sur Rebecca. Dans ce cas, ce sera plus probablement en faisant une recherche sur un membre d'Obscurantis qu'ils croiseront la demoiselle, venue dit-elle faire le tour des connaissances de son fiancé pour obtenir de ses nouvelles.

Son histoire est assez banale, à première vue. Elle vivait avec Diego un amour assez intense, et même s'ils étaient un peu trop indépendants pour penser au mariage, ils étaient extrêmement liés l'un à l'autre. Cependant, il était de plus en plus préoccupé, inquiet, et il a disparu un matin de la semaine dernière sans lui donner d'explications, avec un simple mot sur la table: «Excuse-moi. Je t'aime». L'affaire pourrait en rester là, bien sûr, et être une simple histoire d'amour qui finit mal... si les personnages n'avaient pas vu de leurs yeux le cadavre de Diego plusieurs semaines auparavant, et n'avaient pas enquêté sur sa mort. A tout le moins, s'ils n'ont pas été jusque là dans le chapitre précédent, ils savent par la presse que ce type est mort., et depuis un petit moment.

Une rapide enquête n'arrangera pas leurs affaires:

- *Rebecca semble parfaitement sincère. Elle peut attester de plusieurs événements où elle se serait rendue en compagnie de Diego, et où elle a été vue. L'attitude de la jeune femme peut vaguement rappeler aux personnages les plus psychologues quelqu'un, sans vraiment arriver à mettre le doigt dessus. Reste qu'elle est motivée, pleine de ressources et qu'elle ne se laissera pas facilement embobiner par les personnages;*

- *Les collègues de Diego confirmeront que ce dernier a bien arrêté son émission à la date que les personnages connaissent, et qu'il a disparu depuis ce moment. Certains prétendent néanmoins l'avoir eu au téléphone, et il semblait aller plutôt bien. Il a alors dit à ces collègues qu'il était parti en vacances et qu'il ne reviendrait sans doute pas de sitôt. Il avait besoin de prendre du recul et de se consacrer à d'autres choses après 12 ans d'émission sur*

la musique. Vous pouvez très bien inclure un ou deux avis divergents, de personnes qui se demandent s'ils ne l'ont pas croisé il y a quelques jours, afin de compliquer un peu la tâche;

- En recherchant des preuves de la mort de Diego, les personnages auront la désagréable surprise de ne rien trouver de particulier: les articles sur sa mort seront devenus des articles sur sa disparition, il n'y a aucune pierre tombale à son nom. Comme si l'affaire de son assassinat n'avait jamais été connue et qu'il avait simplement disparu. Dans l'esprit de la plupart des gens, on se rappelle que l'on avait parlé de son décès, mais qu'il s'agissait finalement d'une disparition, bien que certains s'inquiètent de ne pas le voir revenir. Surtout, ne rappelez pas les faits de la dernière séance aux joueurs, de manière à mettre le doute dans leurs souvenirs;

- Finalement, laissez les joueurs chercher un moyen de localiser Diego et de remonter sa piste. Que ce soit en suivant les traces d'un appel téléphonique effectivement passé à plusieurs de ses amis, ou en enquêtant sur lui, ils aboutiront à une maison située à la campagne, dans la petite ville de Baïka. Rebecca dit ne rien savoir de cette maison, et confirme en tous cas que Diego ne lui en avait jamais parlé. Vu qu'ils vivaient ensemble depuis 6 mois, mais que le musicien avait l'habitude de s'éclipser quelques jours (toujours en la prévenant), il est possible qu'il soit allé là-bas plusieurs fois.

SCÈNE II: THE VILLAGE

Les personnages vont donc devoir, pour en apprendre davantage sur cette étrange situation, se rendre à Baïka pour découvrir ce qui est véritablement arrivé à Diego Cruz. Le problème, c'est que les choses là-bas ne vont pas s'arranger, et que la situation va devenir de plus en plus étrange.

A noter qu'à ce moment, Rebecca refuse de venir avec les personnages. Elle veut retrouver Diego, mais se contentera de son numéro de téléphone ou d'une information. Elle ne semble pas vouloir le voir en face à face, prétendant que ce n'est apparemment pas ce qu'il souhaite. Elle est par ailleurs

totalelement sincère dans ce qu'elle dit.

TOUR D'HORIZON DE BAÏKA

Petite ville de campagne, Baïka est située légèrement en hauteur, en surplomb d'une vallée, et au milieu des forêts à l'Est de Shandara. Il s'agit d'une ville connue pour son panorama, ainsi que son calme, et les bois alentours font l'objet d'un soin particulier, car ils abritent de nombreuses espèces, tant végétales qu'animales, protégées et ramenées ici par des associations ou des particuliers passionnés.

Dans l'ensemble, Baïka est une ville comptant environ 10.000 habitants, très étalée d'un point de vue géographique, ce qui fait que l'on a parfois l'impression de passer par plusieurs villages différents lorsqu'on la traverse. Une bonne partie de cette population va travailler dans les plus grandes villes alentour, Lucèn en premier lieu, à 70 km. Une autre est composée de personnes ayant ici un pied-à-terre et donc absents une bonne partie de l'année, ce qui fait que la ville, bien qu'assez animée le soir ou en week-end, est déserte pendant les journées de semaine. Les personnages pourront parfois avoir l'impression de traverser une ville fantôme tant le calme règne dans cet endroit.

S'ils recherchent un peu Diego (et a priori, ils sont là pour ça), ils apprendront que ce dernier possède une petite maison située sur les hauteurs de la ville. Beaucoup de personnes le connaissent, en tant qu'ancien sportif assez reconnu et surtout pour son travail à la télé, mais personne ne peut vraiment parler de lui: c'est un homme courtois, assez sympathique bien qu'un peu distant ces derniers temps, mais il ne semble pas tellement se mêler aux affaires de la commune et préfère qu'on le laisse en paix. En tous les cas, les personnages pourront se voir confirmer que Diego est bien à Baïka en ce moment, et qu'il semble tout ce qu'il y a de plus vivant.

LE PEINTRE MAUDIT

La maison de Diego Cruz se trouve effectivement légèrement en surplomb, sur un point qui domine la vallée, permet d'ob-

server les environs sur des dizaines de kilomètres et de voir s'étendre la forêt tout autour. C'est un lieu magnifique, légèrement écrasant, lorsque la nuit tombe. Insistez sur cette impression de hauteur, assez peu commune à Shandara (le rêve fait par les personnages exagère cette perspective, de tels reliefs étant plus que rares dans le pays).

Diego est bien chez lui à ce moment, et bien vivant. Solidement bâti, le regard vif, il est en pleine possession de ses moyens, bien qu'il ressemble trait pour trait à celui qui est mort au chapitre précédent (et pour cause). Habituellement agréable et nonchalant, il semble néanmoins assez préoccupé, et il se contentera d'envoyer gentiment les personnages voir ailleurs en leur disant qu'il va très bien, il n'apprécie pas vraiment leur venue. Il est sensible au souci que se fait Rebecca, et déclare qu'il verra ça avec elle le moment venu, mais il rit à l'idée qu'il puisse être mort: il a arrêté son émission, il a décidé de venir ici se ressourcer, et l'histoire s'arrête là.

- *Si les personnages insistent, ils pourront suivre le quotidien de Diego, qui n'est guère palpitant: il se lève assez tard, descend en ville quelques heures tous les deux jours pour faire des courses et, notamment, acheter de la peinture. Puis il rentre chez lui. Il n'apprécie pas vraiment que les personnages s'intéressent à lui, et au fur et à mesure du temps se montrera de plus en plus hostile et désagréable.*

- *Cependant, tous les soirs, quel que soit le temps, Diego se rend dans son jardin, sous le plus grand arbre, et observe les environs pendant des heures. Il a avec lui un petit carnet dans lequel il griffonne ce qui semble être le paysage, bien que des observations attentives pourraient prouver que ce qu'il dessine ne correspond pas exactement à la réalité. Parfois plus sombre et dévasté, parfois plus clair.*

- *Lorsqu'il est perdu dans ces séances de méditation, ses yeux paraissent renvoyer des reflets rouges. Il est difficile de confirmer ceci sans s'approcher de très près. Le seul moment où un personnage pourrait revoir cela, c'est en le voyant se défendre physiquement. S'il est énervé, Diego semble capable de faire preuve d'une force étonnante (même avec sa bonne forme physique), voire quasiment sur-*

naturelle, et ses yeux brillent de cette même teinte.

- *Si les personnages pensent qu'il peut être un Spectre, il faut noter que ce n'est pas le cas: aucun dispositif ne l'entretient régulièrement et il ne souffre d'aucune instabilité psychologique claire (hormis une légère tendance à l'alcoolisme).*

Laissez les personnages choisir leur manière d'aborder les choses. Il faudra du temps et du tact pour devenir ami avec cet homme, mais cela peut s'avérer payant.

Diego est dans un moment de doute et de difficultés très importants, ce qui explique à la fois ses réactions désagréables et son besoin de soutien, et il est méfiant comme le sont tous les mystiques.

Quelqu'en soit le moyen, ils devraient finir par comprendre ce qu'il fait ici. Tous les soirs depuis plusieurs semaines, il observe les environs et emploie son don de double vue pour avoir des visions de l'avenir. Il a peint deux tableaux représentant des vues différentes, et ne parvient pas à décider de celui qu'il doit garder: les deux représentent la ville de Baïka et ses alentours, mais sous des aspects très différents:

- *Le premier représente une scène colorée, avec un ciel en mouvement balayé de courants rouges: la végétation y est soumise aux caprices du vent, et des personnes sont en mouvement dans un étrange chaos. Certaines rient aux éclats, dansent, chantent ou s'embrassent, tandis que d'autres mendent, pleurent ou s'entretuent. On croit y deviner des formes d'esprits hurlants ou bienveillants, et l'ensemble dégage une impression de désordre, mêlant grandes joies et souffrances extrêmes;*

- *Le second est bien différent. Les tons y sont clairs, et Baïka y est représentée vidée de tous ses habitants. La ville s'est effondrée, gagnée par les végétaux, un lac est apparu à l'horizon, des éboulements ont modifié la structure des collines. Tout semble s'être figé dans le temps et pouvoir rester comme cela pendant des siècles encore. Ici, il règne un sentiment d'apaisement profond, mêlé d'un certain désespoir: ce monde est beau, calme et en même temps dénué de vie.*

Diego expliquera qu'il a vu tout cela, et qu'il a l'intime conviction de devoir brûler un de ces tableaux, de devoir «faire un choix» pour «sortir de tout cela». Ceci aura bientôt son importance.

PRÉLUDE À L'APOCALYPSE

Pendant toute la durée de leur enquête sur place (ainsi que pendant les événements bonus, voir plus bas), les personnages verront la situation changer petit à petit à Baïka. A mesure que leur coma dans le monde réel se prolonge, l'état de leur rêve se détériore et ils s'approchent des visions de Diego. Le monde devient alors de plus en plus absurde.

Attitude: *Au fur et à mesure des jours, Diego est de plus en plus irritable. Il a l'air tourmenté et soucieux, mange peu et parle peu. En parallèle, les gens autour ont des comportements de plus en plus stéréotypés. Alors que les personnages approchent de la fin de leur enquête sur le mystique, il se peut que les gens aient l'air de véritables automates, voire qu'ils répondent exactement la même chose plusieurs fois de suite, dans une indifférence de plus en plus totale.*

Catastrophes: *Rapidement, Baïka n'apparaît plus aussi paradisiaque qu'au début. Ce sont d'abord de longues averses, puis des rafales de vent de plus en plus violentes, et bientôt les choses empirent en inondations, tempêtes et tremblements de terre, de plus en plus fréquents. Puis, dans le monde entier, les nouvelles font état de catastrophes de plus en plus rapprochées et violentes. A tel point que des villes sont rayées de la carte et que la situation mondiale se met, à la fin de cet acte, à ressembler à celle d'un film catastrophe.*

Timeline: *A la fin de cet Acte, juste avant la scène III, faites découvrir aux personnages qu'ils ont avancé considérablement dans le temps, quand bien même il ne se serait passé pour eux que quelques jours ou semaines. Ils sont maintenant deux ans après leur arrivée à Baïka.*

STRANGE DAYS

Pendant qu'ils seront à Baïka, les personnages auront le temps de voir d'autres choses qui entrecouperont les différents moments et seront autant de moments d'interprétation qu'ils pourront saisir ou non. En pratique, ces moments correspondent à des morceaux de la conscience et de la mé-



moire de chacun des personnages, mais qui sont accessibles à la vision de chacun: pour certains, cela évoque des choses de leur passé ou de leur futur. Pour d'autres, c'est plus symbolique.

Mathias: Lorsque vous le souhaitez, faites intervenir dans l'histoire une femme (pas Rebecca) et une enfant qui ressemble étrangement aux siennes. Bien sûr, l'une comme l'autre ne connaissent pas notre enquêteur. Néanmoins, s'il va leur parler de plus près, il s'apercevra que l'enfant porte autour du cou un médaillon en forme d'œil, aux entrelacements assez typiques de l'orfèvrerie du Hadrat.

Joana: Alors qu'elle se balade en ville, de préférence avec Eirika (histoire de faire jouer le handicap de Malchance de cette dernière pour que les choses soient moins louches), elle se retrouvera prise dans une fusillade. Un groupe de jeunes vient de cambrioler une banque, et les services de police les entourent. Les échanges de coups de feu sont importants, et plusieurs des jeunes gens sont blessés. Les personnages peuvent agir pour que les choses se déroulent autrement, mais dans tous les cas, une jeune femme est tuée dans l'opération.

L'un des flics s'approche alors d'elle, lui retire l'écharpe qui lui cache le visage, et s'effondre en pleurant. Les personnages pourront, en s'approchant, voir un homme s'approcher de lui, et alors que la jeune voleuse est manifestement morte, lui proposer de faire quelque chose pour elle, si son père le veut bien.

Ephraïm: A plusieurs reprises au cours de cet acte, Ephraïm verra des choses se briser dans ses mains, ou sous ses yeux. S'il prend des décisions qui peuvent mener à des événements violents ou à une destruction, celle-ci surviendra de manière assez spectaculaire: tout se passe comme s'il attirait la mort autour de lui. Vers la fin et lorsqu'il observe sa sœur, parfois, des images de mort et de violence lui viennent. Des personnes peuvent même en venir, si vous le souhaitez, à lui parler de projets criminels, comme s'il attirait spontanément ce genre de personnages.

Eirika: Pendant cet Acte, l'ensemble des pouvoirs de Dominance d'Eirika (si elle

les utilise) sont nettement plus puissants qu'à l'accoutumée. Raisonner comme si son pouvoir était au niveau 8, et ne vous privez pas de rajouter des effets impressionnants en prime. Il s'agit pour elle d'une sensation de puissance assez grisante: même si ses pouvoirs ont toujours été redoutables, leur efficacité est décuplée dans ce rêve. Si le joueur qui contrôle Eirika le souhaite, celle-ci peut tout à fait perdre le contrôle et se laisser entraîner par ces nouvelles possibilités. Ce sera alors aux autres de l'arrêter.

Scarlett: Scarlett aura des surprises si elle décide d'utiliser dans ce rêve le Livre des Damnés. En effet, celui-ci lui murmure des choses inhabituelles, et elle a le choix d'y prêter attention ou non. Si elle accepte de le faire, il lui en coûtera 5 points d'Intuition, qui ne remonteront pas avant la fin de cet acte, mais elle apprendra de ces voix des éléments d'un rituel ancien et puissant.

Il s'agit du rituel d'Eveil, celui-là même que son oncle tente de mettre en place, et les voix lui en murmureront certaines faiblesses. A noter que même une fois réveillée, ces informations resteront valables: ce que les voix ont dit est exact et Ethan commet un certain nombre d'erreurs dans le rituel (les points d'Intuition de Scarlett seront récupérés normalement à ce moment).

Mikahil: Les voix menaçantes qu'entend habituellement Mikahil dans le plan spirituel sont présentes dans son rêve, mais elles sont audibles pour les autres. Ainsi, glissez parfois au détour d'une conversation ou d'un moment insolite une voix qui murmure les menaces et les insultes («traître») qui ponctuent les visites du majordome dans le monde spirituel. Jamais ces voix n'iront plus loin, mais chaque personnage peut les entendre, sans savoir à qui elles s'adressent.

SCÈNE III: JOUR DE FÊTE

Alors qu'il apparaît de plus en plus clairement que les choses ne se déroulent pas comme elles devraient, et une fois l'enquête sur Diego plus ou moins terminée, les joueurs devraient commencer à comprendre qu'ils ne sont pas tout à fait dans la réalité qu'ils connaissent. La situation

devient apocalyptique, le déroulement du temps est chaotique, et autour d'eux les gens semblent à peine s'en rendre compte, et vivent leur vie résignés. Lorsque vous aurez estimé que ce rêve aura assez duré, faites intervenir cette scène finale.

LE BANQUET

Il s'agit d'un moment où les personnages auront l'impression d'être seuls dans la ville, en début de soirée. Les maisons et les rues sont vides, ils n'y trouveront plus âme qui vive alors que le vent souffle fort, prélude à une nouvelle tempête violente. Ils ne mettront pas longtemps, cependant, à voir de la fumée s'échapper de la forêt et à entendre du bruit qui en provient. Lorsqu'ils s'approchent, en bravant les éléments, ils assisteront à une scène surréaliste: tous les habitants de la ville sont réunis dans la forêt, autour de grandes tables, pour un festin pendant lequel ils plaisantent, rient, boivent et dansent. Diego est le seul absent à ce moment, mais il s'agit d'une fête vraiment conviviale, qui fait complètement oublier les risques de catastrophe alentour.

Laissez les joueurs découvrir un peu cette ambiance, et faites ensuite intervenir des personnages qui sont déjà morts dans la Chronique (ou dans l'histoire des personnages). Les personnages peuvent alors à nouveau parler avec des êtres chers: ce doit être un moment agréable et chaleureux pour eux, bien que vaguement inquiétant. Tous les enjoignent à boire avec eux, faire la fête et surtout, rester parmi eux. Il faut un courage certain pour reprendre ses esprits et se rendre compte que tout ceci n'est pas possible. Laissez les joueurs choisir ce que font leurs personnages.

Quoiqu'ils décident, alors que ce banquet surréaliste touche à sa fin, l'orage gronde de plus en plus fort, et la pluie se met à tomber en trombes. Le vent balaie la forêt sans que personne y prenne plus garde que cela. Mais rapidement, les fêtards se calment, deviennent à nouveau apathiques, jusqu'à ne plus bouger du tout et attendre, le regard fixe. A ce moment, il apparaît clair que tous vont mourir dans les catastrophes naturelles qui s'annoncent: des arbres s'effondrent déjà sur eux, et des coulées de boue engloutissent certains sans que personne n'y prête attention.

UN CHOIX POUR L'AVENIR

En remontant trouver Diego, les personnages pourront s'apercevoir que les éléments se déchaînent tout autour d'eux. Pire encore, lorsqu'ils s'approchent de la demeure du mystique, ils verront que l'horizon est complètement noir: le monde entier autour d'eux paraît avoir disparu et être englouti petit à petit par la tempête et l'eau.

Ils trouveront Diego calmement assis dans la pénombre de sa cabane. Un feu de cheminée est allumé, et les deux tableaux trônent au-dessus. Il salue les personnages à leur arrivée, en leur demandant s'ils ont fait leur choix. Si besoin est, il leur répète qu'il faut qu'il se décide pour «sortir de tout cela». Ses yeux brillent dans le noir, comme lors de ses phases d'observation: il dira que c'est la malédiction de ceux qui ont vu les profondeurs de la vérité.

L'objectif est simple: les personnages doivent brûler l'un des deux tableaux, et choisir celui qu'ils préfèrent pour sortir enfin de ce cauchemar. Les deux représentent des visions de l'avenir d'Eris, totalement opposées: celui qui est rempli de couleurs vives représente un monde à nouveau envahi par l'énergie spirituelle, avec ce que cela implique de vie, mais aussi de conflits (le projet d'Obscurantis, donc). Le second représente un monde mort, beau et calme mais dénué de mouvement: ce monde est la vision qu'a eu Diego et que les personnages viennent de partager. Un coup d'œil à l'extérieur leur indiquera que la catastrophe est finie, et que le paysage est désormais très fidèle à ce que le medium avait peint.

A eux de choisir: s'ils estiment que cette fin et ce projet leur conviennent, ou s'ils préfèrent tenter l'inverse. Il se peut qu'ils ne soient pas d'accord, mais il leur faudra faire un choix pour sortir de ce rêve. En tous les cas, une fois l'un des tableaux brûlé, ils entendront Diego leur dire qu'il est soulagé, et les remercier. En le regardant de plus près, ils pourront voir que ce dernier ferme une enveloppe dans laquelle il a glissé une lettre d'instructions et un médaillon en forme de clé de sol. La lettre est adressée à une certaine Rebecca Ambers. Elle est tachée de quelques gouttes de sang, car il a les veines des poignets ouvertes. Il s'assied ensuite dans sa chaise, une cigarette

à la bouche, et le rêve prend fin lorsqu'il ferme les yeux.

Acte III: L'imposteur

Lorsque le rêve des personnages prend fin, ils se réveillent à nouveau dans une chambre d'hôpital. Cette fois, les choses sont un peu plus crédibles, car les blessures subies lors de l'explosion se font sentir à nouveau, et leur corps leur rappelle qu'ils sont sans doute restés là un moment: leurs visages sont pâles, amaigris, et leurs muscles endoloris. Ils sont restés dans le coma plusieurs semaines suite à ce combat, et se trouvent maintenant aux alentours du 20 mai, à un mois à peine du Carnaval. Ils pourront apprendre que c'est un vieux bonhomme ébouriffés qui les a amenés ici (Doc), et qu'il vient leur rendre visite régulièrement. La clinique est bien la clinique Leniss, mais elle ne ressemble à rien de ce qu'ils imaginaient dans leur sommeil.

SCÈNE I: REVENIR D'ENTRE LES MORTS

En tous les cas, Doc passera à nouveau les voir et s'enquérir de leur santé. Il est tout à fait prêt, si les personnages ne l'ont pas déjà compris (après tout, il a le pendentif de Diego et leur a donné), à dévoiler sa véritable identité: Doc est en réalité Rebecca Ambers, grimée et maquillée lourdement. Ils auront ainsi la surprise de découvrir qu'un bon nombre d'informations obtenues dans leurs rêves ont un fondement bien réel: Rebecca, qu'ils ne connaissaient pas, a le même visage que dans leur rêve, et s'ils souhaitent le vérifier ils apprendront qu'un tableau a bien été brûlé chez lui, même s'il semble que dans la réalité ce soit plutôt lui qui se soit acquitté de cette tâche.

Bien entendu, la plupart des autres faits qu'ils ont vécus dans leur rêve ne se sont pas produits: catastrophes, destruction de Baïka, leurs proches à nouveau en vie, mais certains éléments semblent avoir été bien tangibles malgré tout. Conséquence de l'énergie spirituelle qui sature la ville.

Rebecca leur expliquera tenir une lettre de Diego (avec des tâches de sang dessus, bien que Diego ne se soit jamais suicidé en réalité). Elle sait qu'il est mort, mais ses

dernières volontés étaient claires: il voulait qu'elle retrouve les personnages, leur transmette son bijou et les amène à affronter Ethan Dawnhive directement. Les instructions qu'il a laissées sont d'une précision remarquable (il était medium, après tout), et il avait prévu chacun des éléments qui sont arrivés, allant jusqu'à laisser à sa compagne un plan indiquant où retrouver les blessés pour les amener à se faire soigner.

Rebecca expliquera enfin aux personnages que Diego voulait, manifestement, leur faire partager une vision qu'il avait eue et qu'il ne pouvait leur transmettre de son vivant. Il avait calculé chaque élément pour pouvoir agir une dernière fois après sa mort: il a d'abord transmis aux personnages sa vision. Mais il a également incité Rebecca à se rapprocher d'Ethan Dawnhive pour préparer le piège tendu aux personnages, qui a porté un coup à Renaissance (l'explosion) et offert aux personnages une chance assez unique: après ce coup, Ethan est persuadé que sa nièce est morte.

Rebecca explique clairement qu'elle a joué à ce jeu sans tout comprendre au début, mais elle est intelligente et Diego le savait. Elle a fait ce qu'elle pouvait pour offrir aux personnages, en échange du piège qu'elle leur a tendu, une chose: elle s'est arrangée pour rendre leur disparition crédible. Scarlett dispose, enfin, d'un coup d'avance sur son oncle, même si ce n'est pas de son propre fait, et elle n'aura jamais une meilleure occasion de le piéger.

Les personnages disposent d'un avantage sur l'un des Arcanes majeurs d'Obscurantis, et selon Rebecca, Diego était certain qu'une telle confrontation était nécessaire. Ce qu'il n'avait pas prévu en revanche, c'est qu'Ethan dispose d'un informateur mystérieux: Joana, qui se rend chez lui régulièrement et y retournera dans la semaine suivant son réveil. Tout le monde sait depuis longtemps que la jeune femme a un problème sérieux, et si les joueurs n'ont pas déjà fait le rapprochement, ils le comprendront lors de la confrontation avec Ethan: Joana est un Spectre.

Elle était présente avec ses amis le jour du cambriolage, il y a des années, et a été tuée, exactement comme la jeune fille qu'elle a pu croiser à Baïka. Son père a alors

passé un accord avec Ethan pour qu'il la ramène d'entre les morts. Celui-ci a modifié sa mémoire et l'a entretenue depuis tout ce temps, et la contrôle s'il le désire.

SCÈNE II: CONFRONTATION

La manière qu'auront les joueurs de confronter Ethan (qui est leur seule piste viable) dépendra d'eux. Laissez-les préparer un plan plausible, et il se peut qu'ils ne veuillent recourir à aucun affrontement physique. En tous les cas, il leur faudra être prudents: Ethan est un homme puissant, influent, intelligent, et le seul avantage qu'ils ont sur lui est celui de leur pseudo-disparition. C'est relativement peu, et il leur faudra être prudents pour monter leur plan.

LE SECRET

Une enquête soigneuse sur Ethan pourra révéler des informations clés. Génie précoce dans de nombreux domaines, il a commencé sa carrière en tant qu'ingénieur, a rapidement découvert de nouveaux principes qui ont fait sa renommée. Il a repris l'entreprise familiale à la mort de sa sœur (la mère de Scarlett). Aucune ombre au tableau, si ce n'est que ses bilans de santé, soigneusement cachés auprès de médecins de confiance, sont mauvais: il souffre d'une maladie inconnue qui le ronge de l'intérieur depuis des années, et devrait être mort à l'heure actuelle.

Mais il cache un autre secret: le père du sorcier, qui est aussi le grand-père de Scarlett, est en réalité son père adoptif. En y regardant bien, aucun des véritables ancêtres d'Ethan n'apparaissent dans le Livre des Damnés, censé regrouper tous les puissants sorciers de la famille. Tout laisse à penser qu'Ethan a été adopté par la famille Dawnhive, et n'en est pas originaire.

Obtenir cette information n'est pas évident, mais plusieurs détails peuvent y amener: un test de Sciences réussi pourra confirmer, au vu du portrait de son père, un détail physiologique qui trahit l'impossibilité de l'hérédité; ou bien, les personnages tomberont sur des documents retraçant l'opposition d'une partie de la famille à l'accession d'Ethan à la tête du groupe fami-



Rebecca, par Diego Cruz.

lial. A cette époque, l'arrière-grand-mère de Scarlett avait parlé d'Ethan comme d'un bâtard. Tous ceux présents à cette époque sont morts aujourd'hui, parfois dans des accidents douteux ou suite à d'étranges Coïncidences.

Savoir cela est un point supplémentaire contre Ethan. S'ils ne l'apprennent pas par eux-mêmes, gardez cette révélation pour la confrontation finale.

DERNIER AFFRONTEMENT

Laissez donc les joueurs poser les conditions de ce dernier affrontement contre Ethan. Celui-ci possèdera en tous les cas un certain nombre d'atouts à faire valoir pour se débarrasser de Scarlett:

- Edward est l'un d'entre eux (cf. profil). Le majordome souhaiterait, si c'est possible, affronter Mikahil personnellement, mais il est prêt à s'acquitter de sa mission de garde du corps le plus efficacement possible.

En revanche, si Ethan est tué, il fera ce que tout démon lié ferait à sa place: il s'arrêtera de combattre, et emportera le corps. S'il ne le peut pas il récupérera l'âme de son ancien maître et partira en riant;

- *Ethan lui-même est redoutable. Il n'est pas un combattant aguerri, mais il est protégé par de nombreux sortilèges, et peut avoir à son service un groupe de combattants démoniaques (Blitz) s'il se doute de quelque chose. A moins que les personnages agissent assez vite pour empêcher Joana de le rencontrer, cela devrait être le cas;*

- *Son atout le moins évident est aussi celui pour lequel vous devrez ménager vos effets: Ethan peut à tout moment prendre le contrôle sur Joana. Complètement. Celle-ci, par ailleurs, se repère assez facilement dans le manoir d'Ethan sans savoir pourquoi. On retrouvera un laboratoire destiné à l'entretien des Spectres dans sa demeure, et celui-ci évoquera des souvenirs flous et traumatisants pour Joana. Son emprise cesse avec la mort d'Ethan.*

- *Malgré tout cela, les personnages sont puissants et devraient venir à bout de ces obstacles: Ethan peut alors utiliser ses propres pouvoirs. Son plus grand pouvoir est une incantation interdite qui augmente temporairement ses aptitudes, et sa puissance en est considérablement accrue (cf. profils). Cependant, lorsqu'Ethan utilise la pleine mesure de sa puissance, sa santé décline rapidement. La maladie qu'il combat depuis des années le rattrape lorsqu'il pousse ses limites à ce point.*

*Cf. profils: Ethan Dawnhive
Edward Van Hell
Blitz*

Utilisez comme vous le sentez ces ingrédients pour une scène finale mémorable: la trahison bien involontaire de Joana devrait en être un point d'orgue. Par ailleurs, voici d'autres informations complémentaires.

Il est impossible de scripter complètement ici la confrontation avec Ethan, qui dépendra beaucoup des choix des joueurs, mais voici ses véritables motivations, que vous pourrez distiller au moment opportun.

Si on lui oppose le fait qu'il n'est pas véritablement un membre de la famille Dawnhive, il rira en déclarant qu'il a depuis longtemps dépassé les meilleurs de cette famille de dégénérés.

De fait, c'est une réalité: Ethan est le plus puissant sorcier que cette famille ait connu, mais ses efforts pour maîtriser leurs rituels interdits ont détruit sa santé, et il s'est avéré incapable d'obtenir le secret le mieux caché des Dawnhive: le rituel complet d'Eveil. Il en a créé lui-même une copie d'une qualité stupéfiante, mais imparfaite: ce qui lui manque est contenu dans le Livre des Damnés que seuls les vrais héritiers de la famille Dawnhive peuvent manipuler.

Il est difficile de dire ce qu'Ethan a véritablement dans la tête, mais plus que tout, il désire affronter Scarlett et ses alliés, en pleine possession de leurs moyens.

Ce soir-là, il met en place ce qu'il cherche depuis longtemps: se montrer plus fort que la branche principale en tuant son héritière, ou bien qu'elle se montre elle-même digne de ce que lui ne peut obtenir, en le battant une fois pour toutes. C'est pour cela qu'Ethan se battra à fond pour la première et dernière fois, au mépris de sa propre santé.

Jack O'Clock vous explique:

Le dernier combat d'Ethan

Ethan Dawnhive est un personnage compliqué. A vrai dire, en tant que membre d'Obscurantis, son objectif premier est la réussite du rituel d'Eveil, que seule Scarlett, en bonne descendante de la famille Dawnhive, peut réussir parfaitement. Pourtant, il veut également éliminer cette dernière, par fierté, et enrage de n'être pas capable de réaliser le rituel. Mais c'est aussi lui qui a confié le Livre des Damnés à sa nièce, et n'a jamais vraiment tout mis en place pour la tuer... jusqu'à ce jour.

Tout ceci fait partie de ce personnage: L'Arcane majeur de la Mort est un homme plein de contradictions. Cette dernière scène devrait être guidée également par l'interprétation du personnage de Scarlett. A priori, les deux ennemis jurés ne sont pas sensés se tomber dans les bras: Ethan n'a jamais agi que dans son intérêt, et pas pour celui de sa nièce. Les sentiments entre ces deux-là sont à tout le moins difficiles à définir, et vous devriez laisser au joueur de Scarlett la main pour savoir comment terminer cette scène.

La défaite (et la mort probable) d'Ethan laisse à Scarlett deux choses: la première, un laboratoire pour tenter de sauver Joana. Un test d'Occultisme (Nécromancie) Difficulté 30 est nécessaire pour maintenir en vie le corps trafiqué de la jeune femme, qui commence à s'abîmer suite à la mort de son créateur. Joana est alors dans l'état psychologique *En crise (catatonie)* jusqu'à la fin de cette scène (et donc du chapitre). A moins que le joueur ne vous propose une autre interprétation intéressante, bien entendu.

Le deuxième héritage d'Ethan, ce sont ses notes précises sur le rituel d'Eveil. Avec celles-ci et le Livre, Scarlett peut potentiellement réaliser le rituel elle-même, d'une manière bien plus parfaite que n'importe qui.

A ce moment, un individu interviendra sur le lieu du combat: les personnages reconnaîtront Siegfried Reinhardt. Ou plus précisément, Adrian T.Fahrenheit en personne. Celui-ci est venu soit sur demande de son ami (Ethan), soit en sentant les énergies déployées. Il éprouve une certaine tristesse à l'idée qu'Ethan soit mort, mais il s'agissait d'un test que ce dernier avait lui-même choisi: il voulait être digne du Rituel d'Eveil, ou à défaut pousser Scarlett jusqu'au bout pour s'assurer qu'elle-même le soit.

Des explications sont nécessaires à ce stade: Adrian a pris la place de Siegfried Reinhardt à la mort de celui-ci. Il a ainsi eu accès à un poste important dans Renaissance, tout en continuant de diriger Obscurantis dans l'ombre. Il a ainsi pu mettre en place le plan fou de l'organisation: préparer le rituel d'Eveil tout en détournant l'attention des autorités quand c'était nécessaire.

Il est ainsi à l'origine du B.A.S, qui regroupe des personnes qui pouvaient être potentiellement intéressantes pour l'organisation: des mystiques puissants, l'héritière des Dawnhive, une Spectre chargée de les surveiller. A l'origine, il espérait que les membres du Bureau survivraient et s'avéreraient utiles, et il les a couverts pour cela, mais leurs actions ont dépassé les espérances d'Obscurantis.

Il fallait alors qu'ils deviennent plus puissants pour survivre à ce qui s'annonçait, et c'est pour cela qu'ils se sont retrouvés au milieu des deux organisations. Obscurantis leur a lancé des défis mortels: ils y ont survécu et prouvé qu'ils méritaient la place centrale qu'ils occupent maintenant dans les plans d'Adrian. S'ils étaient morts, c'est qu'ils n'étaient pas assez forts pour aller au bout. C'était le cas de Nathan, notamment.

Adrian accepte de répondre aux questions des personnages, et leur demande désormais ce qu'ils souhaitent faire: ils sont au centre d'une guerre pour l'avenir d'Eris, pour laquelle des membres de Renaissance et d'Obscurantis ont donné leur vie, et ont accepté d'entrer de plein pied dedans alors qu'ils auraient pu cent fois s'en extraire et se faire oublier.

Plus puissants individuellement que la plupart des Arcanes majeurs, ils savent également quelles sont les deux alternatives à ce conflit: pratiquer le rituel d'Eveil et provoquer le chaos le jour du Carnaval, ou opter pour ce que les hauts dignitaires de Renaissance ont choisi: une fin paisible et inéluctable d'ici deux ans (cf. vision de Diego). La question est désormais de savoir ce qu'ils comptent faire de tout cela.

C'est à ce moment que vos joueurs, qui sont au courant d'à peu près tout, pourront prendre la décision du camp qu'ils choisissent. S'ils refusent d'aider Obscurantis, Adrian prendra les informations sur le rituel, manifestement déçu. Dans tous les cas, ils ne peuvent pas rester neutres: il leur faudra choisir quel est leur projet pour Eris.

Expérience gagnée

Environ 15 points. Ce chapitre, le dernier avant le Carnaval et le jour du rituel d'Eveil, est dense et vous prendra sûrement un certain temps. Il demande aussi aux joueurs d'être attentifs et de prendre des initiatives.

A la fin de ce 11^e chapitre, les personnages en auront fini avec Ethan Dawnhive, et auront toutes les cartes en main pour choisir leur camp pour la confrontation finale: veillez à ce qu'ils dépensent leur expérience de manière utile!

Explosion à la Tour Nilfheim (thearchivist.com)

Dans la nuit de lundi à mardi, nombre de nos concitoyens ont pu remarquer un fort bruit en provenance de l'un des étages de la tour de la société Nilfheim. D'après les premières constatations des enquêteurs, l'explosion d'une chaudière serait à l'origine des événements.

«De nombreuses personnes ont pu croire à une fusillade dans les locaux de la société, a expliqué M. Heningham, procureur». Les services de police, présents très rapidement sur place, ont tenu à rassurer la population sur l'origine accidentelle des événements, et sur le fait qu'aucun blessé grave n'est à déplorer.

Commentaires

Par Aïamzeworld le 24/04 à 19H12

Oui, donc en fait, y a rien du tout, mais on se rend tout de suite sur place et on fait une enquête. On pourrait pas employer plus utilement les forces de police dans ce pays?

Par Lupus48 le 24/04 à 19H58

Comment voulez-vous savoir qu'il n'y a pas lieu de s'inquiéter s'il n'y a pas d'enquête? /facepalm

Par Hierophant le 24/04 à 21H09

Qui sait, on découvrira peut-être une originelle criminelle? Haha.

Par Aïamzeworld le 25/04 à 00H13

Pas les conspirationnistes maintenant. Il ne manque plus qu'un religieux et la boucle est bouclée.

Par Lordofheaven le 25/04 à 8H30

Toute ses catastrophe, sa doit bien avoir un sens kan même

Par Aïamzeworld le 25/04 à 9H02

... Pitié, achevez moi.

Chapitre XII

The passenger



Où l'on pratique enfin le rituel tant attendu, l'on explore les méandres de la pensée d'un démon ancien et l'on évite (peut-être) une querelle de famille.

Ce chapitre vous amènera jusqu'au jour du rituel et détaillera les événements de cette nuit. Mais, quel que soit le choix final des personnages, il faut d'abord examiner ce qui se passe lors de ces derniers jours d'accalmie, en attendant l'arrivée du jour J.

Acte I: Prélude

Nous sommes, à ce moment, environ à deux semaines du jour du Carnaval, ce qui laisse peu de temps pour se préparer dans les deux camps. Les sorciers d'Obscurantis préparent le rituel tandis que les autorités de Renaissance tentent de prévenir une catastrophe imminente, sans véritablement savoir quelle forme elle prendra exactement. Cet Acte emmènera les personnages de leur préparation au jour du Carnaval.

SCÈNE I: LA CLÉ DE LA VICTOIRE

Si les personnages ont choisi d'aider Obscurantis et de pratiquer le rituel d'Eveil, Scarlett passera le plus clair de son temps à examiner les données laissées par son oncle, qui lui permettront de pratiquer sans erreur cette incantation complexe et de mieux en comprendre le fonctionnement. En effet, si la base du rituel est simple, ses implications nombreuses doivent être bien comprises pour parvenir à le maîtriser.

SUR LE RITUEL

Le jour du Carnaval, au centre du parc de Lucèn, alors que la fête battra son plein, le sorcier en charge du rituel déclenchera le début de l'incantation, qui demande une énergie phénoménale. Celle-ci sera fournie initialement par les mystiques recrutés par Ethan (et l'organisation en général) placés aux alentours, dont les pouvoirs seront amplifiés par les réacteurs

Jack O'Clock vous explique:

Showtime

Ce Chapitre prend place quelques instants après la fin du précédent. Maintenant, et après les révélations d'Adrian, les personnages ont probablement choisi un camp: ils savent désormais s'ils vont collaborer avec Obscurantis pour réaliser le rituel d'Eveil ou s'ils s'y opposeront de toutes leurs forces. Dans le premier cas, Adrian sera ravi et leur laissera les notes d'Ethan sur le rituel, tandis que dans le second, il les récupèrera de lui-même.

S'ils ont survécu jusqu'ici, les personnages savent que ce n'est pas dans leur état actuel qu'ils viendront à bout de l'Empereur et ils ont plutôt intérêt à le laisser faire. Ce dernier n'entend pas les tuer de toutes façons.

Sephirah placés judicieusement en-dessous du parc. Cette décharge initiale devra ensuite être dirigée vers les récepteurs Hollow, qui se serviront de cette puissance pour déclencher des illusions de grande ampleur au milieu des festivités.

Ceci créera la même ambiance surréaliste et la transe collective qui avait eu lieu au cours de l'année précédente: la population s'abandonnant à la fête générera des émotions puissantes, source de toujours plus d'énergie, qui sera ramenée au centre du rituel pour être amplifiée et redistribuée à des récepteurs Hollow situés de plus en plus loin. C'est ce va-et-vient continu qui devrait permettre à terme d'étendre le rituel sur tout le réseau construit au cours de la dernière année et de provoquer le phénomène d'ampleur qu'Obscurantis recherche. Néanmoins, ceci est la théorie, globalement mise en pratique, mais jamais à cette échelle, ce qui induit des risques évidemment énormes.

Le premier problème est celui de la décharge initiale: les réacteurs Sephirah, comme les matrices construites sur cette technologie, sont inutiles si personne ne les utilise. Ethan Dawnhive a recruté des mystiques partout dans le monde afin de les réunir à Lucèn et qu'ils utilisent leurs pouvoirs, pour que ceux-ci soient amplifiés par les réacteurs. Il a trouvé des personnes dotées de pouvoirs importants, mais qui ne seront peut-être pas suffisants. Selon ses recherches, la présence de mystiques de sang pur, de véritables démons ou d'anciens

artefacts serait souhaitable pour la réussite de l'Eveil, mais les conséquences pourraient être pires encore: plus la source d'énergie est puissante, plus les risques que des effets secondaires imprévus surviennent.

Il apparaîtra rapidement à Scarlett, si elle a connaissance de ces informations, que les membres du B.A.S n'ont pas été choisis au hasard: Mikahil est un authentique démon, Eirika et Ephraïm sont des mystiques de sang pur, et pour une raison encore obscure aux yeux des personnages, Mathias semble avoir une puissance spirituelle équivalente. Si elle pratique le rituel, la question sera de savoir si elle souhaite impliquer ses compagnons pour initier celui-ci. Cela lui rendrait la tâche bien plus facile (cf. plus loin), mais elle ne peut prédire les conséquences que cela pourrait avoir: les personnages sont des individus puissants, potentiellement plus que la plupart des Arcanes majeurs eux-mêmes, et les effets secondaires non désirés risquent d'être à la hauteur de leur Force d'Ame.

A noter que si les personnages s'opposent à Obscurantis, ceux-ci feront tout leur possible, si le rituel est en mauvaise posture, pour les attirer sur le lieu central et les amener à utiliser leurs pouvoirs.

Le second souci est celui du contrôle de cette puissance. Les sorciers d'Obscurantis ne sont pas fous au point de relâcher une telle énergie sans avoir pris quelques précautions au préalable: la libérer simplement permettrait une collision brutale du monde spirituel avec le monde matériel, ce qui provoquerait sans aucun doute un chaos indescriptible. Afin d'éviter une catastrophe comme celle de Valkharta au niveau mondial, le rituel doit pouvoir réguler le flux d'énergie pour faire progressivement circuler l'énergie spirituelle, et éviter une rencontre avec les strates les plus profondes abritant des daevas hostiles.

A ce sujet, Adrian dispose d'un plan de secours: conscient que ce contrôle leur échappera tôt ou tard, il a lui-même préparé son corps, couvert de symboles cabalistiques, à recevoir l'énergie spirituelle pour contrôler autant que possible le flux de puissance. Il est le seul être humain en vie à disposer de la Force d'Ame nécessaire pour pouvoir réaliser un tel exploit. Bien

entendu, cela ne va pas sans risque, et il n'y a aucune chance qu'il puisse survivre à un tel traitement très longtemps, mais il n'entend pas y recourir si ce n'est pas absolument nécessaire.

PRÉPARATIFS

De chaque côté, on s'active pour se préparer. Quelque soit le choix qu'ont fait les personnages, il leur faudra se décider pour un mode d'action. Voici ce qui est prévu:

Le déroulement du Carnaval: Cette année, le Carnaval commencera à midi. Dès cette heure, les rues s'animeront: les costumes de fête, les stands, les chars, les chants commenceront à apparaître au fur et à mesure de l'après-midi alors que les touristes affluent et que les habitants de la région finissent leur travail. L'ambiance du Carnaval est toujours un moment de liesse et d'euphorie. A 20H précises, le grand défilé commence: tous les chars présentés par des particuliers ou des professionnels défileront. Cette année, des participants venus du monde entier redoublent d'effort et d'imagination pour des créations déli-rantes. Le Prince Régent lui-même prendra la tête du convoi dans un char conçu spécialement pour l'occasion, aux côtés du Maréchal Hegenheit d'Eisenwald.

Le trajet de la parade les amènera à 23H jusqu'au Parc de Lucèn où un grand banquet débutera avec des centaines de convives triés sur le volet. Pendant ce temps, des artistes, des vendeurs à la sauvette envahiront la ville et les alentours du Parc pour distraire la population et glaner un peu d'argent.

C'est à minuit moins le quart que le moment le plus attendu aura lieu: l'ouverture des portes du Parc, permettant à n'importe qui d'accéder à la scène centrale, où est prévu un concert en plein air et un feu d'artifice pour célébrer le solstice d'été. Alors que les plus grands artistes de la scène internationale se produisent, la fête atteindra son point culminant et le rituel devrait commencer.

L'action de Renaissance: Pendant cette journée, les autorités de Shandara sont bien évidemment sur les dents. Le Carnaval est toujours l'occasion de déboires divers et

variés, pendant que l'alcool coule à flots et que les cambrioleurs tentent de rentabiliser leurs derniers investissements. Les précautions de sécurité sont nombreuses, mais elles sont encore décuplées cette année.

Officiellement, la venue de politiques et d'ambassadeurs est la seule raison pour un déploiement de force plus massif. En pratique, la menace que fait peser Obscurantis est la cause de beaucoup d'agitation dans les rangs de Renaissance. Des policiers en uniforme et en civil sont installés partout dans la ville au moment du Carnaval, et les membres de l'Hadès rodent: toutes les brigades ne sont pas sur place, bien sûr, mais une alerte concernant une menace terroriste potentielle permet de mobiliser en quelques minutes l'armée. Une force de frappe phénoménale est donc à portée de main des autorités.

Très rapidement à partir du début des festivités, un grand nombre d'arrestations aura lieu, et certains mystiques connus comme travaillant pour Obscurantis seront mis en prison (s'ils tombent sur la police) ou exécutés discrètement par l'Hadès. La guerre commence déjà au milieu des festivités.

L'action d'Obscurantis: Les sorciers sont bien entendu présents également sur le lieu du Carnaval. Eux aussi sont en civil, camouflés parmi les fêtards et les artistes qui animent le festival. Quelques uns sont connus des services de police, ce qui les amènera à avoir des soucis rapidement, mais la plupart sont des visages inconnus.

Tous les membres de l'organisation ne sont pas sur place, la plupart sont d'ailleurs éparpillés aux quatre coins du monde afin de s'assurer du bon fonctionnement du plan. Mais il y a à Lucèn un bon nombre d'entre eux, dont des Arlequins et des Arcanes majeurs (Adrian, Simon et Moon).

Si les personnages agissent avec eux, il faudra qu'ils déterminent quel est leur rôle dans la journée, et au moment du rituel: vont-ils s'assurer de la sécurité des mystiques indispensables au rituel, tenter de prendre l'avantage sur leurs adversaires? Et au moment du rituel, seront-ils sur la scène, aux premières loges pour user de leurs pouvoirs, ou ailleurs? Adrian a peu de

consignes à leur donner, car il est extrêmement occupé à préparer le Carnaval, aussi devront-ils faire preuve d'un peu d'esprit d'initiative.

A noter que dans cette affaire, Obscurantis est infiniment plus faible que Renaissance: plusieurs Arcanes majeurs sont morts, et hormis Adrian et Simon, personne ne peut faire front de face aux brigades de l'Hadès. Leur atout principal est le secret et les pistes brouillées qu'ils entretiennent: nul ne sait exactement (hormis les personnages) quel est leur plan, où ils frapperont et pourquoi.

Le double jeu d'Adrian et la foule immense qui couvre leurs actions diverses sont autant de chances mises de leur côté également, mais sans ces atouts ils n'auraient que peu de chances d'arriver à quelque chose. Ainsi, si les personnages sont de leur côté, il faut qu'ils comprennent que le jeu est risqué. S'ils sont contre eux, ils risquent de se retrouver pris entre les deux camps, ce qui n'est pas nécessairement plus enviable.

SCÈNE II: DANSER POUR LA FIN DU MONDE

La nuit s'annonce particulièrement longue pour tout le monde, et l'action des personnages autant que des autres protagonistes de la Chronique risque de marquer durablement l'histoire. Jouez cette scène sous l'angle d'un Conflit, qui oppose Renaissance à l'Hadès, dès le début de soirée, aux alentours de 20H. A ce moment, effectuez un test unique par heure, les deux camps jouant globalement à +20.

Si les personnages remportent un affrontement, ils donnent un bonus de +2 au camp concerné pour ce tour. Si ils échouent, ils lui donnent un malus de -2. Tous les tests rapporteront la moitié des points qu'ils devraient apporter, et on considère que Renaissance et Obscurantis sont à égalité à chaque fois tant que les personnages n'interviennent pas. A partir de 00H, le rituel commence et tous les coups comptent normalement.

Les personnages pourront agir toutes les heures pour tenter de faire marquer des points à un camp ou à l'autre, et tâcher d'empêcher ou de favoriser le rituel.

En prime, un certain nombre d'évènements pourront être joués au cours de cette longue nuit pour pimenter encore davantage la situation.

RÈGLES SPÉCIALES: OBSCURANTIS

Dans ce Conflit, Obscurantis tente de gagner du temps, de préparer le Rituel, puis de protéger ceux qui le réalisent jusqu'à l'avoir terminé, ce qui prendra du temps. Ils partent avec un léger avantage (voir plus bas), et si l'Objectif de 50 est atteint en premier, le Rituel d'Eveil est complètement lancé. En revanche, les comptes ne s'arrêtent pas là, puisqu'il leur faudra maintenir le contrôle sur les énergies jusqu'à l'aube (ou jusqu'à ce que vous décidiez qu'il est temps d'arrêter). Continuez alors de faire des tests, et seule Renaissance continue d'accumuler des points à ce moment, lui permettant de se rapprocher du score d'Obscurantis. Notez que si les personnages souhaitent diriger les opérations, vous pouvez leur laisser le choix de l'utilisation des tactiques.

Les sorciers disposent encore d'un certain nombre d'atouts à faire valoir:

- *L'intervention d'Adrian et Simon en personne leur fait faire une fois dans le Conflit un test à +30 au lieu de +20;*
- *Ils possèdent des secrets cachés un peu partout, et disposent ainsi d'un bonus de +4 à l'une de leurs actions une fois dans le Conflit;*
- *La présence des mystiques confère une grande puissance au rituel: pour chacun des personnages mystiques (incluant Mikhail) du groupe présent dans le Parc à un moment de la nuit, le score d'Obscurantis monte immédiatement de 2 points. S'ils ont décidé d'utiliser leurs pouvoirs pour soutenir le rituel (ou par mégarde), comme précisé plus haut, les points augmentent de 4 par personnage.*

RÈGLES SPÉCIALES: RENAISSANCE

Du côté de Renaissance, ils s'agit

de comprendre les plans, puis d'arrêter le rituel en cours par la force lorsque celui-ci commence. S'ils atteignent le score de 50 en premier, le rituel arrête de s'amplifier: il n'est pas lancé de manière optimale, ce qui limitera la portée de ses effets: il se peut ainsi que seule Lucèn et ses environs soient affectés. Cependant, les atouts dont dispose Obscurantis rendent cette option très peu crédible. Mais plus la nuit avance, plus ils auront le temps de s'organiser, et ils pourront rendre le rituel hors de contrôle en continuant d'agir alors qu'Obscurantis a déjà cumulé 50 points.

Renaissance dispose également de quelques coups fourrés dans sa manche:

- *Toutes les actions militaires obtiennent un bonus de +4. Les forces armées de Renaissance sont incomparablement plus puissantes que celles de leurs adversaires;*
- *Passé minuit, les actions de Renaissance bénéficient d'un bonus de +1 cumulatif à tous les tours de Conflit, à mesure qu'ils s'organisent.*

CONSÉQUENCES

Jouez cet affrontement à la louche, comme vous le désirez, de manière à entretenir le suspense (n'oubliez pas, entre autres, les bonus et malus de circonstances pour récompenser les bonnes idées et éviter d'avoir sans cesse la même tactique recyclée).

Comme vous le voyez, Obscurantis a de fortes chances de parvenir à réaliser le rituel, mais plus la nuit avancera plus leurs adversaires mettront à mal leurs défenses, risquant par là-même de provoquer une catastrophe encore plus grande. N'hésitez pas à laisser les joueurs dans le flou, à mesure que le chaos progresse, de sorte qu'ils puissent même changer d'allégeance en cours de route pour tenter, perdu pour perdu, de limiter les dégâts.

MICRO-SCÈNES

Voici une liste de scènes optionnelles que vous pourrez employer pour rompre le rythme (libre à vous d'en rajouter ou d'en improviser). Si les personnages en remportent une, ils donnent un bonus



Fichier Hadès n°485-B: Guerrier mystique arlequin.

de +2 au camp qu'ils soutiennent, et dans le cas contraire lui confèrent un malus de -2. Cela leur prend leur action de l'heure. Notez qu'hormis les Duels, ces scènes se résoudreont bien plus efficacement par la voie de la réflexion et de l'astuce que par la force brute.

Aider/Arrêter un mystique (avant minuit): Les forces de police ont repéré un mystique, connu de leurs fichiers.

Il est réputé avoir été impliqué dans plusieurs incendies, et ils s'apprêtent à l'arrêter. Le problème, c'est que deux Arlequins veillent. Si les personnages n'interviennent pas, les policiers trouveront la mort brutalement, mais les membres d'Obscurantis se seront fait remarquer. Ils pourront au choix aider celui-ci à échapper à la surveillance des forces de police, ce qui implique plus que de simplement bluffer les agents présents, ou

l'arrêter afin de le questionner.

Le Char à fleurs (avant minuit): Le sénateur Chanders émet de plus en plus de doutes sur la loyauté du Prince à Renaissance. Il a donc imposé à celui-ci un certain nombre de gardes du corps qui suivent son char (en forme de plateau d'échecs) sur le leur (en forme de géant couvert de fleurs). Sous l'apparence d'innocents forains, ces hommes et femmes surveillent les mouvements du Prince et l'empêchent d'agir, même si deux d'entre eux ont été achetés par ce dernier. Les personnages qui auraient connaissance de ceci peuvent débusquer ceux-là pour qu'ils ne détournent pas l'attention au dernier moment (s'ils entendent agir pour Renaissance), ou neutraliser rapidement les gardes et prendre eux-mêmes place sur le char.

Le plan de Moon (avant minuit): Moon a l'intention de protéger l'être qui lui est le plus cher (Adrian). Pour cela, elle s'infiltré dans le palais présidentiel afin d'assassiner le sénateur Chanders qui entend interpellé le Prince sur le chemin du défilé à propos de ses étranges agissements, afin de permettre à ce dernier de profiter un peu plus longtemps de sa couverture. Comme précédemment, son action aidera Obscurantis en attirant l'attention sur eux également. Les personnages peuvent choisir de l'aider, comme de l'arrêter, pour faire pencher la balance.

La petite lionne (après minuit): Le dispositif Hollow situé en haut de l'Opéra de Lucèn semble avoir un problème de fonctionnement, et Lila, une jeune mystique impétueuse, obstinée et pleine de motivation, s'est rendue seule sur place sans attendre un soutien pour remettre en place le mécanisme. Sans aide, elle améliorera un peu la situation mais ne survivra pas à la guerre qui a lieu entre les deux camps. S'il est facile de tuer la jeune fille pour l'empêcher de parvenir à ses fins (mais pas très conforme aux caractères des personnages), la convaincre de renoncer à son plan suicidaire (quelque soit le camp des joueurs) est plus compliqué. Obscurantis gagne des points si elle revient au Parc vivante, Renaissance si elle n'y revient pas (quelle que soit la raison).

Black Jack (Après minuit): Il se peut qu'au détour des rues de Lucèn, alors que le rituel est en bonne voie, les personnages croisent un étrange diseur de bonne aven-

ture. Le visage caché par un tissu jusqu'à ce qu'il relève la tête, il semble ne pas être dérangé par le tumulte, et une zone de calme s'est formée autour de lui. Si les personnages se rapprochent, ils verront que le mystérieux individu n'a pour seul visage qu'un crâne, et que les doigts avec lesquels il manipule ses cartes ne sont que des os. Jack O'Clock propose aux personnages de leur lire l'avenir s'ils le méritent.

Il leur propose de jouer au Black Jack (quoi de plus logique?) en misant quelque chose de précieux. Ceux qui gagnent auront le droit de poser une question sur la suite des événements (donc, sur la suite du scénario). Les autres perdront leur mise. Jack aura à cœur de leur répondre: tâchez de donner aux joueurs une information utile s'ils prennent ce risque. Il partira ensuite en riant. Cette scène ne rapporte rien en terme de points dans le Conflit.

Jack O'Clock fait une apparition en guest-star!

J'avais bien le droit de venir un petit tour dans cette Chronique à un moment, après tout, et ce n'est pas encore fini. Dans ce chapitre, j'aurais à cœur de guider un peu les personnages sur leur destin... à conditions qu'ils aient un peu d'audace et de panache.

Sur mes intentions, mon origine et ce que je veux dans tout ça, ils peuvent toujours spéculer, cela ne les regarde pas. Certains pensent que je suis l'immortel Simon Schneider, qui aurait transcendé l'espace et le temps après cette histoire. Hey, que répondre à ça? C'est vous qui voyez, c'est votre Chronique après tout

Duels (Après minuit): Les brigades de l'Hadès déjà connues des personnages sont présentes sur le terrain (sauf ceux qu'ils ont éventuellement déjà tués). Vous pouvez donc provoquer des duels avec certains d'entre eux, alors qu'ils cherchent à interrompre le rituel. Si les personnages cherchent à empêcher celui-ci, ils pourront tenter de détourner l'attention des chefs adverses (Adrian et Simon). Ils remporteront les points en occupant ceux-ci un moment, et non en les tuant, ce qui s'avèrerait compliqué.

Note: Adrian et Simon ne sont pas dotés de véritables profils pour ce Chapitre. Ces deux monstres sont sans doute les seuls êtres humains vivants contre les-

quels les personnages ne peuvent pas rivaliser. Simon est un combattant surentraîné pendant plusieurs centaines d'années, en plus d'être à proprement parler immortel, et Adrian dispose du pouvoir de plier à sa volonté la matière pour créer des objets et appeler des armes ésotériques du monde spirituel.

Laissez parler votre inspiration, mais si vous avez besoin d'une référence, sachez qu'Adrian est au moins aussi puissant que ne l'était son mentor (voir Profil de Minos, dans le chapitre 8) et qu'il possède le sabre traditionnel du Maître d'Obscurantis, arme antique forgée rituellement et abritant un esprit puissant lui conférant un bonus de +6 à tous ses tests d'attaque et de dégâts. De plus, la plupart des Arlequins et des arcanes d'Obscurantis sont prêts à mourir pour lui, ce qui rend toute confrontation physique globalement suicidaire. N'hésitez pas à vous montrer explicite sur la puissance de ces deux-là, afin de forcer vos joueurs à agir intelligemment...

AMBIANCE

Au fur et à mesure que la situation évolue et qu'Obscurantis marque des points, l'ambiance devient de plus en plus surréaliste. Comme au Carnaval précédent, la fête est de plus en plus intense, tandis que le vent souffle de plus en plus fort et que des étoiles rouges apparaissent dans le ciel. Alors que tout le monde semble dans un état second, des mirages se forment, faisant apparaître des flammes gigantesques à des endroits où finalement on ne trouve rien, faisant prendre vie à des objets inanimés pendant quelques instants. Du coin de l'œil, on peut apercevoir quelques formes démoniaques éthérées errer dans la ville.

Plus le rituel avance, plus ces manifestations sont fréquentes et de grande ampleur. Décrivez selon vos envies des événements sans grande conséquence, mais tous partagent la caractéristique d'être à la fois fascinants et menaçants.

SCÈNE III: EQUINOXE

Au moment le plus critique, Adrian décidera d'employer ses tatouages mys-

tiques pour contrôler lui-même l'énergie. Ce sera au moment où il décidera d'utiliser son bonus de +30, ou au pire des cas quand Renaissance commencera à prendre l'avantage. A ce moment, l'énergie du rituel est transférée directement vers lui, et il se retrouve immédiatement au milieu d'une tornade de vents noirs qu'il semble impossible de traverser.

Lorsque le rituel sera lancé avec succès, les démons commenceront à entrer en scène. Faites monter la tension progressivement alors que des daevas commencent à envahir le monde progressivement, avec des spécimens de plus en plus imposants. Concluez avec une très mauvaise surprise: les personnages verront assez vite arriver un ange très semblable à celui qui avait dévasté Valkharta autrefois. Pire, il semble accompagné de deux autres esprits de même puissance, venant de directions différentes et aux formes assez similaires. Les trois daevas feront irruption sur le lieu du rituel pour l'empêcher ou atteindre Adrian à travers la tornade noire, et semblent également attirés par les personnages (Mikahil essentiellement, mais eux ne le savent pas).

Concluez ce premier acte par un combat perdu d'avance, et une attaque apparemment cataclysmique des trois archanges: un grand flash de lumière blanche percute de plein fouet les personnages alors que les démons tournent leur regard vide vers eux...

Acte II: Where is my mind?

Alors que les anges les frappent avec leur coup étrange, les personnages sont amenés ailleurs. Le décor semble d'abord se troubler et se mêler avec les ombres, pour s'ouvrir sur une scène du passé, et ce à intervalles réguliers. Les personnages peuvent s'y déplacer, mais pas interagir avec les événements qu'ils y voient: ils y verront tour à tour un tribun antique mourir d'une attaque cardiaque alors qu'il est acclamé par la foule, un chef de guerre barbare charismatique tué par son fils dans sa tente, et un alchimiste se tromper dans une formule et libérer un gaz mortel.

Chaque fois, faites durer la scène un moment pour que les personnages com-

ce qu'il s'y passe. Mais il leur semble à chaque fois qu'un personnage de la scène n'est pas présent: les autres protagonistes regardent parfois dans le vide, parlent à quelqu'un qui n'est pas là et qui n'apparaît de temps à autre que sous la forme d'une ombre. A chaque fois en tous cas, ils s'agit de personnes importantes de leur époque, et la terreur se lit sur leur visage à l'heure de leur mort, alors qu'ils regardent à nouveau cette ombre étrange. Entre chaque scène, tandis que les vapeurs éthérées du monde spirituel reprennent leurs droits, des rires ironiques se font entendre, de plus en plus proches...

Une fois chacune de ces scènes passées, une dernière s'ouvre: un être, grand et bien bâti, aux ailes noires, se trouve au sommet d'une montagne de cadavres, démons et humains confondus, alors que le ciel rouge se déchire. Son visage est à contre-jour, mais ses yeux rouges semblent fixer les personnages. C'est alors qu'ils entendront les rires s'approcher dangereusement et se muer en paroles: «traître», disent-elles, tandis que des nuages noirs se rassemblent autour de cette pile de corps invraisemblable. Il leur semblera lire un sourire sur le visage du démon, mais c'est à ce moment qu'ils sentiront le sol se dérober sous leurs pieds.

SCÈNE I: ABYSSES SPECTRALES

Ils atterrissent brutalement sur un sol en béton. Lorsqu'ils relèvent la tête, ils sont face à un paysage totalement nouveau: ce qu'ils ont sous les yeux ressemble à une ville moderne, aux haut buildings de verre dernier cri. Ils sont dans une grande allée où les gens autour vont et viennent, vêtus comme il est de coutume dans le monde matériel, juste devant une salle de spectacle de grande taille dont l'enseigne lumineuse rappelle la programmation.

Néanmoins, rapidement, des indices révéleront aux personnages qu'ils sont dans le monde spirituel: la ville semble être entièrement baignée par les premiers rayons de l'aube, qui la baignent dans une lueur éthérée, mais le soleil ne se lèvera jamais davantage, pas plus que la nuit ne tombera. Dans le ciel, à l'opposé des premiers rayons, une lune rougeâtre se couche. Les personnes qui traversent la ville marchent paisiblement,

comme des fantômes, et tout les bruits sont atténués. Tout se passe comme si la ville s'éveillait et qu'aucun bruit ne venait encore la troubler, bien loin du chahut qui anime toujours ces lieux dans le monde matériel.

Enfin, une exploration rapide des environs montrera aux personnages que cet endroit est définitivement surnaturel: les réponses des habitants sont obscures, les journaux écrits dans une langue inconnue, et la zone urbaine s'étend à perte de vue, à tel point qu'il semble impossible d'en sortir: une fois que l'on atteint les bords de cette ville, on y rentre à nouveau sans bien arriver à en saisir la géographie. Des zones entières sont composées d'ombres, changeant de forme de manière presque perceptible, comme si un architecte fou en modifiait en temps réel la structure. S'y aventurer ne présente pas de danger particulier, mais aucun être vivant ne s'y trouve.

Les premiers pas des personnages dans cet univers pour le moins particulier seront accueillis par un hôte de prestige: Jack O'Clock, qu'ils ont déjà peut-être croisé à l'Acte précédent. Ce dernier a retrouvé

sé à l'Acte précédent. Ce dernier a retrouvé sa tenue préférée, un costard impeccable surmonté d'un chapeau haut-de-forme, et des lunettes de soleil de belle facture, malgré le manque évident de lumière (et de globes oculaires à protéger). Ce dernier leur souhaitera la bienvenue, disant qu'Adrian a décidément fait un choix très intéressant. Il leur expliquera qu'ils sont dans le monde spirituel, dans une strate très profonde où dorment de vieux souvenirs, et leur recommandera de ne pas trop traîner ici malgré tout: ils sont bien cachés, mais des dangers rodent et on les attend en surface.

Si les personnages bloquent, Jack sera par ailleurs un excellent moteur pour faire avancer la situation.

SCÈNE II: LA VIE DES ANGES

Il faudra un peu de temps pour explorer les alentours et se rendre compte de tout ce qui s'y passe. Néanmoins, très vite, les personnages se rendront compte que tout n'est pas si calme qu'il y paraît ici.



ASSOCIATION DE MALFAITEURS

La ville semble en effet être aux mains d'une sorte de mafia. D'innombrables indices en témoignent: lorsque les personnages parlent aux habitants, ceux-ci sont toujours prudents, regardent à droite et à gauche discrètement. Ils pourront assister à des scènes de racket, constater qu'aucun policier ne semble exister, voire assister à l'exécution froide de ceux qui tentent de ramener l'ordre par leurs propres moyens. Les lieux les plus cotés de la ville sont tous dirigés par des personnes en costume et tailleur impeccable, une arme à feu sous la veste.

Les truands ne sont pas cruels, mais ils ne témoignent pas de pitié non plus. Tout se passe comme s'ils avaient la main mise sur toute la ville: ils protègent ceux qui les servent, et écrasent ceux qui leur désobéissent. Si les personnages interviennent de manière brutale pour aider les habitants, ils pourront se rendre compte que des représailles interviennent sur le reste de la population.

Les habitants de la ville semblent relativement passifs, voire soumis, cette impression étant encore renforcée par l'aura calme et froide de l'endroit. La plupart se contentent de demander aux intrus de se mêler de leurs affaires: ils fonctionnent très bien comme cela et ne veulent pas d'ennuis. Cependant, si les personnages parviennent à établir un véritable dialogue avec eux, ils avoueront que ce semi-esclavage et cette terreur souterraine leur pèse profondément, et qu'ils souhaiteraient se débarrasser des bandits.

Il leur indiqueront qu'autrefois, ces mêmes bandits faisaient régner la terreur sur la région, mais que quatre d'entre eux, des chefs parmi les plus influents, les avaient trahis et avaient accepté de défendre les habitants de la ville. Depuis cette époque, ils vivaient en paix, mais maintenant que les protecteurs refusent d'agir à nouveau, les bandits sont revenus faire la loi.

Les habitants se tairont sur un autre aspect, bien moins à leur avantage, et c'est pour cela qu'ils seront réticents à informer les personnages sur l'identité de ces protecteurs: ils ont en effet, lorsqu'ils ont réussi à

les repousser la première fois, opprimé les bandits pendant des années, volé leurs ressources et les ont parqués loin de la ville, leur interdisant d'y revenir. Ceux-ci sont alors revenus se venger, alimentant ce cycle de haine. De plus, chacun pourrait témoigner d'un temps où tout le monde vivait en bonne harmonie: on ne sait plus quel camp a provoqué l'autre, mais depuis la paix n'est plus possible.

***Note:** Cette histoire est une métaphore des relations qu'ont entretenues daevas et humains depuis la nuit des temps: les deux espèces se sont d'abord bien entendues, puis se sont opposées jusqu'à ce que les humains bannissent le monde spirituel de leur vie. Il est aujourd'hui de retour, et assez en colère... Bien sûr, cette histoire est une projection simplifiée de toute cette situation, il ne faut pas y voir une copie conforme. Mais le but de ce passage est d'amener les joueurs à comprendre le parallèle.*

LES 3 PROTECTEURS

Lorsque les personnages chercheront à rencontrer les protecteurs qui avaient autrefois aidé la ville et qui semblent aujourd'hui être les seuls à pouvoir à nouveau rétablir l'ordre, ils rencontreront des personnalités assez marquées. Les anciens truands sont des caractères forts, qui ne sont pas véritablement des amis: très différents les uns des autres, ils passaient leur temps à se disputer et se chamailler, mais ils se respectent profondément et sont très puissants (bien que pour l'heure, ils aient l'air d'humains tout à fait normaux).

Rapidement, les joueurs devraient se rendre compte que ces «protecteurs» représentent les anges qu'ils ont affronté dans le monde matériel. Ceux qui ne sont maintenant vu que comme des instruments de mort n'ont pas toujours été ainsi, et les personnages peuvent les influencer pour qu'ils agissent comme ils le souhaitent dans la réalité. Reste que chacun d'eux est déçu de ce qui s'est passé après qu'ils aient apporté leur aide, et ce sera aux personnages de les cerner et s'ils le souhaitent, de les convaincre. Ce ne sont pas des caractères faciles, alors laissez-les comprendre petit à petit, cerner les caractères de chacun et tenter de négocier.

Uriel: Habitant près de l'Eglise, Uriel dispose d'une maison au milieu d'un jardin entretenu avec soin, ressemblant à s'y méprendre à celui qui se situait en-dessous du temple de Valkharta et abritait... le démon Uriel. Grand, solide et calme, Uriel est un homme au regard perçant et à l'intelligence fine, cultivé et très observateur. Il semble être le plus raisonnable des quatre, et était en effet le pivot du groupe. Mais ses colères sont aussi légendaires qu'elles sont rares, et même ses anciens compagnons les craignent.

S'il a autrefois protégé les habitants opprimés, par sens de la justice et parce qu'il déteste que les plus forts s'en prennent aux autres, il est persuadé que c'était une erreur et qu'il n'aurait pas dû intervenir. Uriel possède un sens fort de l'honneur et est finalement assez pacifiste, et pour le convaincre d'agir à nouveau pour protéger les hommes, les personnages devront probablement insister sur le fait qu'ils ont besoin de lui pour amener la paix, et ce pour chacun des camps. Une conversation trop belliqueuse pourrait l'empêcher de reprendre le chemin des combats.

Gabriel: Gabriel est une femme de fort belle allure, aux longs cheveux blonds bouclés, et doté d'un caractère bien trempé. Elle habite tout en haut d'un gratte-ciel d'où elle observe la ville, bien qu'elle s'en défende, et écrit des articles de journaux et des livres d'histoire qu'elle ne publie jamais. C'est une personne assez difficile à approcher, vive et réactive, qui a tendance à renvoyer dans les cordes ceux qui s'approchent d'elle. Mais si elle paraît se moquer de ce qui se passe, elle est en fait la plus concernée parmi les quatre, puisqu'elle continue de s'intéresser de près à l'actualité et à compiler des informations sur les habitants de la ville.

Profondément attachée à la liberté, Gabriel avait autrefois essentiellement agi pour retrouver la sienne (elle ne souhaitera pas être plus précise). C'est sur ce terrain que les personnages pourront négocier avec elle. Il est à noter que même si ce n'était pas son objectif de départ, elle s'est attachée aux habitants de la ville, ce qui peut constituer une motivation encore plus forte chez elle...

Raphaël: Doté d'un caractère lunaire, Raphaël ne se fait jamais appeler

par son prénom. Il change de nom, de lieu d'habitation régulièrement et personne ne sait très bien où il est et ce qu'il fait. Il peut paraître complètement en-dehors du monde, mais il est doté d'un instinct et d'une franchise étonnants et voit souvent juste. Plus fin qu'Uriel, assez mince, cet homme a l'air indifférent à tout, ce qui rend ses motivations assez difficiles à cerner. Néanmoins, il avait autrefois accepté de se dresser contre les brigands qui étaient ses alliés parce que, selon ses propres dires, «c'était amusant et excitant», et qu'il avait la vague impression que c'était ce qu'il y avait à faire, sans qu'il puisse (ni ne veuille) l'argumenter davantage.

Raphaël n'agit que lorsque les choses lui semblent être un défi intéressant, puis passe à une autre histoire. C'est sur ce point que les personnages peuvent agir: compter sur son sens moral n'est pas suffisant, car il est extrêmement lucide, et pourra rétorquer que les habitants ont bien cherché ce qu'il leur arrive. Il n'aurait pas tort. Il est également le plus sensible lorsqu'on lui parle du 4^e protecteur (voir plus loin), qu'il semble apprécier beaucoup.

Ces négociations avec les anges auront leur importance par la suite. Laissez comprendre aux joueurs que, derrière cette petite histoire métaphorique, ils sont en train de négocier qui les archanges aideront dans la bataille qui fait actuellement rage à Lucèn. Mais ils devraient rapidement se rendre compte d'un détail troublant: les 4 protecteurs ne sont-ils finalement que 3?

AUPRÈS DE CÉLIA

Faites intervenir cette scène à un moment pour relancer le rythme quand les choses ont un peu de mal à avancer, ou pour faire une pause.

A ce moment, les personnages pourront croiser dans les rues de la ville Adrian lui-même, dans l'état dans lequel il était la dernière fois qu'ils l'ont vu. Celui-ci est tout à fait à même de leur répondre, et le fera selon les relations qu'ils entretiennent. Il explique n'être pas vraiment là (il est au milieu de la tornade noire, souvenez-vous), mais devoir se recueillir un moment pour finir ce qu'il a à faire.

Ils pourront le suivre un moment pour atterrir dans un petit cimetière à l'ombre d'arbres en fleurs immobiles. Cet endroit semble être encore bien différent de la ville dans laquelle les personnages sont actuellement, à la fois majestueux et triste. Au loin, ils peuvent apercevoir une ville ressemblant à Sion.

Adrian arpente cet endroit et ils pourront reconnaître sur les tombes les noms de plusieurs Arcanes majeurs, passés et présents, mais aussi d'autres personnes moins célèbres que l'Empereur actuel semble connaître, lui. Il s'arrêtera devant une tombe en particulier: celle de Celia, sa compagne, tuée à Valkharta ou tombée quelques années plus tard lors de la chasse aux mystiques (selon ce qu'il s'est passé dans le Chapitre correspondant). Il se recueillera un moment avant de reprendre le chemin, décidé.

Avant de partir, les personnages pourront croiser un autre homme, adossé au mur délimitant une partie du cimetière différente: la végétation a disparu au profit d'une terre brune et de sable, les tombes sont sommaires mais ornées avec des moyens artisanaux. L'homme aux cheveux blancs qui se trouve là-bas, en blouse de médecin, le regard froid et dur, c'est le docteur James. Lui et Adrian se fixent un moment dans les yeux jusqu'à ce que le second s'en aille.

Les personnages ne pourront pas faire grand chose contre James: lui non plus n'est pas véritablement là, et le tuer ne sera pas d'une grande utilité. Cet événement ne pourra que leur indiquer que le Tueur de la Miséricorde se promène dans les strates inférieures du monde spirituel.

SCÈNE III: L'INSOUMIS

L'identité du quatrième ange est plus difficile à obtenir que celle des précédents. Toutefois, plusieurs indices amèneront les joueurs sur la bonne piste, s'ils n'ont pas déjà compris par eux-mêmes (le nom des différents anges étant évidemment un indice important sur celui qui manque):

- *Du point de vue des autres, le 4^e est «le plus dangereux» d'entre eux. Bien que tous l'apprécient, ils dépeignent un indi-*

vidu charismatique, charmant, intelligent mais capable d'une violence rare. Il était à l'origine de la rébellion contre les autres truands, mais non par altruisme. Il s'était fait des ennemis dans son propre camp et avait décidé de leur donner une leçon, afin de prouver qu'il vivait sans rien devoir à personne. Le fait d'aider les habitants de la ville était, selon les autres, un effet secondaire qu'il ne recherchait absolument pas. Finalement, l'alliance de ces quatre anges était une affaire d'intérêt commun ponctuel, malgré des divergences évidentes dans les méthodes et les façons de penser.

- *Pendant cette période que les personnages passeront dans la ville, Mikahil n'aura jamais véritablement l'esprit tranquille, tandis que les petites voix qui le suivent se font parfois entendre, amenant des nuages noirs à l'horizon. Seul le fait qu'il soit dans une strate spirituelle profonde le met relativement en sécurité pour l'instant, mais les brigands de tous poils sont susceptibles à tout moment de prendre un visage inhumain et de tenter de le poignarder sans raison apparente. N'abusez pas de ce ressort, mais faites ressentir cette pression au joueur.*

Le plus significatif, c'est qu'en observant bien les 3 autres, eux aussi sont la cible de ces tentatives d'assassinat, mais eux se débarrassent brutalement de leurs adversaires sans hésiter. Si vous voulez insister, faites entendre ces petites voix en leur présence également.

- *De la bouche des 3 «anges» protecteurs, leur quatrième compagnon aurait été gravement blessé lors de la bataille, car il se serait jeté en première ligne. Trop faible, il avait disparu et tout le monde l'a cru mort. Seul Raphaël connaît le fin mot de l'histoire: son ami a dû pactiser avec un médecin brillant qui lui a promis de lui offrir de quoi le soigner en échange de ses loyaux services pendant sa convalescence...*

Si par hasard Mikahil n'aurait toujours pas compris le message, les trois compères rappelleront qu'ils refusent d'agir sans avoir l'avis de leur dernier allié, expliquant avec ironie qu'après tout, c'est pour régler ses problèmes à lui que tout ceci existe (en parlant de la ville).

Il apparaîtra que Mikahil est bien

sûr le dernier des 4 archanges, incarné dans un corps mortel suite à ses blessures et devant se nourrir d'âmes pour régénérer ses pouvoirs immenses. C'est également lui, sous sa forme de démon, qu'ils ont aperçu sur la montagne de corps au début de cet Acte, réminiscence d'une période où il défilait tout et tout le monde.

A ce moment, lorsque ce dernier décidera de se découvrir, les quatre sont à nouveau réunis. N'oubliez pas qu'ils ne sont pas des amis fidèles, mais aussi des rivaux: leurs relations sont par essence tendues, d'autant que les personnages n'auront peut-être pas réussi à tous les convaincre du bien-fondé de leur action. En tous les cas, Mikahil aura à ce moment une dernière chance de les convaincre.

Reste à savoir ce qu'il décidera maintenant: ses anciens compagnons lui laissent le choix de laisser libre cours à ce qu'il aurait fait autrefois, c'est-à-dire recouvrer temporairement son ancien pouvoir pour faire des ravages dans les rangs de ceux qu'il jugera bon d'éliminer. Mais il est averti que ses blessures d'antan ne sont pas totalement guéries, et cette bataille sera la dernière pour lui, une sorte de baroud d'honneur.

Il peut aussi choisir de leur laisser la main, et de rester lié au Pacte de Scarlett, auquel cas il restera aussi vulnérable qu'il l'est actuellement, mais pourra espérer continuer l'aventure... et rester auprès de ses compagnons de voyage. S'il opte pour cette solution, les trois autres ne manqueront pas de se moquer et de lui signaler qu'il a changé, mais ils n'en ont pas l'air mécontents pour autant. En tous les cas, ce sera le moment de dissiper cette ville qui n'existe nulle part, et de retourner livrer bataille dans le monde matériel...

Acte III: La menace

Les personnages retrouvent leurs esprits à l'endroit où ils avaient combattu les anges. Désormais, le rituel est lancé, et la suite dépendra grandement des résultats obtenus jusqu'ici. En somme, vous pourrez déterminer à quel point la situation est critique en comparant les résultats obtenus jusqu'ici par Obscurantis et Renaissance. Si les sorciers ont réussi à lancer leur rituel, ils

devront «simplement» empêcher leurs ennemis de détruire ce qu'ils ont mis en place. S'ils parviennent à conserver une avance considérable, l'arrivée des démons est repoussée par les ritualistes et par les efforts d'Adrian, et les dommages collatéraux sont finalement assez réduits.

Plus le score de Renaissance se rapproche du leur, plus le rituel est hors de contrôle: les démons sont plus nombreux, incontrôlables, amenant avec eux mort et destruction tandis que la population agit de manière de plus en plus chaotique. S'ils dépassent l'Objectif de 50, plus personne ne contrôle véritablement les événements, et les séquelles de cette nuit marqueront Eris pour des décennies. Les personnages ont donc tout intérêt, une fois l'invocation du monde spirituel lancée, à tenter de protéger le travail des sorciers, quand bien même ils seraient ennemis à ce moment.

La réaction des anges dépendra de ce que les personnages ont fait à l'Acte II: par défaut, ils tenteront de détruire tout ce qui leur passe sous la main, mais si les personnages les ont convaincu de rejoindre l'un des deux camps, ils apporteront chacun un bonus permanent de +2 à ce dernier. Autant dire qu'ils apporteront un avantage décisif dans la bataille. Si Mikahil a choisi de retrouver l'intégralité de ses pouvoirs, il apportera un bonus permanent de +4 au camp qu'il soutient pendant toute la fin de cet Acte, avant que son âme ne disparaisse à jamais.

SCÈNE I: SAUVER ERIS

Désormais, Eris est envahie à nouveau par l'énergie spirituelle, et chacun peut le sentir. Des démons ont pris forme dans le monde matériel, et si beaucoup sont en réalité aussi perdus que les humains, un certain nombre est dans un état de rage incontrôlable, ce qui compliquera encore davantage le rôle de ceux qui tentent de garder le rituel en bon état de marche.

DERNIER CARRÉ

Continuez à jouer l'affrontement comme vous le faisiez dans l'Acte I, en permettant aux joueurs de prendre à nouveau

un rôle actif dans le déroulement des événements. N'oubliez pas que chaque fois que Renaissance marque des points, le chaos s'amplifie: vous pouvez rajouter des difficultés supplémentaires aux personnages lorsqu'ils agissent, et compliquer à l'envi les situations.

Comme précédemment, vous pourrez faire jouer des scènes que vous jugerez plus intéressantes: n'oubliez pas cette fois que la situation est celle d'un conflit ouvert. Les personnages pourront, par exemple, retrouver des démons qu'ils ont déjà croisés et qui souhaitent se venger (ce qui leur permettra de mesurer à quel point ils ont progressé depuis le début de la Chronique), mais également d'autres adversaires. Certains mystiques d'Obscurantis ont également décidé de faire diversion en employant leurs pouvoirs pour attirer les démons loin du rituel, et les personnages pourront tenter de les aider à survivre.

En l'absence d'Adrian, c'est Moon qui dirige les troupes comme elle le peut. Il est très visible qu'elle s'inquiète pour lui. En tous les cas, tirez sur les idées intéressantes que vous amèneront les joueurs: leurs personnages sont désormais très puissants, et peuvent avoir une influence décisive sur la bataille, comme nous allons le voir tout de suite.

INFLUENCES

Pendant l'intégralité de ces scènes, les personnages subissent également l'influence du rituel d'Eveil, de manière différente pour chacun. Distillez les effets au fur et à mesure, selon les besoins du moment et la tournure des événements.

Mathias: Les yeux de Mathias dégagent une puissance considérable, parfois douloureuse, ce qu'aucun autre mystique ne ressent. Il semble que ses pouvoirs d'illusion aient des effets souvent plus vastes que prévu, et lorsqu'il les utilise pleinement, sa vue se trouble. Il se peut qu'il perde momentanément l'usage de ses yeux en abusant de son pouvoir. Tout mystique saura que ceci n'est pas normal: leurs pouvoirs ne sont pas sensés pouvoir leur nuire directement.

Joana: Si elle n'a pas de pouvoir mys-

tique, Joana porte néanmoins à sa main un gant d'origine démoniaque. Si elle se retrouve en grande difficulté, ce dernier pourra être tenté de tester sa maîtresse pour voir si elle mérite encore ses capacités: dans un moment critique, il cessera subitement de fonctionner pour récupérer son autonomie, quitte à reprendre sa forme démoniaque originelle (si l'on peut dire quand on parle d'un *doppelgänger*).

Il provoquera sa maîtresse en lui disant qu'il ne peut pas compter sur elle et qu'elle est décidément trop faible pour lui. Espiègle, il tentera de la pousser à bout pour voir si elle osera s'imposer. Gérez la situation comme vous l'entendez, mais si Joana parvient à faire preuve de fermeté et à rester convaincue, *Doppelgänger* acceptera de lui dévoiler tous ses pouvoirs, l'autorisant à accéder à Relique épique (6) au prochain Chapitre.

Ephraïm: La situation d'Ephraïm est un peu différente. Au fur et à mesure du chapitre, et de manière bien plus évidente encore au moment où le rituel s'accomplit, le chasseur de démons développe une puissance hors du commun: il commence à manipuler des flammes noires de plus en plus grandes et de plus en plus destructrices, qui viennent aisément à bout de la plupart des démons.

Il a à cet instant l'impression étrange de pouvoir totalement libérer son pouvoir de Nemesis. Plus il utilise ses pouvoirs et plus il combat, plus il rentre dans un état de transe et plus son pouvoir, se développe. Mettez-vous d'accord avec le joueur pour incarner cet état: faites lui-ressentir la puissance brute de ce pouvoir, et l'envie de destruction qui l'accompagne, qui sera d'autant plus marquée si Ephraïm a montré un caractère sombre et violent au cours de la Chronique.

Eirika: Si le nouveau pouvoir d'Ephraïm est centré sur la destruction pure, Eirika dispose toujours de la capacité de Dominance. Plus elle utilise ses capacités, plus les démons semblent se plier naturellement à sa volonté et lui obéir, et plus ses pouvoirs se renforcent (appliquez des bonus de circonstance). L'énergie spirituelle qui la traverse décuple son aura, et même des personnes peu liées au surnaturel percevront sans difficulté la puissance qui émane d'elle. Plus son pouvoir progresse, plus elle semble également



perdre conscience...

Mikahil: Le sort de Mikahil est différent selon qu'il a retrouvé ses véritables pouvoirs ou non. Si c'est le cas, autorisez-le à jouer avec des bonus énormes. Les chiffres important peu, toujours est-il qu'en échange de sa vie, il est capable pendant cet Acte de détruire ce qu'il souhaite. Si en revanche, il a décidé de conserver sa forme humaine, rappelez-lui que des démons puissants souhaitent toujours sa mort en lui envoyant des créatures de bonne taille: alors que le monde spirituel est partout, tout peut être un danger pour lui tant qu'il est sous forme humaine. C'est le prix à payer pour survivre à cette nuit.

Scarlett: Elle ne subit pas directement d'effets du rituel, mais elle est la seule du groupe à être suffisamment compétente pour le reprendre et le maintenir si le besoin s'en fait sentir. Son rôle peut être hautement déterminant.

SCÈNE 1:1: UN COMBAT FRATRICIDE

Scène optionnelle s'il en est, celle-ci ne se produira que si vous jugez que les événements s'y prêtent. Rappelez-vous: Ephraïm et Eirika font montre de pouvoirs extraordinaires, et vaguement inquiétants. Rappelez-vous encore: les mystiques

de sang pur affectés par le rituel d'Eveil peuvent être finalement un plus grand danger encore que les démons, tant leurs capacités peuvent s'avérer incontrôlables.

C'est exactement ce qui risque d'arriver en l'occurrence: le pouvoir caché d'Ephraïm se nomme Némésis, et est hérité de sa mère. Cette capacité destructrice est le fléau des démons, mais aussi de tout ce qui vit: les précédents porteurs de ce pouvoir ont tous sombré dans la folie. Jusqu'ici, il n'a été contré que par le pouvoir de vie d'Eirika, toujours plus ou moins présente à ses côtés. Mais en cette nuit particulière, sa capacité peut prendre toute sa mesure.

Examinez la situation: si Ephraïm a prêté son pouvoir au rituel, qu'il a beaucoup utilisé ses pouvoirs, voire qu'il a accepté d'utiliser de son propre chef le feu noir, s'il a été violent plus que de raison au cours de la chronique...

Si vous estimez que plusieurs de ces conditions justifient qu'il sombre dans cet état second incontrôlable (en accord avec le joueur, au besoin), le chasseur de démons deviendra un danger encore plus grand et plus immédiat que les démons qui hantent la ville: même sans son pouvoir, il est extrêmement puissant, et les flammes noires de Némésis le rendent quasiment invincible.

Le pouvoir qui peut s'y opposer est évidemment celui de sa sœur: elle est la seule personne à pouvoir raisonner son frère et à être immunisée aux effets de Némésis, grâce au Chant d'Apaisement. Néanmoins, le risque est qu'elle succombe elle aussi à la même transe inconsciente à force d'abuser de ses pouvoirs. Auquel cas, ceux-là ne seront plus frère et sœur, mais deux entités semi-conscientes et fondamentalement opposées: l'une dirige les démons et guérit, l'autre détruit.

Si vous souhaitez que les choses dégénèrent à ce point, et vous en êtes seul juge, ils en viendront à se battre avec toutes leurs capacités, ce qui risque d'être encore plus dévastateur que les autres combats. Les interrompre et les raisonner est extrêmement périlleux tant leurs capacités sont immenses, et semblent s'accroître encore au cours de la bataille.

Si vous choisissez de jouer cette scène, laissez les joueurs trouver (ou non) une solution, et récompensez les idées audacieuses, bien trouvées ou intéressantes d'un point de vue narratif. Les idées qui peuvent être avancées dépendent trop des relations qu'ont entretenues les personnages au cours de la Chronique, de leur vécu et des événements, et la conclusion peut être héroïque ou tragique, selon les souhaits de chacun.

Arriveront-ils à se raisonner? L'un des deux périra-t-il? C'est à vous et vos joueurs de décider du sens que vous souhaitez donner à cet affrontement: en tous les cas, il doit être hautement épique. N'hésitez pas, si vos joueurs sont d'accord, à leur laisser gérer la narration, quitte à ne pas lancer de dés.

SCÈNE III: LA FIN DE L'EMPEREUR

Aux premiers rayons de l'aube, le rituel commence à s'arrêter et les démons à refluer plus ou moins, selon le succès qu'a eu la défense d'Obscurantis. Comme vous avez pu le constater, la survie de tous les personnages n'est pas certaine, pas plus que l'état de la ville après cette nuit terrible. Dans le meilleur des cas, la population se réveillera un peu partout, comme si des une tempête avait soufflé dans le monde entier, mais avec

finalement peu de victimes. Dans le pire des cas, les bâtiments sont démolis, des catastrophes ont ravagé de nombreuses villes et partout, des cadavres jonchent le sol.

Cependant, la fin du rituel ne se passera pas tout à fait comme prévu: d'un coup, la tornade noire qui entourait Adrian disparaît, comme absorbée par le sol. La plupart des démons disparaîtront également sur le coup, mettant fin subitement aux affrontements dans l'incompréhension générale.

Moon sera la première sur les lieux, pour voir ce qui s'est passé: le corps d'Adrian est au sol, au milieu d'une zone ravagée par la tempête. Les tatouages sur son corps se sont effacés, et en se rapprochant de lui, les personnages pourront constater que ce n'est pas l'énergie spirituelle qui est venue à bout de lui: il a été poignardé dans le dos, d'un coup extrêmement précis. Chirurgical, même. L'Arcane majeur tient son chef dans ses bras, inconsolable, mais Adrian a un visage paisible, souriant, qui tranche étonnamment avec les circonstances de sa mort.

C'est à vous de voir si vous souhaitez qu'il soit encore en vie à ce moment et lâche quelques mots aux personnages d'indices, si vous voulez les mettre sur la voie. Ce qui est certain, c'est que quelqu'un a pris la vie de l'Empereur d'Obscurantis, et s'est emparé de toute l'énergie restante du rituel, ce qui n'était pas prévu. Bien entendu, le coup est signé, d'autant que la seule personne qu'ils aient croisé dans le monde spirituel était le docteur James. Mais la question de savoir pourquoi il a tué Adrian et ce qu'il compte faire maintenant est encore à élucider...

Expérience gagnée

Environ 25 points pour la bataille la plus épique de la Chronique, et le dernier gain d'expérience. La Force d'Ame des personnages survivants passe également à 7!

Etant donné qu'il ne reste plus qu'un chapitre après celui-ci, il n'est plus tout à fait aussi handicapant qu'avant de tuer un des personnages. Si à un moment de cette bataille, la mort de l'un d'eux s'impose comme une évidence et produit une scène mémorable, cela peut être une très bonne idée.

D'un geste assuré, Allison saisit le téléphone portable de sa victime. Assise sur un petit bureau, les jambes croisées, elle commença à balayer du regard la liste des numéros préenregistrés. Sans prendre garde au regard noir que lui jetait l'occupante des lieux, ligotée à quelques mètres de là sur son lit. Rapidement, elle se mit à penser à voix haute.

«Donc, je suppose que le numéro est caché sous un pseudonyme. C'est embêtant, ça. Et je suppose qu'en prime, vous êtes convenus d'un mot de passe.»

La prisonnière esquissa un sourire de fierté, qui permit à Allison de valider ses deux hypothèses sans effort. Se débattant avec ses liens, elle cracha :

«Je te dirai rien! Tu peux faire ce que tu veux, je ne t'apprendrai rien. Torture-moi si tu veux, tu ne me fais pas peur!»

Allison releva lentement les yeux de l'écran, pour venir planter son regard noir dans celui de la femme. De longues secondes s'écoulèrent avant qu'elle ne dise un mot.

«Ne me tente pas.»

Incapable de bouger, la secrétaire du sénateur fit de son mieux pour soutenir le regard glacial de l'arlequin. Elle avait en face d'elle une tueuse, et elle dut concentrer tout ce qu'elle avait de courage pour cacher la terreur qu'elle ressentait en ce moment même. Le temps s'étira encore davantage. Jusqu'à ce que les pupilles de son bourreau lui semblent devenir deux puits sans fond et que ses pensées s'arrêtent totalement.

La prisonnière cligna des yeux un instant, comme si elle venait de reprendre conscience brusquement, et s'aperçût qu'Allison avait totalement changé d'expression: moins menaçante, elle avait retrouvé sa moue moqueuse et décontractée.

«Donc, le numéro est sous le nom Bureau 2, et vos petites affaires se font sous le prétexte des travaux au Sénat.»

La secrétaire du sénateur écarquilla les yeux, stupéfaite. Allison eût un petit rire, et tapota rapidement sur l'écran tactile. Portant l'appareil à son oreille, il ne lui fallût pas attendre très longtemps.

«Allô, sénateur Chanders? Je viens vous apporter quelques nouvelles concernant les travaux...»

Chapitre XIII

The man who sold the world



Où l'on tente de retrouver les forces spirituelles disparues, l'on retrouve à plusieurs reprises une vieille connaissance que l'on tue à nouveau, et où l'on conclut une bonne fois pour toutes cette histoire.

Au cours du Chapitre XII, les personnages avaient participé ou tenté de contrer le rituel d'Eveil. Il est impossible ici de détailler quelles ont été les conséquences de cet évènement, étant donné que cela dépend de la manière dont vos joueurs ont géré la situation. Il se peut donc que la situation soit catastrophique, ou qu'ils aient réussi à minimiser les dégâts, selon le déroulement de votre partie.

Dans le meilleur des cas, les personnages ont réussi à éviter les plus grands risques, et le rituel s'est déroulé sans encombre. Pourtant, la situation n'est pas très stable: le rituel a quand même causé un certain nombre de dommages et de nombreux blessés ont été faits un peu partout dans le monde. Le Prince de Shandara est mort, ce qui est un bouleversement politique important. Au lendemain du Carnaval, le monde d'Eris n'est pas bouleversé de fond en comble, mais il est certain qu'une énergie inconnue traverse de nouveau les terres, et qu'une nuit de chaos vient de se dérouler. Tout le monde se réveille la tête embrumée, sans savoir très bien de quoi il retourne, mais les catastrophes les plus importantes ont été évitées.

Si en revanche le rituel a été considérablement perturbé, la situation est bien plus grave: des destructions de grande ampleur ont eu lieu, modifiant de manière importante le visage de certaines régions: des villes ont été rasées, des raz-de-marée et des orages d'une ampleur surnaturelle ont ravagé les terres d'Eris. Les pertes se chiffrent par centaines de milliers, et des zones sont encore entièrement infestées de démons et considérées comme sinistrées.

Si la nuit du Carnaval et ses évènements occultes n'ont pas marqué les esprits (qui en sortent encore embrumés, comme la première fois), des phénomènes inexplicables et des créatures spirituelles continuent de faire ce que bon leur semble dans le monde matériel, ce qui provoque rapi-

Jack O'Clock vous explique:

This is the end

Vous voici enfin arrivé au dernier chapitre de cette Chronique, félicitations! Cette fois, il est temps de conclure l'intrigue par là où elle a commencé, avec celui qui fait office de vrai bad boy de l'histoire: le docteur James.

Les derniers évènements qui vont avoir lieu cette fois ont donc une double connotation: bien sûr, il s'agit de la suite directe de la nuit du Carnaval, et les actions de ce bon vieux docteur concernant Eris en entier. Mais c'est aussi l'occasion pour certains personnages de boucler une bonne fois pour toutes leur intrigue personnelle, en se confrontant avec l'ennemi qu'ils cherchent à atteindre depuis les premiers moments de la Chronique!

dement la panique. Sur le plan politique, l'anarchie semble gagner une bonne partie des gouvernements.

Le résultat du Rituel devrait, pour vos personnages, se situer quelque part entre ces deux extrêmes. Ce qui est certain, c'est que les effets de l'Eveil ont bouleversé le monde entier, de manière plus ou moins visible, et que les pratiquants de l'occulte ne sont pas les seuls affectés: tout le monde a vaguement conscience d'entrer dans une nouvelle ère où des bouleversements sont possibles, ne serait-ce qu'à cause de la situation anarchique un peu partout dans le monde.

Pour la durée de ce dernier Chapitre, considérez que plus le chaos règne sur Eris, plus il est improbable que les personnages obtiennent une aide efficace de la part d'autorités ou d'alliés quelconques. En contrepartie, s'ils ont convenablement géré la situation au préalable, offrez-leur quelques aides en fonction des alliances déjà forgées au préalable.

Il est désormais temps d'assurer le service après-vente, et d'empêcher que le contexte déjà tendu ne dégénère de manière irrémédiable. C'est un long travail que les autorités de Renaissance auront bien du mal à gérer, mais les personnages pourront s'y impliquer. Mais avant toute chose, le problème le plus urgent reste de savoir où est passée toute cette énergie spirituelle qu'avait emmagasinée Adrian avant de se faire poignarder...

Acte I: Les soirées de l'ambassadeur

chef.

L'OPPORTUNISTE

Les personnages devraient avoir conscience que la menace qui pèse encore sur Eris ne provient pas que des difficultés liées à la reconstruction et à l'apaisement: une quantité encore jamais vue d'énergie spirituelle est désormais dans les mains d'un ennemi, sans qu'ils sachent ce qu'il compte en faire ni où le trouver.

SCÈNE I: DISSIDENCE

A la suite des récents événements, Renaissance traverse une crise gravissime: en effet, l'équilibre du monde qu'elle entretenait a été bouleversé d'un seul coup, ce qui implique que protéger la paix est devenu plus difficile que jamais: une partie de ses membres sont morts, son cercle intérieur est désuni suite à la «trahison» d'Adrian, un bon nombre de brigade de l'Hadès ont été tuées ou blessées sérieusement, ce qui limite toute intervention armée.

CONFLITS INTERNES

Plus encore, l'organisation se heurte à un obstacle de taille: ses propres membres, dont certains n'hésitent pas à fonder des courants dissidents ou à trahir la philosophie de l'organisation, par crainte, par opportunisme ou parce que leurs convictions les incitent à vouloir la réformer entièrement. Bien entendu, chacun dans Renaissance sait que tous les membres ne sont pas des philanthropes, mais l'intérêt commun et la crainte de leurs supérieurs les amenaient à agir dans l'intérêt de l'organisation.

Avec le chaos qui se répand à la surface d'Eris, des hommes et femmes ont décidé d'agir selon leur point de vue, que ce soit parce qu'ils sont persuadés que le cercle intérieur est dépassé (ce qui n'est pas entièrement faux) ou parce qu'ils souhaitent s'en sortir au mieux dans cette situation dange-reuse. Ils continuent donc à mettre sur la table le nom de Renaissance, mais suivent plus ou moins les ordres. Le problème, c'est qu'ils ne font finalement qu'amplifier l'anarchie en voulant agir de leur propre

Parmi les décisions prises par des dissidents, l'initiative d'Edwin Balton est remarquable: ambassadeur pour l'Eisenwald, il a entrepris de réunir à sa table de nombreux autres représentants d'Etats (dont des chefs de gouvernement et des industriels) afin de discuter d'un plan de solidarité mondiale. Cette décision, très médiatisée, est saluée par l'opinion publique, mais s'avère un peu plus retorse qu'il n'y paraît:

- *La proposition d'Edwin a été largement médiatisée, ce dernier ayant des soutiens dans les groupes de presse. Les personnages pourront en entendre parler de cette manière, et même vouloir y assister. L'opinion publique est d'ailleurs largement favorable à ce projet, et Edwin s'assure une pub importante grâce à cela. N'oubliez pas que l'actualité reste extrêmement chargée: cette nouvelle n'est pas la seule susceptible d'attirer l'attention des joueurs, inventez ce qui vous plaira;*

- *Parmi celles-ci, les personnages apprendront rapidement que les relations entre le gouvernement d'Eisenwald et le Hadrât sont à nouveau tendues: les événements spirituels proches de la bataille de Valkharta ont ravivé des vieux souvenirs dans ces pays, et certains conseillers du président parlent déjà de travailler à l'annexion du Hadrât afin de disposer de ressources spirituelles suffisantes en cas de nouvel événement impliquant des démons. Si le Président Hegenheit se refuse pour l'instant à cette manœuvre, le Parlement entend voter une augmentation considérable de son budget militaire pour se préparer aux temps de crise, lors de la prochaine session de vote du budget, deux mois plus tard. Pour les observateurs avisés, c'est un signe que l'Eisenwald pourrait prochainement attaquer, et non se contenter de se défendre;*

- *Du côté de Renaissance, on apprécie beaucoup moins les projets de Balton: une initiative de ce type devrait se faire entre chefs d'Etat, et l'initiative médiatique de l'ambassadeur ressemble à une tentative de s'imposer sur la scène internationale et face au grand public comme un sauveur. La difficulté, c'est qu'il risque de froisser sérieusement les chefs*

d'Etat (le Président d'Eisenwald le premier, qui ne manque pas de rappeler que ce type de réunion n'est pas le rôle d'un ambassadeur), et de provoquer des difficultés au sein de Renaissance, puisqu'il a le soutien de quelques membres;

- Reste que Renaissance a les mains liées, car l'organisation ne peut pas s'en prendre à un des siens sans risquer un schisme de grande ampleur. De plus, la médiatisation de l'affaire rend impossible toute intervention «discrète» contre Balton: sa mort, sa disparition ou un simple changement d'avis suite à intimidation deviendrait immédiatement suspecte et alimenterait la paranoïa;

- La réunion doit avoir lieu à Heilensburg, une petite ville de l'Eisenwald. Quelques journalistes seront présents afin de couvrir l'évènement, mais ce n'est pas pour autant que toute la population attend derrière: Balton souhaiterait occuper le devant de la scène et de l'actualité, mais d'autres nouvelles font les gros titres. Si son plan est important et remporte une vaste adhésion au sein de la population, il n'en reste pas moins que les gens sont d'abord préoccupés par leur propre situation et celle de leur entourage immédiat.

- Les choses deviendront véritablement étranges à la suite de la réunion: en effet, à partir de ce moment, plus aucune information dans la presse, y compris sur le compte-rendu de la réunion, comme si cette histoire n'avait jamais eu lieu.

- Un contact bien informé (Moon, ou quelqu'un de Renaissance, voir plus bas) pourra leur apprendre que Heilensburg est après cette réunion une ville mise en quarantaine et défendue par l'armée: il semblerait qu'elle ait été entièrement détruite en une nuit par un phénomène surnaturel, et les politiques du monde entier tentent d'étouffer l'affaire et usent de tout leur poids pour que l'évènement ne s'ébruite pas. Cette situation est encore plus grave que la réunion originellement prévue, car si elle venait à être découverte, des rumeurs d'assassinat se répandraient et renforceraient l'anarchie ambiante. Des groupes d'enquête ont été dépêchés sur place pour découvrir l'origine de ce phénomène.

Pendant cette période, les personnages pourront bien entendu vaquer à

leurs occupations et s'impliquer dans la reconstruction d'Eris. Ils pourront notamment contacter Renaissance s'ils gardent des contacts avec eux: après tout, leur supposée trahison n'est plus véritablement une priorité, et ils peuvent espérer commencer à préparer leur retour en grâce.

Moon sera présente pour leur servir d'interface avec Obscurantis, s'ils ont eu des contacts convenables avec l'organisation. Profondément marquée par la mort d'Adrian, elle cherche à le venger, mais garde la tête froide et continue de collecter des informations. C'est elle ou un contact de Renaissance qui leur apprendra, le cas échéant, que la réunion de Heilensburg s'est mal terminée.

SCÈNE I: LA VILLE FANTÔME

Les personnages auront tout intérêt à aller voir par eux-mêmes ce qu'il s'est déroulé à Heilensburg. Une fois sur place, ils découvriront que l'agglomération a effectivement été placée sous quarantaine, encerclée par l'armée d'Eisenwald et par des forces militaires venues d'autres pays. Les personnages pourront négocier leur passage, ou s'infiltrer, comme ils le désirent, pour pénétrer à l'intérieur de la ville: laissez-les réfléchir à un plan, mais leur puissance actuelle devrait leur permettre de passer facilement s'ils n'attaquent pas de front.

ETAT DES LIEUX

Heilensburg est une métropole de taille raisonnable, entourée de plusieurs autres petites villes. L'agglomération est forte de près de 80.000 habitants, qui ont quasiment tous été tués au cours de la catastrophe. C'est l'ensemble de cette zone qui a été mise sous surveillance par l'armée.

Une fois les personnages à l'intérieur, ils pourront constater que cette ville moderne est désormais un champ de ruines: si le pourtour extérieur a peu à peu été dégagé par les secours, le cœur de la ville reste jonché du corps des habitants, tandis que les bâtiments ont subi de lourds dégâts. Il semble bien difficile de trouver encore une trace de vie, et seuls subsistent encore quelques éclairages faiblement alimentés

par ce qu'il reste de courant électrique.

En examinant plus en détail, les personnages pourront s'apercevoir que les habitants de la ville n'ont pas été tués par balle, ou par des moyens militaires. Ils ont été mis en pièces par des griffes, des crocs, brûlés ou électrocutés, comme s'ils avaient été soumis à la fureur de démons. Les dommages subis par l'ensemble des infrastructures laisse à penser que des daevas de grande taille sont également intervenus. La ville est entièrement recouverte d'une brume dense, mélange de fumée, de gazs et de fumigènes, qui conduisent les soldats à ne la parcourir qu'avec la plus extrême prudence et en combinaison de combat complète.

En dehors des équipes militaires, les personnages peineront à croiser d'autres personnes en vie. Restent quelques démons mineurs, dont la présence se fait sentir. Ils n'hésitent pas à s'en prendre aux investigateurs, mais se refusent à combattre les personnages, dont ils sentent la puissance. Ils ne les attaqueront que si ces derniers se mettent eux-mêmes en fâcheuse posture, ou se montrent vulnérables. Piochez alors

alors dans les démons mineurs déjà rencontrés: ils sont relativement nombreux, mais il n'y a plus à Heilensburg de daeva de grande puissance. Bien entendu, vous pouvez tout à fait modifier cela si vous souhaitez donner une inclinaison plus horripilante à ce moment, et rendre l'exploration complexe et dangereuse.

LES RAISONS DE LA CATASTROPHE

- *L'armée a déjà secouru de nombreuses personnes, et les a mises à l'abri. Interrogés, les témoins de la scène racontent tous plus ou moins la même chose: alors que la réunion prévue par l'ambassadeur Balton avait commencé depuis à peine une heure, le ciel s'est rapidement obscurci et couvert de nuages noirs. Un vent violent a commencé à déferler sur la ville, et des créatures étranges sont apparues, massacrant à tour de bras ceux qui avaient le malheur de se trouver sur leur chemin. Le cataclysme est parti de l'endroit où se tenait la réunion, et s'est ensuite répandu dans tout le reste de la ville.*



• *En s'enfonçant dans les profondeurs de la ville, les personnages pourront sauver la vie d'un homme qui survit tant bien que mal depuis la catastrophe. Aristide Sellmann, un homme dans la cinquantaine, défie depuis plusieurs jours les démons à l'aide de toutes les armes qu'il trouve, et d'un sens de la survie très développé. Jusqu'ici, il a laissé les groupes d'enquêteurs attirer l'attention des démons, mais si les personnages démontrent leur force, il pourra être tenté de voir en eux le seul moyen d'échapper à cet enfer.*

Aristide est un homme intelligent, mais il est profondément traumatisé par ce qu'il a vu ce jour-là. Il expliquera aux personnages que le matin de la catastrophe, il a vu dans les yeux de sa femme quelque chose d'étrange. Il lui a semblé qu'elle avait, pendant un instant, quelque chose de dément dans le regard. Elle lui avait dit à ce moment qu'elle devait aller au commissariat déposer une plainte, sans qu'il n'ait jamais su pour quelle raison elle aurait dû le faire. Il cherche depuis ce moment à atteindre le commissariat, afin de découvrir ce qui a bien pu arriver à son épouse.

• *Bien entendu, l'ensemble des communications a été perturbé dans les premières minutes de l'attaque, mais cela n'a pas empêché un certain nombre d'images de parvenir aux mains des enquêteurs. Si les personnages parviennent à se les procurer, ils pourront obtenir des prises de vue par satellite de la zone, ainsi qu'un certain nombre de vidéos de surveillance retrouvées par les équipes de secours: de l'ensemble de ces données, il résulte que l'attaque a duré moins de trois heures au total, et les images satellites montrent une forme gigantesque détruire les bâtiments centraux de la ville.*

LE COMMISSARIAT

Si les personnages décident d'accompagner Aristide dans sa quête, ils atteindront le commissariat, qui a été relativement épargné par les destructions. En effet, en explorant un peu le lieu, les personnages pourront découvrir que la plupart des policiers tués ici sont morts de terreur, ou des balles de leurs propres collègues.

Une créature hante encore les lieux: une banshee, esprit vengeur dont le cri est

mortel. Celle-ci est incarnée dans le corps d'une femme, et elle tente de s'en prendre en premier lieu à Aristide: celui-ci reconnaîtra Rosaline, son épouse, possédée par le spectre. Tuer cette créature est relativement simple: il suffit de tuer l'hôte, et d'atteindre l'esprit par un pouvoir spirituel. Si les personnages entendent sauver Rosaline, toutefois, il leur faudra faire preuve de davantage d'imagination.

Cf. profil: Banshee

Après avoir affronté la banshee, les personnages pourront se rendre compte dans les vidéos du commissariat que l'attaque de celle-ci est intervenue 20 minutes avant l'apparition du gros des troupes. Elle a visé directement les postes de communication. S'ils prennent le temps de vérifier, en réalité, c'est l'ensemble des points de communication centraux qui ont été attaqués simultanément par des personnes possédées, sans doute afin d'empêcher que l'on intervienne rapidement pendant l'attaque.

Reste que, du point de vue des spécialistes en occulte, la possession suppose de préparer son sujet: si tous les réceptacles sont morts, ils ne pourront pas véritablement savoir quel était le point commun de toutes ces personnes qui sont intervenues pour préparer l'attaque. Aristide lui-même ignore pourquoi sa femme a reçu ce «cadeau»: il sait qu'elle réagissait parfois un peu étrangement, mais rien ne laissait présager cela. Seule Rosaline pourrait répondre aux personnages, en leur expliquant ce qu'elle cachait à son mari: elle prenait depuis plusieurs mois des médicaments contre la schizophrénie, car elle entendait des voix et avait des images de mort (dus à la possession).

En la poussant un peu plus loin, elle pourra dire qu'elle subissait ces troubles depuis qu'elle avait été opérée, en cachette, d'un accident de voiture qu'elle avait eu alors qu'elle était de retour... de chez son amant, pendant un voyage d'Aristide. Un chirurgien très efficace l'avait opérée, mais depuis elle faisait des rêves macabres qu'elle attribuait au choc. La description qu'elle fait du docteur ressemble à s'y méprendre à celle d'une vieille connaissance des personnages...

Il est impossible, à ce stade, de vérifier que tous les possédés étaient des patients du docteur James, mais il y a de fortes présomptions.

gligent pour être trahi. Il est conscient que son plan dégénérera probablement en provoquant des conflits un peu partout, mais il est persuadé que tous les moyens sont bons pour parvenir à son objectif.

SCÈNE II: COMLOTS ET TRAHISONS

C'est en entrant dans la salle où devait avoir lieu la réunion avec l'ambassadeur Balton que les personnages obtiendront d'autres indices sur ce qui s'est déroulé. La zone est entièrement ravagée, mais avec la date et l'heure de l'événement, il est possible pour eux de procéder à un retour en arrière avec l'incantation Vision d'antan.

NÉGOCIATIONS

Dans ce cas, ils verront le début de la réunion, l'ambassadeur Balton recevant ses invités et les installant autour de la table. Parmi eux, des représentants de différentes forces politiques, mais aussi des membres de conseils d'administration d'entreprises influentes. L'ordre du jour est un peu particulier, puisqu'il n'y est pas question que de procéder à un plan de reconstruction économique de grande ampleur pour des raisons humanitaires. L'ambassadeur cherche en réalité des personnes capables de financer ce plan, afin d'accroître son influence, en promettant à ses investisseurs en échange un pouvoir de fait sur les Etats soutenus.

Le point central de cette discussion est la proposition de continuer à affaiblir Shandara, qui a été doublement frappée par la perte de son dirigeant et par les dégâts du Carnaval. L'ambassadeur entend ainsi affaiblir encore davantage un Etat qui occupait une place centrale dans Renaissance, au besoin en attisant les haines qui proviennent du Khamâd depuis la guerre civile. Il sera alors facile pour lui d'appliquer son plan d'aide au pays et de passer pour un philanthrope, tout en s'attirant des faveurs de la part des autorités de Shandara.

Au cours de cette discussion, ne faites pas passer Balton pour la dernière des ordures: cet homme n'est pas sympathique, mais il agit aussi par conviction, persuadé que le pouvoir laissé à Shandara est une erreur, et qu'il est temps de faire plier le Cercle Intérieur qui a été suffisamment né-

L'INVITÉ SURPRISE

Alors que la tension autour de la table de négociation est au plus haut, et que Balton expose son plan, un homme se dévoile dans la pièce: il s'agit du docteur James, présent depuis le début sous une fausse identité, qui toise ironiquement l'assemblée, en les traitant de ramassis de comploteurs. Devant les regards outrés des négociateurs, Il leur expose qu'il est venu en personne faire un exemple.

Calme et détendu, il explique que le conflit est à la base d'Eris, et qu'il serait fâcheux que la guerre reprenne comme autrefois. Il semble ne plus s'adresser véritablement à ses interlocuteurs, et sort un appareil électronique enregistreur de sa poche. Il conclut très près du micro, en déclarant que ce qui va suivre devrait servir de leçons à tous. Il place ensuite l'objet dans une boîte noire, et prononce quelques mots. Des runes apparaissent sur son corps, et l'invasion des démons commence alors.

Si les personnages ne pensent pas à cette incantation, ou ne peuvent pas la réaliser, ils pourront si vous le souhaitez retrouver la boîte noire: celle-ci a résisté aux combats, et elle est manifestement conçue pour être retrouvée. Ils pourront également, à condition d'y passer du temps, retrouver le corps de James, écrasé dans les décombres. Toutefois, s'ils effectuent des tests sur son corps, ils s'apercevront que le groupe sanguin ne correspond pas à celui du docteur: son apparence physique est la bonne, il se comportait exactement comme le tueur de la miséricorde, mais tout se passe comme si ce corps n'était pas celui de James.

A ce titre, le livre des Damnés pourra apprendre à Scarlett que l'homme dont ils ont le corps était mort six mois plus tôt d'une overdose. Il avait 34 ans au moment du décès. Il semblerait que le docteur ait pris possession de ce corps d'une manière ou d'une autre.

Acte II: La Cité maudite

A la suite de cette première partie, les personnages auront pu déterminer une partie des motivations de leur adversaire: il souhaite faire comprendre, apparemment, que déclencher des hostilités pourrait valoir une punition d'origine surnaturelle. Il utilise pour ce faire les pouvoirs qu'il a reçus en les volant à Adrian.

Mais désormais, c'est un autre événement qui devrait attirer l'attention des personnages: en effet, si l'ambassadeur prévoyait un plan qui aurait pu amener à plusieurs conflits d'importance, il existe un autre danger de ce genre: le vote par le Parlement d'Eisenwald du budget militaire (cf. plus haut). Au cours de ce moment, il est prévu qu'un parlementaire prenne la parole pour entretenir la fibre guerrière de ses compatriotes. Il faudrait donc se préparer à une intervention musclée du docteur James, d'autant que cette fois, il ne s'agit plus d'une ville périphérique mais de Aumbach, la capitale d'Eisenwald, et de sa métropole qui abritent au total plus de 15 millions de personnes.

SCÈNE I: L'ART DE LA DIPLOMATIE

Si les personnages entendent éviter une catastrophe imminente, ils n'ont pas vraiment le temps de trouver James. Le temps de comprendre ce qu'il se passe, le moment du vote du budget arrivera trop vite, et il leur faudra prendre des mesures d'urgence.

LA PISTE DIPLOMATIQUE

En Eisenwald, leur meilleur allié pourrait finalement être le Président Hegenheit. Homme dur mais avisé, il sait bien que la menace de James n'est pas une plaisanterie, et n'est pas favorable de toutes façons à l'usage des armes pour résoudre cette crise.

Reste qu'il est en difficulté: les parlementaires savent qu'une menace spirituelle plane, ils ont raison de vouloir se défendre contre tout ce qui peut arriver: l'événement récent de la mort de Balton ne fait que les renforcer dans cette idée de ne pas céder au

terroriste qui prétend les intimider (s'ils ont eu la boîte noire) et de se doter d'armes de grande puissance, y compris spirituelles, et s'il le faut en allant les chercher chez leur voisin.

Les personnages pourraient donc tenter d'influencer sur le Parlement par la voie diplomatique, s'ils souhaitent empêcher un événement dramatique comme celui qui vient de se dérouler. Les parlementaires ne s'arrêteront pas si facilement, mais les personnages pourront tout au moins tenter de prévenir des risques et organiser les contre-mesures à l'action probable de James. Il leur faudra néanmoins être convainquants et se trouver des appuis suffisants pour entrer en contact avec l'exécutif d'Eisenwald ou son parlement.

Laissez les personnages s'organiser comme ils le souhaitent, et faire jouer leurs contacts. Vous pouvez résoudre la négociation sous la forme d'un Conflit, ou en suivant les règles habituelles de Persuasion, selon l'importance que vous donnez à cette scène et l'implication de vos joueurs.

LA PISTE DE TERRAIN

La deuxième piste que les joueurs pourront choisir d'explorer en attendant le jour J, c'est de retrouver une trace du docteur James dans la ville. Celui-ci ayant la fâcheuse manie de mourir et de revenir quand même, il y a de fortes chances qu'il ait encore un corps d'emprunt dans la ville.

Si les personnages ont eu des informations de la part de Rosaline, ils apprendront qu'elle a été opérée à l'époque à l'hôpital Alderick, il y a de cela quelques mois. Bien entendu, James n'y travaille plus, et il opérait sous une fausse identité, le docteur Stern.

Les personnages pourront ainsi se faire une idée de la liste des patients du docteur, et même visiter certains d'entre eux. Bien sûr, tous ne sont pas possédés par un esprit et manipulés par le docteur, et beaucoup ont changé de ville voire de pays (l'hôpital Alderick est réputé). Néanmoins, pouvoir identifier leur adversaire est un atout indéniable.

Note: Vous pouvez aussi laisser aux personnages la possibilité de découvrir les renseignements qu'ils ont éventuellement manqué dans la première partie de cette affaire. Insistez en tous cas sur l'urgence de la situation, les joueurs ont peu de temps pour négocier, pour retrouver le docteur James et ses patients, faire la liste des points de communication susceptibles d'être attaqués et éventuellement prendre des mesures pour se prémunir d'une attaque. Ce moment laisse une grande marge de manœuvre aux joueurs, qui sont les mieux renseignés de tout Eris sur la menace qui se profile.

SCÈNE II: UNE NUIT EN ENFER

La nuit à Aumbach s'annonce riche en émotions, car encore une fois, des démons vont envahir la ville pour protester énergiquement contre les intentions guerrières des politiciens de la région.

DÉROULEMENT

Le déroulement de cette nuit devrait dépendre de ce qu'ont découvert les personnages avant. Le principe est relativement simple: plus ils ont d'informations sur la situation (ce qui dépend de leurs découvertes lors de l'Acte I et lors de la première scène de cet Acte), plus ils seront à même d'agir vite au cours de cette nuit. Voici le déroulement des événements sans leur intervention:

- A 18H, les discussions commencent au Parlement. A ce moment, il y a déjà parmi le personnel de surveillance un homme possédé (ce qui ne se voit pas sans moyens de détection surnaturels), qui laissera entrer le docteur James dans les lieux au moment de faire son discours;

- A 18H30 environ, une dizaine de personnes possédées (dont d'anciens patients du docteur) se dirigent vers les points importants de la ville: bâtiments de presse, commissariat, caserne de pompiers, bâtiments militaires. A l'aide de leurs pouvoirs, ils tuent et ensorcellent les personnes présentes. Leur objectif est double: désorganiser un moment les forces d'intervention d'Eisenwald, mais surtout mettre les médias en alerte. Ainsi, les actions des possédés sont bien plus voyantes

que la première fois, comme s'ils souhaitent que les caméras ne soient pas tenues à l'écart cette fois (le docteur James entend délivrer un message qui doit passer de manière claire);

- A 19H, James tente de rentrer au Parlement dans un corps d'emprunt (comme toujours). Si cela n'est pas possible à cause des personnages, il fera intervenir dans les lieux le vigile qu'il a placé (cf. plus haut) afin de transmettre son message. Il s'adressera alors aux parlementaires en leur déclarant qu'ils n'ont pas tenu compte du premier avertissement, et lâchera dans les lieux un bon nombre de démons qui ravageront le Parlement.

- A 20H, alors que les secours s'affairent autour du Parlement et que des journalistes parviennent tant bien que mal à couvrir l'évènement (n'oubliez pas que les forces d'intervention ont été quelque peu surprises par l'attaque), l'un des parlementaires, miraculeusement indemne et sous influence mentale, sort sur le perron et harangue la foule: l'œil vitreux, il déclare que le monde avait été prévenu une fois, et qu'il ne sera plus toléré que des conflits le déchirent. Il parle alors de punition divine, et à ce moment s'ouvre un portail déversant sur la ville un flot incessant de démons puissants et de plus en plus gros.

L'attaque durera environ 4H sans l'intervention des personnages: comme vous le voyez, ce qu'ils accompliront pourra mettre à mal une bonne partie de ce plan et forcer le docteur à improviser. Quoiqu'il en soit, s'il s'avère que des démons sont relâchés, faites ressentir aux joueurs que la situation est dramatique: les morts s'accumulent, des créatures puissantes hantent la ville, dont certaines sont un danger même pour eux.

DES ALLIÉS INATTENDUS

Au cours de cette histoire, les personnages pourront compter sur une poignée d'alliés, selon ce qu'ils auront accompli jusque là:

- S'ils arrivent à contacter le Président Hegenheit, celui-ci pourra mettre sur le coup une unité de mercenaires des Jackals, et leur commandant Enzo Haydemann (s'ils ne l'ont pas tué auparavant). Anciens ennemis des

personnages, les Jackals sont tout de même des combattants très entraînés, efficaces, qui pourront leur servir pour protéger des lieux ou accomplir des missions qu'ils n'ont pas matériellement le temps d'effectuer eux-mêmes;

- S'ils ont conservé de bonnes relations avec elle, Moon pourra être une alliée précieuse, car elle en veut profondément au docteur James qui a abattu Adrian. Elle pourra donc mettre à disposition des personnages ce qu'il reste des forces d'Obscurantis. Si nécessaire, c'est elle qui poussera les personnages dans ce dernier combat. Moon est une femme forte et déterminée, voire obses-

SCÈNE III: RENCONTRE AU SOMMET

Les personnages pourront à nouveau rencontrer le docteur James, selon le déroulement des événements. Celui-ci se trouvera non loin du Parlement (dedans, ou dans un bâtiment à côté pour contrôler l'apparition des démons). Le docteur arbore des tatouages magiques qui sont exactement ceux qu'utilisait Adrian pour contenir les énergies mystiques. Il est protégé par une garde rapprochée de quatre puissants démons (cf. profil Blitz), et lui-même n'est pas un combattant: il est néanmoins invulnérable tant que ses protecteurs n'ont pas été vaincus.

Cette rencontre devrait être relativement brève, mais vaincre James mettra fin à l'ouverture du portail vers le monde spirituel: les démons se dissiperont de manière progressive. Notez que cette rencontre est parfaitement optionnelle: les personnages savent qui est leur adversaire, et une conversation ne leur apprendra pas grand chose de plus que ce qu'ils savent déjà: le docteur James semble vouloir utiliser la force à grande échelle pour intimider tous ceux qui prétendent déclencher de nouvelles guerres, quitte à provoquer de nombreuses victimes. Ils peuvent tout aussi bien protéger la population en gagnant du temps pour permettre l'évacuation, en organisant les secours, et ainsi de suite.

Reste que la rencontre avec James serait un moyen relativement efficace de faire passer des informations manquées jusque là, ou de jouer un combat hautement épique si vous le désirez, les Blitz étant des adversaires très redoutables.

Acte III: Herr Doktor

Selon l'action des personnages, cet Acte commencera de manière plus ou moins dramatique: s'ils ont réussi à contre-carrer en partie les projets de James, ils auront pu éviter le pire à Aumbach. Sinon, cette attaque marquera durablement les esprits, traumatisant profondément la population et les responsables politiques de tous pays. Une crainte profonde s'insinue dans les esprits, renforcée par la révélation des événements de Heilensburg quelques mois

sionnelle depuis la mort d'Adrian, qui n'entend pas laisser les conséquences du rituel d'Eveil profiter à un usurpateur.

- Si vous avez besoin de donner un coup de main aux personnages, vous pouvez faire intervenir un autre personnage qu'ils ont rencontré préalablement: Rebecca Ambers (la petite amie de Diego Cruz, qui se déguisait en Doc').

Celle-ci, consciente que ce que préparait son amant n'est pas encore totalement fini, enquête de son côté sur les événements, et elle pourra si vous le souhaitez apporter des informations aux personnages, ainsi que ses connaissances en matière de sciences... et d'explosifs. Son intervention fera un usage de Chance très opportun.

plus tôt.

Cependant, ce risque d'un terrorisme d'un genre nouveau et vaguement incompréhensible pour les décideurs permet aux différents pays de se trouver un ennemi commun, ce qui fait passer au second plan les querelles d'intérêt qui menaçaient Eris avant, pour un temps en tous cas. En somme, plus la catastrophe sera importante à Aumbach, plus le monde d'Eris se décidera à faire front commun, par solidarité autant que par peur que cet événement se reproduise si d'aventure quelqu'un décidait d'en profiter.

Reste que, pour connaître le fin mot de cette histoire, personne n'est mieux équipé que les personnages, car personne d'autre ne connaît mieux qu'eux celui qui manipule ces forces. Il leur faudra alors remonter le passé trouble du Tueur de la Miséricorde pour enfin en finir avec lui.

SCÈNE I: GUERRE CIVILE

Les personnages pourront obtenir des informations sur le docteur James par plusieurs moyens: ils ont désormais de nombreux contacts qui leur permettront d'aller plus loin que lors des premières enquêtes de Mathias. Voilà ce qui peut être trouvé:

- *Le docteur Richard Marcus James, de son nom complet, apparaît à Shandara dans les revues spécialisées il y a de cela une trentaine d'années. Chirurgien compétent, il a écrit des articles de fond qui lui ont valu des récompenses, et il est déjà à l'époque considéré comme un homme brillant, exigeant et obstiné. Ses articles font état de son engagement dans des conflits, et il a été médecin pour l'armée, ce qui lui a permis de développer des théories intéressantes sur la question des greffes (y compris mécaniques). A cette époque, sans pour autant s'impliquer dans le milieu associatif, il refuse des postes à haute responsabilité pour s'intéresser aux victimes de guerre.*

- *Lorsque la guerre civile avec le Khamâd éclate, le docteur James s'engage dans l'armée, mais son nom disparaît rapidement des registres: d'abord considéré comme disparu, il semble qu'il soit ensuite enregistré*

comme déserteur, s'occupant des blessés ennemis plus que de ceux de l'armée de Shandara. Les données sont floues, mais il se serait installé d'abord à Sahhad, la capitale, avant de fuir lors de l'assaut des troupes de Shandara. Selon le rapport, le camp de réfugié dans lequel il opérait a été bombardé: on l'estime alors mort.

- *On ne retrouve sa trace que quelques années plus tard: les services secrets de Shandara ont consigné un rapport dans lequel ils ont éliminé le déserteur James. Le rapport d'opération (classé top secret) mentionne deux autres victimes dans l'assaut, des enfants âgés de 8 et 15 ans. L'opération aurait eu lieu dans un petit village des montagnes, nommé Jihel. Le rapport ne contient qu'une incertitude: si le corps trouvé à l'époque ressemblait à s'y méprendre à celui du docteur, l'examen ADN révélera une discordance flagrante: le corps retrouvé possédait toutes les caractéristiques génétiques d'un habitant du Khamâd de souche. L'expertise vient du docteur Dugen, qui a lui-même travaillé sur les échantillons, mais a depuis pris sa retraite: les échantillons n'ont pas été conservés.*

- *Du côté d'Obscurantis, le docteur James est également connu. Alors que ses travaux commençaient à faire de lui quelqu'un de connu, il a été approché par les sorciers de la secte, qui avaient un besoin important de ses connaissances en matière de greffe, et de son intellect hors norme. Ils avaient besoin de créer artificiellement des mystiques, pour le rituel d'Eveil. A ce moment, James rejoint l'organisation pour travailler à leurs côtés sur ce projet. Il devient rapidement un membre important, et même pressenti pour le rôle d'arcane majeur.*

- *Associé de très près au plan du rituel d'Eveil, envers lequel il émet un certain nombre de réserves, James finit néanmoins par quitter l'organisation, au moment où les soupçons de Terence Marquel et de Mathias le rattrapent. Les sorciers d'Obscurantis se rendent alors compte de ce que faisait le docteur: il implantait des pouvoirs mystiques chez une partie de ses patients, qu'il massacrait ensuite pour les récupérer une fois ceux-ci un minimum développés. Ce schéma a probablement été suffisamment reproduit pour garantir au docteur des pouvoirs très nettement supérieurs à ceux de mystiques «naturels» (la preuve en étant sans doute le*

fait que James a pu canaliser l'énergie spirituelle comme l'a fait Adrian).

Notez que l'histoire de James doit rester un minimum obscure: était-il véritablement un philanthrope qui aidait les réfugiés au Khamâd pendant la guerre civile? Les enfants qui ont été tués lors de son premier assassinat étaient-ils les siens? Où ceux de quelqu'un à qui il avait une promesse? Ou des sujets d'expérience? Vous êtes libres de donner des réponses à ce sujet à vos joueurs, ou de les laisser se faire une idée. En tous les cas, le personnage de James doit rester une énigme par certains aspects: il a pu faire preuve de dévouement, servir une cause noble tout autant que provoquer la mort d'innombrables innocents. Il semble incapable de compassion, et pourtant il agit parfois de manière désintéressée (cf. plus bas).

En tous les cas, gardez-vous d'en faire un «héros incompris qui a mal tourné et dont le comportement peut être pardonné lorsque l'on connaît son passé douloureux», tout autant qu'un serial killer démoniaque qui ne veut que détruire et dominer. Rappelez-vous que le professeur Dalkat lui a de lui-même confié le résultat de ses recherches, et c'était un homme concerné: il n'est pas crédible qu'il ait fait confiance à un monstre absolu.

Une fois ces informations obtenues, les personnages pourront en savoir un peu plus en se rendant à Jihel, dernier lieu lié de près au Tueur qu'ils n'auraient pas encore exploré.

SCÈNE II: LES RESCAPÉS DE JIHEL

Si les petites villes isolées du Khamâd sont habituellement des endroits modestes dotés de bâtiments rustiques, Jihel est une exception. Situé à près de 4.000 mètres de hauteur, et fort de quelques 5.000 habitants, cet endroit est agréable à vivre et à découvrir: les cultures qui l'entourent sont nombreuses et bien portantes, le village en lui-même est en bon état, les gens sont souriants et agréables. Il s'agit d'un petit havre calme et tranquille, plutôt reculé du monde et très en retard sur la technologie. Y accéder n'est pas évident, mais les voyageurs sont bien reçus.

Un certain nombre de choses permettront aux personnages de se rendre compte qu'ils ne se sont pas trompés d'endroit, néanmoins, les habitants sont très réticents à parler de James: bien qu'il soit effectivement présent dans la ville, il est considéré comme un bienfaiteur.

Ce village pauvre et éloigné de tout était bien plus précaire avant, et James a soigné nombre d'entre eux, sauvé des vies et contribué à ce que Jihel soit un lieu de vie agréable et non le village misérable qu'il était auparavant. C'est pourquoi les autochtones sont enclins à protéger le docteur de ceux qui le cherchent, plus qu'à le dénoncer. Il est à noter, d'ailleurs, qu'aucune des personnes qu'il a soigné dans le village n'a fait l'objet d'expériences quelconques. Il a pris son temps pour réellement sauver des vies.

- *Dès leur arrivée à Jihel les personnages capables de ressentir l'invisible sentiront une aura particulière de la ville, une sorte d'impression tenace que quelque chose de surnaturel y a élu domicile;*

- *Il est possible de retrouver dans la ville la maison où le docteur James habitait au moment où il est venu se cacher dans le village. Si les personnages ont eu accès au rapport le plus précis possible, il est possible de remonter dans le temps pour y voir les événements de cette nuit-là: James a fait tout ce qu'il pouvait pour sauver les deux enfants, mais a été tué et les deux également;*

- *Le cimetière local comprend un grand mausolée manifestement plus riche que les autres, et bien décoré, comportant 3 corps enterrés mais aucun nom. Il ressemble à s'y méprendre au cimetière que les personnages avaient vu en croisant James dans le monde spirituel.*

- *Beaucoup d'habitants ont eu des blessures soignées admirablement, ou ont bénéficié de traitements normalement difficiles à obtenir dans un tel endroit. Parmi eux, Maz, le fils de Shayla, une femme agréable qui possède une maison d'hôte et qui accepte d'héberger les rares visiteurs (de manière payante, bien entendu). L'adolescent avait une maladie grave dont sa mère est incapable d'expliquer les détails, mais il s'en est remis récemment et de manière miraculeuse.*

• Du point de vue de l'adolescent, néanmoins, les choses sont un peu plus complexes: d'un naturel plutôt joyeux et dynamique, Maz prend les choses à la légère, mais il pourra confier aux personnages qu'il sait très bien qu'il est mort, qu'il n'existe plus dans ce monde, mais que ça fait tellement plaisir à sa mère qu'il reste. Pourtant, Maz n'est pas un Spectre, ni un esprit quelconque: il a même une tombe à son nom au cimetière, preuve de ce qu'il dit, laquelle est encore occupé par un corps inhumé un an plus tôt. Il semblerait plutôt qu'il soit maintenu dans ce monde par une énergie très importante.

• Autre bizarrerie, des images d'il y a quelques mois montrent que Jihel n'était pas aussi rayonnante autrefois: la vie n'y est agréable que depuis quelques mois, à peu près au moment où le rituel d'Eveil a été lancé. Les habitants parlent de don des esprits, et il n'ont pas tort, dans un certain sens.

• Parfois, des micro-événements étranges ont lieu à Jihel, comme les personnages ont pu en observer pendant le rituel d'Eveil, ou pendant le Carnaval de Lucèn un an plus tôt: la surcharge d'énergie spirituelle causée par la présence de James provoque parfois des aléas qui échappent à son contrôle.

Une fois les personnages convaincus qu'ils sont au bon endroit, il leur faudra découvrir où se cache James. Il habite désormais dans un petit sanctuaire à une dizaine de kilomètres de Hafel, déserté depuis des générations, et qui servait autrefois à recueillir les offrandes destinés aux esprits.

SCÈNE III: LE PALAIS DE CRISTAL

SCÈNE OPTIONNELLE: GRATITUDE

Accéder au sanctuaire n'est pas extrêmement difficile: deux heures de marche amèneront les personnages à bon port. Néanmoins, s'ils ont éveillé les soupçons des habitants de Hafel, ils retrouveront ceux-ci, presque tous réunis, devant le sanctuaire pour leur barrer la route. Bien entendu, s'ils prennent des précautions pour ne pas être suivis ou sont attentifs, réagissez en conséquence: il se peut qu'ils croisent des habi-

tants sur leur trajet qui les supplient de faire demi-tour, ou qui s'en prennent à eux. Cette scène est optionnelle, il ne serait pas logique si les personnages prennent toutes les précautions qu'apparaissent soudain devant eux un millier de personnes qu'ils n'ont vu venir de nulle part (à moins que vous vouliez rajouter à l'étrangeté de l'ensemble).

Les personnes présentes ne sont absolument pas possédées, mais elles ont conscience que leur prospérité dépend de la survie du docteur James, qui a su faire preuve de bonté avec eux. Ils sont extrêmement reconnaissants envers ce dernier, et ne veulent pas que les personnages lui nuisent. A eux de gérer cette situation: ils ont affaire à des humains on ne peut plus normaux, qui ne constituent pas une menace ingérable pour eux (quoique le nombre commence à être un handicap), mais ils ne peuvent pas décemment exterminer toute la population de Hafel pour arriver à leurs fins.

LE SANCTUAIRE

Cette étape passée, les personnages pourront entrer dans le Sanctuaire, qui n'a rien de commun avec ce que l'on pourrait imaginer: à peine les personnages entrés à l'intérieur, la petite bâtisse semble d'un coup démesurée, un vrai palais de cristal orné de miroirs, de statues, de jeux de lumière et de prismes subtils, qui sont autant de rappels des œuvres les plus mémorables de ce pays.

Au fur et à mesure de leur avancée, le palais se dégrade, des impacts de bombe font éclater les murs, et des centaines de personnes se ruent à l'intérieur pour échapper aux balles. Très rapidement, la scène se mue en guerre civile (celle du Khamâd), mais les balles tirées peuvent réellement blesser les personnages.

Au fur et à mesure de leur avancée, des images de guerre passées, mais aussi à venir se multiplient autour d'eux et s'enchevêtrent tandis que des combattants de toutes les époques s'entre-tuent frénétiquement. Au milieu de la mêlée, les personnages peuvent s'entrevoir eux-mêmes, lors de leurs combats ou dirigeant des conflits dans un futur proche. S'ils décident d'avancer malgré tout dans ce bain de sang, les personnages subissent automatiquement un état psycholo-

gique (n'hésitez pas à faire jouer des tests, y compris pour la scène suivante).

Une fois tout cela passé, les personnages seront à nouveau dans les ruines du palais qu'ils ont découvert un peu avant, le désert s'étendant sur des piles de corps. Un escalier de cristal, miraculeusement indemne, les amène jusqu'à l'étage supérieur, tenant en équilibre sur les restes fissurés d'un pilier.

Au sommet de ce sanctuaire, les personnages retrouveront Maz, le jeune garçon «sauvé» qu'ils ont rencontré au préalable. Celui-ci leur demande de faire demi-tour, leur expliquant qu'il ne veut pas renoncer à la vie à cause d'eux. Ce faisant, ses traits se transforment, et il devient petit à petit plus vieux, jusqu'à adopter l'apparence d'un homme adulte, solide, en tenue traditionnelle.

Autour de lui, le décor change en permanence, ressemblant parfois au monde spirituel, parfois au désert du Khamâd, parfois aux rues de Sahhad lors de la guerre civile, le tout s'entremêlant lentement, mais à chaque fois ces décors sont plus que de simples illusions.

Il explique aux personnages ce que James n'acceptera jamais de leur dire: que la peur est la seule chose qui pourra empêcher Eris de sombrer dans le chaos, le seul projet qui vaille, et que seule la crainte d'une force supérieure empêche les hommes de tout détruire. Si les personnages décident malgré tout de continuer, peu convaincus par cette philosophie, il leur faudra faire face à Maz, incarnation du pouvoir accumulé par James, sous la forme d'Asclépios.

Cf. profil: Asclépios

DERNIÈRE CONFRONTATION

Ce dernier combat remporté, le sanctuaire illusoire volera en éclats, pour revenir à la réalité: un petit autel entouré de murs ocres, usé par le temps. A cet endroit, un vieil homme attend les personnages: le docteur Richard Marcus James, assis dans un fauteuil roulant. Son visage est fier, digne, mais son corps porte les marques de la guerre: son bras gauche est remplacé

par une prothèse mécanique, il ne peut plus bouger les jambes, et des cicatrices apparaissent ça et là sous ses vêtements, tandis qu'un tatouage sur son torse pulse violemment, preuve de l'énergie spirituelle accumulée.

Cette scène finale face à l'ennemi premier des personnages, et l'adversaire de Mathias et de Joana, devrait quasiment se jouer en silence: James n'entend pas s'expliquer, et les personnages savent déjà tout ce qu'ils peuvent espérer apprendre sur lui et ses projets.

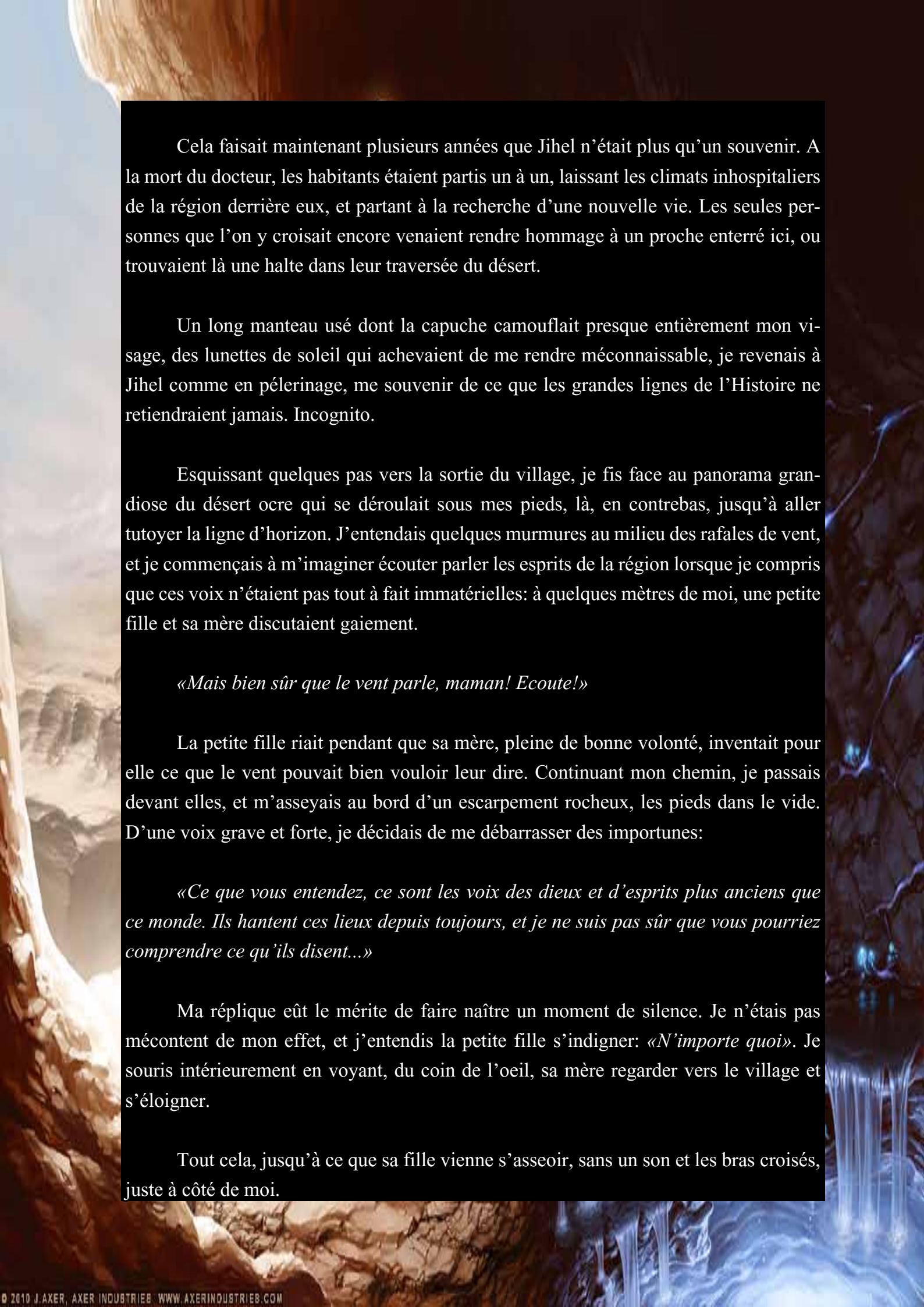
La vraie question est de savoir quelle décision ils prendront: vont-ils abattre le vieil homme, et que feront-ils du pouvoir spirituel accumulé par ce dernier? Le prendront-ils pour tenter d'en faire quelque chose (ils en ont le pouvoir) ou le laisseront-ils se dissiper? Faites de cette dernière scène un moment de décision pour les joueurs, mais pas une discussion bavarde où le grand méchant s'explique sur ses intentions. A ce stade, il n'y a plus grand chose à se dire, juste à prendre une décision.

Une fois cela fait, les personnages pourront découvrir que le docteur conservait un corps qu'il préparait pour une possession, ce qui semble définitivement être son pouvoir mystique. Quant au vieillard en fauteuil, son ADN correspond bien cette fois à celui recherché par les experts à l'époque.

Cependant, en fouillant attentivement, ils découvriront un dernier élément troublant: une partie des enveloppes que James cachait dans cette demeure improvisée sont adressées au nom du docteur Dugen. Si vous vous souvenez, c'est le nom de celui qui avait expertisé le sang lors des premiers tests.

Quant à savoir si les premiers résultats étaient ou non trafiqués, et si véritablement la preuve de la mort de James a été apportée avec certitude, c'est une toute autre histoire, qui laissera un peu d'incertitude dans l'esprit de vos joueurs s'ils parviennent à faire le lien.

En tous les cas, félicitations, vous venez de terminer la Chronique de Project: Eris!



Cela faisait maintenant plusieurs années que Jihel n'était plus qu'un souvenir. A la mort du docteur, les habitants étaient partis un à un, laissant les climats inhospitaliers de la région derrière eux, et partant à la recherche d'une nouvelle vie. Les seules personnes que l'on y croisait encore venaient rendre hommage à un proche enterré ici, ou trouvaient là une halte dans leur traversée du désert.

Un long manteau usé dont la capuche camouflait presque entièrement mon visage, des lunettes de soleil qui achevaient de me rendre méconnaissable, je revenais à Jihel comme en pèlerinage, me souvenir de ce que les grandes lignes de l'Histoire ne retiendraient jamais. Incognito.

Esquissant quelques pas vers la sortie du village, je fis face au panorama grandiose du désert ocre qui se déroulait sous mes pieds, là, en contrebas, jusqu'à aller tutoyer la ligne d'horizon. J'entendais quelques murmures au milieu des rafales de vent, et je commençais à m'imaginer écouter parler les esprits de la région lorsque je compris que ces voix n'étaient pas tout à fait immatérielles: à quelques mètres de moi, une petite fille et sa mère discutaient gaiement.

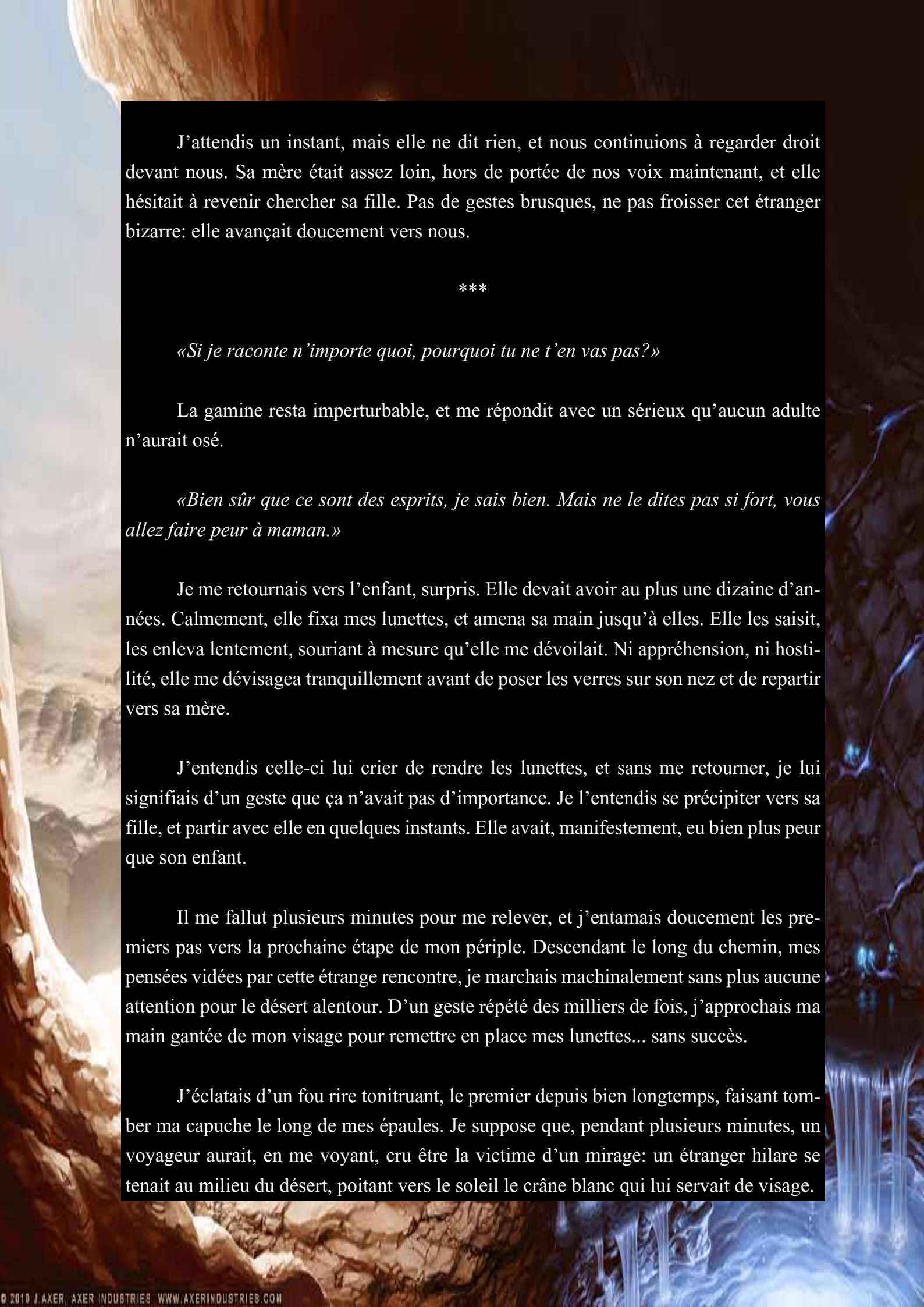
«Mais bien sûr que le vent parle, maman! Ecoute!»

La petite fille riait pendant que sa mère, pleine de bonne volonté, inventait pour elle ce que le vent pouvait bien vouloir leur dire. Continuant mon chemin, je passais devant elles, et m'asseyais au bord d'un escarpement rocheux, les pieds dans le vide. D'une voix grave et forte, je décidais de me débarrasser des importunes:

«Ce que vous entendez, ce sont les voix des dieux et d'esprits plus anciens que ce monde. Ils hantent ces lieux depuis toujours, et je ne suis pas sûr que vous pourriez comprendre ce qu'ils disent...»

Ma réplique eût le mérite de faire naître un moment de silence. Je n'étais pas mécontent de mon effet, et j'entendis la petite fille s'indigner: *«N'importe quoi»*. Je souris intérieurement en voyant, du coin de l'oeil, sa mère regarder vers le village et s'éloigner.

Tout cela, jusqu'à ce que sa fille vienne s'asseoir, sans un son et les bras croisés, juste à côté de moi.



J'attendis un instant, mais elle ne dit rien, et nous continuions à regarder droit devant nous. Sa mère était assez loin, hors de portée de nos voix maintenant, et elle hésitait à revenir chercher sa fille. Pas de gestes brusques, ne pas froisser cet étranger bizarre: elle avançait doucement vers nous.

«Si je raconte n'importe quoi, pourquoi tu ne t'en vas pas?»

La gamine resta imperturbable, et me répondit avec un sérieux qu'aucun adulte n'aurait osé.

«Bien sûr que ce sont des esprits, je sais bien. Mais ne le dites pas si fort, vous allez faire peur à maman.»

Je me retournais vers l'enfant, surpris. Elle devait avoir au plus une dizaine d'années. Calmement, elle fixa mes lunettes, et amena sa main jusqu'à elles. Elle les saisit, les enleva lentement, souriant à mesure qu'elle me dévoilait. Ni appréhension, ni hostilité, elle me dévisagea tranquillement avant de poser les verres sur son nez et de repartir vers sa mère.

J'entendis celle-ci lui crier de rendre les lunettes, et sans me retourner, je lui signifiais d'un geste que ça n'avait pas d'importance. Je l'entendis se précipiter vers sa fille, et partir avec elle en quelques instants. Elle avait, manifestement, eu bien plus peur que son enfant.

Il me fallut plusieurs minutes pour me relever, et j'entamais doucement les premiers pas vers la prochaine étape de mon périple. Descendant le long du chemin, mes pensées vidées par cette étrange rencontre, je marchais machinalement sans plus aucune attention pour le désert alentour. D'un geste répété des milliers de fois, j'approchais ma main gantée de mon visage pour remettre en place mes lunettes... sans succès.

J'éclatais d'un fou rire tonitruant, le premier depuis bien longtemps, faisant tomber ma capuche le long de mes épaules. Je suppose que, pendant plusieurs minutes, un voyageur aurait, en me voyant, cru être la victime d'un mirage: un étranger hilare se tenait au milieu du désert, poitant vers le soleil le crâne blanc qui lui servait de visage.

CRÉDIT ILLUSTRATIONS

Comme toujours, je n'ai pas pu demander l'autorisation de chacun des auteurs des illustrations présentes dans ce livre, aussi celles-ci seront-elles retirées sur demande de ces personnes si elles le souhaitent. En attendant, je me permets un échange de bons procédés en vous renvoyant à leurs galeries sur deviant art!

GÉNÉRAL

Fond d'écran (Couverture) - top hat skull par CRAZYGRAFIX (Jack) - Apocalypse City Scape par Akajork (Sommaire) - Dark alley par Hideyoshi (intro, transitions) - Desert Cavern par JayAxer (Conclusion) - Detective's office par etwoo (Crédits)

CHAPITRES

ARCHIVES: The Hospital par Tsabo6 - voiceless scream par Fukari - Crash par glazyrin - No reception today... par JanneO

PROLOGUE: LIGHTNING BOLT LIGHTNING BOLT par 2013 - Hacker par epilizard - playing card par siliadityr

CHAPITRE I: Ouroboros par ELJIII - Another Crime Scene BIG par AndreeWallin - Hall par etwoo - The Laboratory par Iorneniesart

CHAPITRE II: Lion thing par missmonster - Detective par kaorcia - The Mask par Mouth-Less

CHAPITRE III: Rockstar par Sleckt - Commission: Lee and Paul par ippus - Stray par anika-kinika

CHAPITRE IV: Carnival par Marcks - Référence disparue - hyakkigadanjinyawa 1st par kanin-nevven

CHAPITRE V: Oriental palace par Togman-Studio - Oriental Pages_Page 42 par malikanas - OSMADTH - Desert Capital Zurakhul par Nurkhular - Oriental Abyss par Blinck

CHAPITRE VI: Speedpaint: Chasers fairytale CircuitDruid - politician par DanielGrzeszkiewicz - Murder in the Dark par Mishuku

CHAPITRE VII: apocalypse par iliasPatlis - Amelie Huang par Claparo-Sans - Hangar speedie par Raphael-Lacoste - The Hangar par AndreeWallin

CHAPITRE VIII: The mirror par Dolmheon - murder par leventep - zombie killer par kate-niemczyk - Mirror par Akai-01

CHAPITRE IX: backyard final par donmalo - OldTown par MechanicalMind - The Circus par scarlet-dragonchild - speed painting: departure par khanshin

CHAPITRE X: Central Park par keepwalking07 - Han par JonasDeRo - Manhattan Bridge par LinaLightning - Riot par frizz-bee

CHAPITRE XI: Thief par jackieocean - relaxing on rooftop par Raphael-Lacoste - Village par zaidoigres - Halo par VampireHungerStrike

CHAPITRE XII: Abraxas par Lemmy-X - bloody stain par genki-de - Speedpaint: Industrial city par inetgrafx - Boys par genki-de

CHAPITRE XIII: Even earlier speedpaint par DeepChrome - in a shadow of the cyberpunk_01 par DarkEnter - Soldier Doodle par MechanicalMind