

## **B.A.S: Dossier d'informations confidentielles**

### **Dossier secret**

Depuis toujours, Ephraïm et Eirika suscitent la méfiance de la part des gens normaux. Cela pourrait être dû à la présence de leur tante, que beaucoup préfèrent tenir à l'écart de crainte de ce qu'elle pourrait leur faire, mais tous deux ont par eux-mêmes de véritables pouvoirs mystiques, aussi puissants qu'innés.

Si Eirika ne se souvient de rien avant qu'ils ne soient recueillis par Maria, Ephraïm garde des images de sa petite enfance: son père, Dan Heartfell, était un membre puissant du conseil fédéral et l'héritier, selon ce qu'il apprenait lui-même à son fils, d'une longue et puissante lignée de mystiques. Sa mère, forte mais plus discrète, d'une beauté presque surnaturelle, disposait aussi de pouvoirs mystérieux qu'elle montrait parfois à son fils, mais elle restait très discrète sur son passé et sur son activité professionnelle. Leur famille est fortunée, l'éducation dont bénéficie le jeune garçon est excellente et il garde de ses parents le souvenir de personnes agréables, douces, compréhensives, mais qui semblaient toujours sur leurs gardes, méfiants. Ils lui enseignent à l'époque des consignes de sécurité détaillées qu'il n'a jamais oubliées.

Un soir, deux ans à peine après la naissance d'Eirika, un feu terrible prend dans la demeure de la famille, et la maison semble prise d'assaut par de véritables démons: il voit de ses yeux les domestiques de la famille être dévorés par des flammes vivantes ou étranglés par des ombres. Dan vient chercher ses enfants et les amène en urgence dans une voiture blindée à l'arrière de leur vaste résidence. C'est dans ce véhicule, accompagnés par Maria et un chauffeur patibulaire, qu'ils voient leurs parents pour la dernière fois. Arrivés à Lucèn, où leur tante venait d'acheter une petite demeure dans un quartier parmi les plus reculés de la ville, le jeune garçon mettra beaucoup de temps avant de retrouver le sourire et d'accepter sa nouvelle vie. Maria, sorcière puissante et réputée, lui apprendra néanmoins ce qu'il doit faire pour survivre et l'aidera à développer ses propres pouvoirs.

Pendant des années, Ephraïm s'est efforcé de mener une vie normale, mais il est apparu rapidement que des personnes cherchaient à le retrouver pour l'éliminer. La première attaque eût lieu alors qu'il se rendait seul chez un ami, et plusieurs fois avant qu'il ne soit en âge de se défendre, Maria eût fort à faire pour le protéger des recherches dont il faisait l'objet. Lorsqu'il décida de fonder son agence de détective du surnaturel afin de récolter des indices à sa façon, Maria lui apprit que les hommes qui le pourchassaient faisaient partie d'une secte puissante nommée Obscurantis, et que c'étaient eux bien sûr qui s'en étaient pris à leur famille, mais elle ignorait ce qu'ils voulaient réellement.

Jusqu'ici, les pistes sur Obscurantis se sont avérées rares et souvent infructueuses. C'est au cours d'une enquête sur un médecin supposément affilié à l'organisation qu'Ephraïm fait la rencontre de Mathias Reed et de Joana Marquel, qui ont abouti à cette clinique sur la base d'autres informations, et avec un autre objectif en tête. Leurs objectifs coïncidant néanmoins, Ephraïm accepte de rejoindre le B.A.S fondé par Reed pour avancer ses propres investigations.

## **Pouvoir mystique: Voile d'Umbra**

Les pouvoirs d'Ephraïm sont innés, ou du moins se souvient-il toujours les avoir eus. Il dispose depuis sa plus tendre enfance d'un don mystique aussi redoutable que complexe à utiliser, et s'est toujours trouvé de ce fait à la marge des enfants "normaux". Ses parents lui ont appris à camoufler ses capacités, lui ont enseigné comment les dompter et ne les utiliser que lorsqu'il le souhaite et Ephraïm respecte cette règle, n'employant le Voile d'Umbra que lorsque les circonstances l'exigent.

Ce pouvoir est littéralement la capacité à écarter le voile qui sépare le monde matériel des premières strates du monde spirituel. L'utilisateur perçoit ombres, fantômes, démons et énergies spirituelles avec une grande précision, et peut même les atteindre physiquement. Ce pouvoir est une des raisons de la redoutable efficacité d'Ephraïm en tant que chasseur de surnaturel, mais le monde spirituel est un univers de chaos: il doit être fréquenté avec modération sous peine de plonger ses visiteurs dans la folie.

### **Niveau 1: Voile de réalité**

A l'aide de ce niveau de pouvoir, l'utilisateur peut percevoir la réalité et voir le monde spirituel derrière. Des bâtiments et des êtres fantomatiques lui sont alors visibles alors que les habitants et lieux du monde matériel paraissent éthérés. Le monde spirituel ressemble à un reflet déformé du monde matériel (ou peut-être est-ce l'inverse) et peut receler bon nombre d'indices sur ce qui est caché à des yeux normaux.

Les fantômes et démons, le paysage spirituel des environs lui apparaissent clairement. Ceux qui sont déguisés sous forme humaine ont droit à un test opposé de Furtivité spécialité Déguisement contre l'Investigation spécialité Perception de l'utilisateur pour ne pas être démasqués. Néanmoins, ce dernier doit réussir un test opposé de Furtivité spécialité Discrétion contre Investigation spécialité Perception des autochtones s'il ne veut pas être lui-même repéré par les habitants de la région, bien qu'aucune interaction physique ne soit possible.

Le personnage peut recourir à ce pouvoir une fois par scène, pour quelques instants. S'il désire s'en servir davantage, il perd un point d'Intuition temporaire.

### **Niveau 2: Langage des abysses**

En atteignant ce niveau de maîtrise, le personnage est désormais capable de comprendre le langage des esprits et démons, et peut communiquer avec eux lorsqu'il est en leur présence. Il ne peut toutefois pas interagir physiquement avec eux.

### **Niveau 3: Chemin des ombres**

Avec ce niveau de pouvoir, l'utilisateur peut interagir physiquement avec les éléments du monde spirituel. Activer le Chemin des ombres coûte un point d'Intuition temporaire pour une scène, et le personnage peut désormais se saisir d'objets ou de créatures présentes dans le monde spirituel, ce qui lui permet, le cas échéant, de les combattre. Lui-même est à cheval entre deux réalités, ce qui implique qu'il peut être attaqué à la fois dans le monde matériel et dans le monde spirituel, mais il a conscience des deux à la fois.

L'utilisateur est également capable de se saisir d'objets existant dans le monde spirituel, mais il est incapable de leur faire traverser la frontière avec le monde matériel (et inversement).

### **Niveau 4: Traversée crépusculaire**

Désormais, l'utilisateur du Voile d'Umbra est capable de passer entièrement dans le monde spirituel. Cela lui coûte deux points d'Intuition temporaires par scène, et il est capable d'interagir complètement avec cet univers. Il disparaît complètement du monde matériel et ne peut plus y être blessé ou atteint par des moyens conventionnels. Il peut en revanche être tué/blessé normalement à l'intérieur du monde spirituel.

Le personnage peut emmener d'autres personnes avec lui, et ceux-ci payent le coût de leur voyage également. Le retour ne se fait pas obligatoirement par le point d'entrée de la Traversée, mais il est souvent difficile de prévoir le point d'arrivée depuis le monde spirituel lorsque l'on revient d'un endroit au hasard. Quoiqu'il en soit, le retour se fait en action libre, mais chaque participant doit être au contact de l'utilisateur du pouvoir.

Un personnage atteignant 0 en Intuition alors qu'il est dans le monde spirituel est perdu à jamais dans les méandres de cet univers.

## **Motivations**

**Protection (principal):** Ephraïm a été témoin lors de l'attaque de la demeure de ses parents de la cruauté des arts mystiques lorsqu'ils sont employés à de mauvaises fins. Il a vu avec sa tante comme la magie pouvait rendre fou certaines personnes, et s'est juré de défendre les innocents des ravages du surnaturel.

**Haine:** Ephraïm est sans pitié avec la plupart des démons lorsque ceux-ci s'en prennent aux humains, et bien peu échappent à sa lame.

**Vérité :** Il n'a jamais su ce qui était arrivé à ses parents, ni ce que la secte Obscurantis lui voulait, et cherche à le découvrir par tous moyens.

## Handicap: Ennemi mortel

Ephraïm ne sait pas grand chose de la secte Obscurantis, si ce n'est que ses membres sont acharnés et influents. Ses assassins se présentent souvent comme des hommes encapuchonnés de noir, utilisant des technologies de pointe malgré leur apparence. Ce sont des adversaires intelligents et obstinés, connaissant souvent la magie noire et demandant au chasseur de démons beaucoup d'énergie pour protéger les siens de leurs attaques.

Chaque fois qu'une piste semble mener à Obscurantis, elle se clôt de manière brutale et dans le sang, mais Ephraïm a acquis une certitude: les moyens et les informations de la secte sont trop importants, la disparition des preuves trop rapide, et ils doivent avoir des points d'appui dans de hautes sphères politiques et économiques.