KNIGHT

Codex Fan Made 1

La croisade de la Ville Lumière

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Damien « Dark » Damor, Antoine « ArcAnge909 » Auton, Julien « Pirlouit » Urena

Support
Raphaël R., Iznurda

Logo
Vincent Devault

Illustration couverture - cartes
Isabelle « Ruvaakh » Tosiek

Illustrations
Rudy Cruss, Ugo, Vod-K, Deemoes, Simon Labrousse

Maquette
Isabelle « Ruvaakh » Tosiek

Relecteurs
Maxime « Kaefer » Peillon, Cédric « jtrthehobbit » Lameire, Michaël « Luceid » Marie, Arthur

Sommaire

Synopsis 5
Fonctionnement du scénario 5

Introduction 6
Arthur et la Table Ronde 6
Briefing 6
Objectifs secondaires 7
Gauvain et les émetteurs de flux 7
Paris, Ville Lumière 7

Module 1 - Se déplacer dans Paris 9
Préambule 9
Le déplacement 9
La méthode rapide et brutale 9
La méthode détaillée 10

Module 2 - L'Anathème : forces en présence ... 11
Préambule 11
Le roi de Lafayette et ses faunes 11
Le Déchu et ses serviteurs 12
Wendigo 13
Le Masque 14

Module 3 - Les communautés de Paris 15
Préambule 15
Le Zénith et la cité de la musique 15
Description / ambiance : Le Zénith 15
Description / ambiance : La cité de la musique 15
Rencontres /archétypes 15
Besoin 16
Bonus 16
L'hôtel des Invalides 16
Description / ambiance : 16
Rencontres /archétypes : 16
Besoin 17
Bonus 17
Le bunker des catacombes 17
Description / ambiance : 17
Rencontres /archétypes : 17
Besoin 17
Bonus 18
Les enfants du métro 18
Description / Ambiance 18
Rencontre / Archétype 18
Besoin 18
Bonus 18
La Défense 18
Description / Ambiance 18
Rencontres / Archétypes 18
Besoin 19
Bonus 19

Fan made

Notre-Dame : les Evangélistes Carnassiers ...20
Description/Ambiance ...20
Rencontre / Archétype ...20
Besoin/Bonus ...20

Module 4 - Le Nodachi est impliqué ...21
Préambule ...21
Le Nodachi à Paris ? ...21
Possibilités d'intervention ...21
Les rebuts en difficultés ...21
Le cumul de balises ...22
Trouver les coupables ...22
Le face-à-face ...23

Module 5 - Localiser la faille ...24
Préambule ...24
Approche satellite : clichés aériens ...24
Approche informatique : réseau de surveillance ...24
Approche ésotérique : le Sceptre ... 25
Approche empirique : la traque ...25
La faille : description ...26
Communiquer la faille ...27

Module 6 - La bataille finale ...29
Préambule ...29
État des lieux ...29
Partie 1 : l'approche ...30
Partie 2 : la confrontation ...31
Si le roi de Lafayette tient encore Paris ...31
Si le Déchu tient Paris ...32
Et sinon ? ...32
Partie 3 : Le bouquet final ...32
Epilogue ... 32
Annexes ...34
Annexe 1: Opposition ...34
Le Nodachi ...34
La Bête ...35
Le Masque ...41
L'adversaire humain ...42
Annexe 2: Cartes ...43
1. Carte d'exploration : MJ ... 43
2. Carte d'Exploration : PJ ...44
3. Carte de la Faille : Tour Eiffel ... 45
4. Carte de la Faille : Gare St Lazare ...46
5. Carte de la Faille : La station Châtelet 47
Annexe 3 : Aide de jeu ...48
Les émetteurs de flux ...48
Mod 1 - Se déplacer à Paris ...48
Mod 2 - L'Anathème ...48
Mod 3 - Les communautés de Paris ...48
Mod 4 - Le Nodachi est impliqué ...49
Mod 5 - Localiser la faille ...49
Mod 6 - La bataille finale ...49

Synopsis

L'intrigue se situe après le premier scénario du livre de base « Les Chevaliers Noirs ». Ce dernier finit sur un dernier carré au sommet de la tour Eiffel lors duquel les héros doivent se battre au coude à coude avec une coterie alliée et doivent protéger de nombreux civils dont un groupe d'enfants.

Ce scénario est volontairement très ouvert et proposé sous forme de "bac à sable". Les différents actes peuvent être joués dans n'importe quel ordre, ne pas être joués du tout, voire être étoffés et étayés.

Les personnages seront amenés à interagir avec les différentes communautés de rebuts de Paris. Ils pourront rencontrer des membres du Nodachi, les affronter ou s'en faire des alliés et se risqueront à discuter, affaiblir voire pactiser avec les différentes entités de l'Anathème présentes dans la capitale française, le tout sur fond de tension politique entre le Knight et les Immortels.

Chacune de leurs actions aura une conséquence lors des autres phases du scénario, notamment pendant la bataille finale lors de laquelle de nombreux chevaliers seront mobilisés durant un assaut d'une envergure sans précédent sur la ville. Les actes et l'efficacité des joueurs auront un impact direct sur la survie de leurs alliés, voire même des chevaliers de la Table Ronde.

Ce scénario se pose comme la fin d'un arc narratif aux conséquences importantes et peut même être joué comme une mini-campagne à part entière.

Enfin, compte tenu des enjeux divers, il n'est pas recommandé à des personnages novices et un minimum de 100 PG est conseillé. Ce scénario n'a donc pas nécessairement lieu immédiatement après celui du livre de base mais quelques temps plus tard, en fonction de votre campagne.

Fonctionnement du scénario

Ce scénario s'articule en 6 modules. Certains incluent des éléments de règle, d'autres les trames scénaristiques de fond, et les derniers la mission en tant que telle, ses conséquences et implications.

- Le Module 1 présente une Paris recouverte par l'obscurité, et la manière de s'y déplacer sans déchainer des hordes de créatures à sa suite.

- Les Module 2 et 3 se placent en trame de fond. Ils dépeignent respectivement les forces de l'Anathème et les rebuts présents dans la capitale. Ils décrivent les interactions possibles avec ces acteurs ainsi que leurs conséquences.

- Le Module 4 permet d'impliquer le Nodachi dans cette aventure, et ainsi d'en augmenter la dimension politique. Il se met en place en trame de fond également.

- Le Module 5 détaille la mission principale des chevaliers, et différentes options pour l'accomplir.

- Le Module 6 présente une bataille rangée de grande envergure. Il met en scène la conclusion explosive du scénario et doit être joué après le Module 5. Lors de cet assaut, tous les actes effectués par les chevaliers lors des modules précédents auront des conséquences, positives comme négatives

Fan made

Introduction

Arthur et la Table Ronde

La coterie des PJs, ainsi que certains éléments clefs du Knight sont invités à assister silencieusement à une séance de la Table Ronde. Tous ces puissants chefs de section sont présents autour de ladite table, que ce soit physiquement ou via des écrans RA s'ils sont actuellement en mission. Merlin se tient debout à la droite d'Arthur. Ce dernier se lève et prend la parole d'une voix grave.

« Mes frères, mes sœurs, l'heure est grave. Paris est tombée sous l'influence de la Bête. Nos mécènes, les Immortels, nous somment de reprendre la Ville Lumière dans la semaine. Oui mes frères, une semaine.

Notre réputation toute entière a été mise en jeu. Si nous ne parvenons pas à atteindre cet objectif, alors non seulement, la présence du Malin sur le continent serait renforcée sans commune mesure. Mais en plus, nous aurons trahis la confiance que l'Humanité nous porte. En de telles circonstances, le soutien que nous apportent les Immortels toucherait certainement à sa fin.

C'est pour cela que nous ne pouvons pas faillir.

Le délai est certes court, mais la précipitation n'est pas de mise pour autant. Avant de partir guerroyer, il nous faut fourbir nos armes, préparer nos chevaliers, écouter nos espions et définir notre stratégie.

Mes frères, mes sœurs, l'Humanité a besoin de chacun d'entre vous, de chacun de ses chevaliers. Recevez à présent vos ordres :

Les espions de Palomydès et les chercheurs de Dagonnet ont effectué un travail remarquable. Nous sommes à présent certains qu'un passage vers les Enfers est ouvert à Paris.

Kay, ma sœur, Lancelot, brave parmi les braves, envoyez vos hommes en reconnaissance. Entrez en contact avec les innocents qui peuplent la ville, mettez-les en sécurité. Puis localiser la porte Infernale, soyez nos yeux au fond des Abysses, guidez notre bras armé vers le cœur du Démon.

Dans ces circonstances difficiles, la Providence reste avec nous. Leurs efforts conjoints ont permis à Gauvain et à notre cher Merlin de mettre au point de nouvelles armes nous permettant de manipuler le Malin.

Sagramor, c'est ta troupe de fou de guerre qui devra les mettre en place. Nul autre que toi ne peut accomplir pareil tâche. Tous ne reviendront pas, tu le sais.

Pendant ce temps, au cœur de Camelot, nous préparons l'assaut sur la ville. Bohort, l'approvisionnement en troupe t'incombe. Ma fille, tu as toute ma confiance.

Bedivère, les créatures que nous affronterons seront d'une puissance à faire trembler les montagnes. Tes hommes et toi-même devrez frapper fort. Appuyés par Lamorak et ses soldats, vous serez l'égide chargée de protéger le débarquement.

Mes frères, mes sœurs, la lutte sera rude, la bataille sera difficile, mais la gloire n'en sera que plus grande. L'Humanité a ses yeux braqués sur nous. Elle a besoin de nous, aujourd'hui plus que jamais. Nous ne pouvons pas faillir.

Seuls nous combattons, ensemble nous vaincrons ! »

Briefing

Les PJs sont alors convoqués par leur chevalier de la Table Ronde, qui leur explique leur tâche.

« Chevaliers, vous avez entendu les ordres d'Arthur. De par votre expérience du terrain, c'est vous qui serez envoyés à Paris. Vous serez les yeux et les oreilles du Knight. Nous comptons sur vous. Définissez les cibles prioritaires, les points clefs et les populations à protéger. Votre objectif sera également et avant tout de localiser la faille, l'endroit à partir duquel les créatures de la Bête se sont introduites dans la ville.

[lisez à présent l'objectif secondaire]

Vous aurez l'assistance d'une seconde coterie, plus lourdement armée et chargée de faire diversion afin de faciliter vos déplacements en toute discrétion. Voyez avec Gauvain pour les détails.

Soyez prompts et sans pitié. »

Objectifs secondaires :

Kay : Vous aurez également à vous infiltrer au sein des groupes ennemis et devrez éliminer au moins un des leader.

Gauvain : D'ailleurs, les relevés montrent une activité anormale des bestians du secteur, je crains qu'une technologie alternative aux émetteurs de flux ne soit développée. Rapportez-moi des échantillons.

Dagonnet : Au passage, l'omniprésence de la Bête à Paris a créé des créatures différentes des faunes et bestians. Trouvez-en et rapportez-moi des échantillons ou relevés pour les ajouter aux bases de données.

Lancelot : La présence de ténèbres a probablement induit le désespoir dans les communautés de rebuts. Tâchez de le juguler.

Lamorak : Donc assurez-vous que chaque communauté de rebuts que vous croisez dispose de matériels adaptés à sa défense ou soit préservée des combats.

Bedivère : La section Korrigan a récupéré des informations sur un chasseur solitaire de la Bête dans Paris. Localisez-le et éliminez-le.

Sagramor : Vous vous souvenez du roi de Lafayette ? Trouvez-le et éliminez-le !

Palomydès : Ces créatures de la Bête sont bien trop coordonnées. Tâchez de déterminer si une entité plus puissante ne tire pas les ficelles.

Gauvain et les émetteurs de flux

Suite au briefing, Gauvain présente les émetteurs de flux, le canal qu'utilisent les créatures de l'Anathème pour communiquer. Ces émetteurs prennent la forme de pylônes d'environ deux mètres de haut. Pour les activer, il faut tout d'abord les ancrer dans le sol, puis les activer à la main. La technologie utilisée est similaire à l'armure Psion, présentée dans le supplément 2038

L'émission est très rudimentaire, car le seul ordre qu'elle permet de simuler à l'heure actuelle est un regroupement. Un seul émetteur est prêt pour le moment et il faut une journée complète à Gauvain et ses hommes pour en créer un nouveau. Les émetteurs seront mis en place au cœur du territoire occupé par la Bête par une coterie de Sagramor afin de libérer certains passages, une zone d'atterrissage etc.

Paris, Ville Lumière

La surface de la ville est envahie par les créatures de la Bête, faunes et bestians, éventuellement des béhémots, ainsi que quelques chats errants, une nouvelle créature présentée en annexe. Tandis que le ciel est parcouru d'innombrables nuées de noctes. Plusieurs possibilités se proposent aux joueurs, tout en gardant en tête la quantité impressionnante de créatures sur place.

- Utiliser un émetteur de flux pour libérer une zone d'atterrissage.
- Se poser bien plus loin, au risque de perdre une journée.
- Se poser à Marne la Vallée (MJ, vous pouvez en profiter pour introduire le Disney des Horreurs)
- Faire une entrée en train par une des gares de la ville.
- Passer par la Seine.

Péripétie : Jamais un transport en sécurité !

Afin de rajouter un peu de piment à l'arrivée dans Paris et de poser le décor de l'occupation, le moyen de transport des chevaliers peut se faire attaquer par une nuée de noctes, s'il est aérien ou 1 chat errant par PJ (voir **Annexe 1 : Opposition – La Bête**).

C'est Sagramor lui-même qui s'est chargé des tests sur le terrain. Quand je lui ai exposé le plan, il s'est jeté sur le prototype en hurlant "Faut tester ça avant d'envoyer les jeunes à la marave !". Et il est parti. Tout seul.

Je l'ai vu revenir huit heures plus tard. Son armure partait en lambeau par plaques entières et les réacteurs de ses haches avaient surchauffés. Y'a même des pièces qui s'étaient soudées entre elles.

Il m'a juste lancé un grand sourire avant de gueuler "C'est du bon boulot, petit ! M'en faudra une douzaine !"

- Gauvain

Fan made

Module 1
Se déplacer dans Paris

Préambule

Nous vous proposons trois méthodes pour trois façons de jouer. Ces méthodes ne sont pas exclusives mais complémentaires et peuvent vous aider à garder le rythme de la partie sous contrôle.

Les déplacements vont être nombreux lors de la reprise de Paris. L'arrivée dépend énormément des volontés des chevaliers-joueurs, mais la façon de gérer les déplacements va être du ressort du meneur de jeu. Elle offre l'opportunité de moduler le temps de jeu et de rythmer la partie : si vous sentez vos joueurs en manque d'action, utilisez plutôt la méthode détaillée. Si vous avez eu votre compte de jets de dés, utilisez la méthode rapide. Si vous avez besoin d'introduire une péripétie ou un indice pour faire rebondir les joueurs, utilisez une rencontre spéciale.

Notez bien qu'il est possible et même souhaitable, de changer de méthode suivant le temps disponible et les envies des joueurs - meneur compris. Suivant l'évolution de la partie il peut être intéressant de détailler les rencontres ou inversement d'accélérer les choses.

Le déplacement

Quand les chevaliers se déplacent discrètement à travers Paris, demandez un jet de déplacement global en prenant la caractéristique discrétion la plus élevée du groupe (le chevalier qui va gérer l'avancée de toute la coterie) + la caractéristique déplacement la plus faible du groupe (le chevalier qui va ralentir la cadence). Lorsqu'un émetteur de flux est activé, un troisième chevalier différent des deux premiers choisit une troisième caractéristique, qui ne soit ni discrétion ni déplacement, qu'il ajoutera au total.

Suivant la position de départ et celle de l'objectif, modulez la difficulté. Vous pouvez vous référer à la carte présentée en annexe :

- Hypercentre (1er, 2ème, 3ème et 4ème arrondissements, bordure rouge) : Difficulté 12
- Centre (du 5ème au 11ème arrondissements, bordure orange) : Difficulté 9
- Du 12ème au 20ème arrondissements, bordure verte : Difficulté 6
- En périphérie au-delà de la bordure verte : difficulté 4

Les difficultés peuvent varier au cours de la mission, suivant les actions des chevaliers à Paris. Si les créatures de la Bête sont de plus en plus excitées, si les chevaliers font du grabuge et manquent de discrétion, n'hésitez pas à décrire les mouvements de créatures de plus en plus nombreuses et adaptez les difficultés en conséquence. De la même façon, si les chevaliers font preuve d'ingéniosité pour leurs déplacements, n'hésitez pas à moduler le seuil de réussite (passages souterrains, modules efficaces...).

Si le jet de déplacement est réussi, le groupe évite tout danger pour le moment. Sinon, ils tombent sur quelque chose de périlleux. Si vous avez une scène particulière en tête, lancez-la. Si vous avez l'occasion de jouer une découverte intéressante, faites-le. Si vous voulez faire découvrir un PNJ notable ou important pour la suite, allez-y. Si vous devez réveiller un joueur, déclenchez un combat. Tout cela, c'est la méthode détaillée. Si, à l'inverse, vous n'avez pas le temps ou l'envie de rallonger la partie, n'en faites rien et passez par la méthode rapide.

La méthode rapide et brutale

Les chevaliers prennent des dégâts équivalents à la difficulté du jet de discrétion (le champ de force n'est pas pris en compte). Le combat n'est pas joué et l'on considère les chevaliers comme victorieux mais pas indemnes. Attention cependant : cette méthode va rapidement consommer les ressources des chevaliers. A utiliser avec précaution ou en alternant régulièrement avec la méthode détaillée.

La méthode détaillée

Plusieurs événements présentés dans ce scénario impliquent des scènes croisées « par hasard » par les chevaliers : dans ces cas, utilisez la méthode détaillée pour décrire une rencontre, planter un décor propice. Vous trouverez quelques-unes de ces scènes dans les modules « trouver la faille » et « le Nodachi à Paris », mais cela peut aussi être l'occasion d'introduire d'autres PNJ intéressants.

Si le jet de déplacement est réussi, vous pouvez toujours introduire l'une de ces scènes, en ménageant un petit avantage aux chevaliers.

Péripétie : Sauvetage #1

Toujours inaperçus, les chevaliers entendent des cris puis découvrent la scène : une jeune femme grimpe le long d'une façade d'immeuble, poursuivie par deux faunes, tandis que le reste de la meute la suit en contrebas. Elle ne survivra pas sans assistance. Une bonne façon d'introduire Adèle Girard (voir le **Livre de base – Cadres d'aventures - page 275**) si vous voulez orienter vos chevaliers sur la piste du Nodachi (voir Module 3 : Le Nodachi est impliqué)

Péripétie : Sauvetage #2

Toujours silencieux, vous entendez alors des hurlements et des coups de feu. Sur place, plusieurs créatures de la Bête prennent d'assaut un terrier de rebut, au 5ème étage d'un immeuble exigu, aux murs peu solides et proches de l'effondrement. A vous de sauver ceux qui peuvent l'être. Parmi les rebuts, vous pouvez introduire Théo De Sousa (voir le **Livre de base – Cadres d'aventures - page 275)** qui peut exposer l'état des rebuts de la capitale aux chevaliers.

Péripétie : Sauvetage #3

Un groupe de bestians est planqué sur les toits, clairement visibles par les porteurs de méta-armures. Malheureusement, le groupe de rebuts avançant dans la rue n'a rien vu, lui.

Péripétie : Créatures atypiques.

Alors qu'ils arpentent la capitale, les chevaliers se sentent observés, comme traqués. Sur un jet de perception ou d'instinct, ils peuvent alors croiser la route d'un à trois chats errants (voir **Annexe 1 – Opposition – La Bête**) de la Bête.

Ils agissent comme des prédateurs rusés cherchant à prendre les Chevaliers par surprise au plus mauvais moment : pendant une halte ou une réparation ou toute autre occasion.

Péripétie : Surgissant de l'ombre.

D'un coup, le coin semble plus calme, presque trop. Jusqu'à ce qu'une créature du Masque ne surgisse. Que fait-t-elle ici ? Et que transporte-t-elle dans ce sac ?

Péripétie : Diplomatie à coup de flingue.

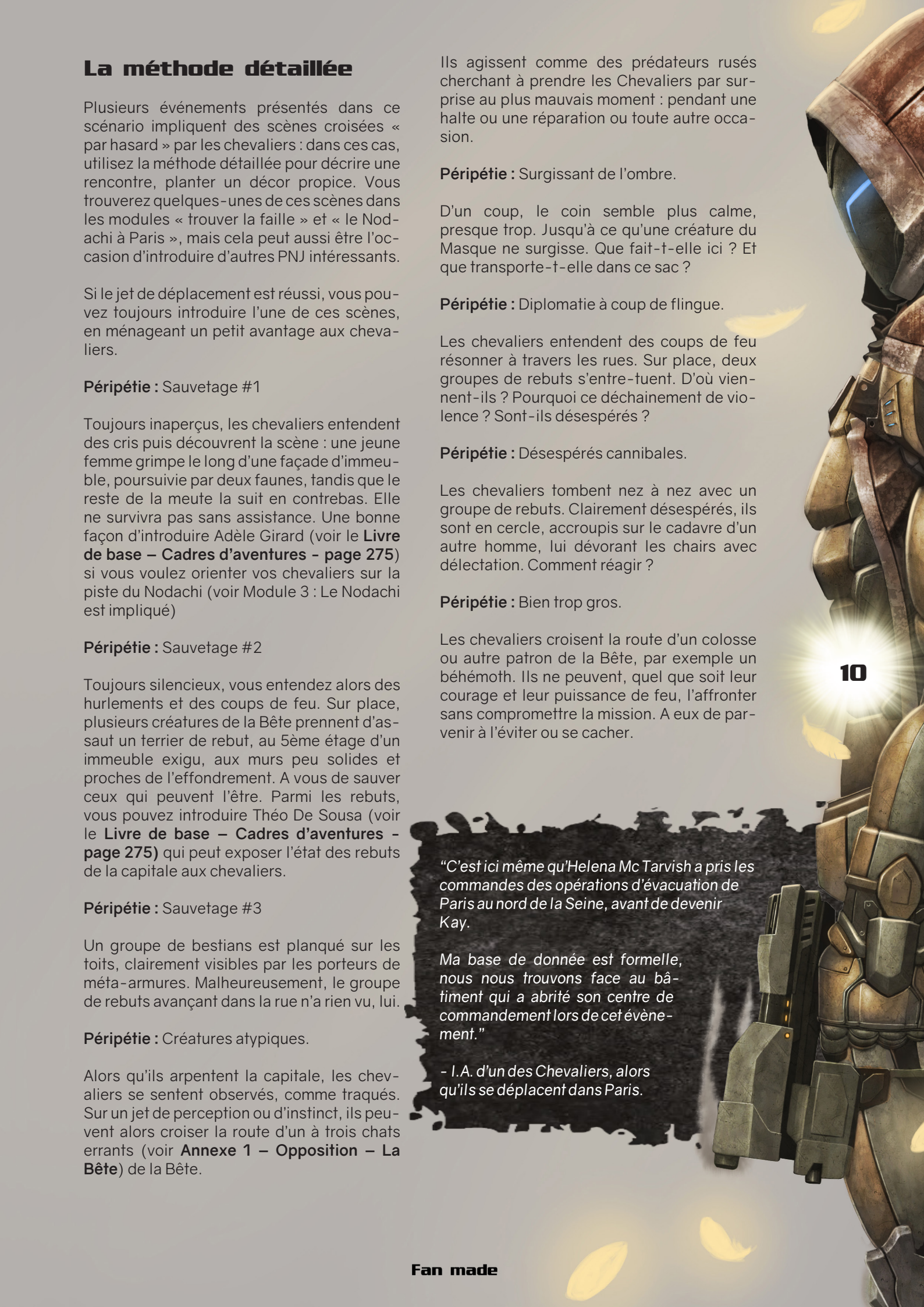
Les chevaliers entendent des coups de feu résonner à travers les rues. Sur place, deux groupes de rebuts s'entre-tuent. D'où viennent-ils ? Pourquoi ce déchainement de violence ? Sont-ils désespérés ?

Péripétie : Désespérés cannibales.

Les chevaliers tombent nez à nez avec un groupe de rebuts. Clairement désespérés, ils sont en cercle, accroupis sur le cadavre d'un autre homme, lui dévorant les chairs avec délectation. Comment réagir ?

Péripétie : Bien trop gros.

Les chevaliers croisent la route d'un colosse ou autre patron de la Bête, par exemple un béhémoth. Ils ne peuvent, quel que soit leur courage et leur puissance de feu, l'affronter sans compromettre la mission. A eux de parvenir à l'éviter ou se cacher.



"C'est ici même qu'Helena Mc Tarvish a pris les commandes des opérations d'évacuation de Paris au nord de la Seine, avant de devenir Kay.

Ma base de donnée est formelle, nous nous trouvons face au bâtiment qui a abrité son centre de commandement lors de cet évènement."

- I.A. d'un des Chevaliers, alors qu'ils se déplacent dans Paris.

Fan made

Module 2
L'Anathème : forces en présence

Préambule

Pour le commun des mortels, les créatures d'Anathème semblent unies contre l'humanité. Dans les faits, l'environnement parisien a vu grandir plusieurs espèces particulières de bestians et plusieurs grands prédateurs, des chefs de meutes qui s'entre-déchirèrent pour Paris : le roi de Lafayette et le Déchu. Tandis que le prédateur ultime, le Wendigo, a fait de la ville son terrain de chasse.

Dans l'ombre ourdissant un plan que lui-seul semble pouvoir comprendre, le Masque observe, manipule et semble proposer son aide à la Bête...

Le roi de Lafayette et ses faunes

Actuellement, le roi de Lafayette (voir le **Livre de base – Cadres d'aventures - page 277**) est considéré comme le plus puissant des chefs de meute. Il ne chasse pas et ne sort que rarement de son antre : les Galeries Lafayette. S'il n'est pas le plus fort, il reste sournois et rusé et dispose d'une meute de nombreux bestians et faunes. Il ignore que le Déchu (voir ci-dessous) est encore en vie, mais connaît et craint le Wendigo (idem), le prédateur ultime.

Concernant la présence du Masque, le roi de Lafayette conserve une neutralité bien commode : il connaît la puissance du Seigneur et préfère éviter de s'en faire un ennemi. Après tout, il peut s'agir d'un allié utile si les choses venaient à mal tourner.

Il dispose du sceptre de bois noir offert par la Bête pour marquer sa domination. Lafayette pense et clame à qui veut l'entendre que « le possesseur du sceptre de bois noir domine Paris ». Pour la Bête, il s'agit surtout d'un vecteur de désespoir, destiné à piéger des proies de valeurs lorsqu'elles décideront de le défier, comme le Knight et ses chevaliers, pour ne citer qu'eux.

S'il est démis de son trône sans être tué, le roi de Lafayette succombera aux offres du Masque : il cherche le pouvoir et la puissance et le Masque peut l'encourager sur le chemin de la grandeur. Il deviendra le roi blanc, au service du Masque.

Si le roi de Lafayette est tué, le Déchu sortira reprendre sa place de leader alpha. S'il est tué à son tour, un faune de la garde royale héritera du sceptre, mais la Bête va s'inquiéter des événements et envoyer ses créatures en masse vers Paris : les chevaliers perdent deux tours de répit lors de l'assaut final (voir le module « La bataille finale »).

Épreuve : Un possible sauf-conduit ?

Le roi de Lafayette ne proposera aucune alliance aux chevaliers, mais il peut convenir d'un répit : il ordonnera à ses bestians de ne pas attaquer les chevaliers si ceux-ci trouvent et abattent Wendigo, le prédateur ultime. S'ils lui livrent une preuve de sa mort, les chevaliers bénéficieront d'un bonus -4 à la difficulté des tests de déplacement dans Paris tant que le roi de Lafayette en est l'alpha.

Péripétie : Les rebuts captifs.

Depuis leur dernier passage à Paris, les bestians ont reconstitué leurs réserves. Plusieurs terriers de rebuts ont été piégés, leurs membres capturés et enfermés, en attendant le dernier repas qui sonnera leur glas. Leur sauvetage peut être une bonne façon d'introduire Adèle Girard, Théo De Sousa (voir le **Livre de base – Cadres d'aventures - page 275**) ou les membres d'autres communautés que vous souhaiteriez mettre en avant. Ces rebuts sont enfermés dans les galeries Lafayette, sous bonne garde.

Fan made

Ce n'était qu'une ombre. Pourtant, sa présence était indéniable. Les créatures qui l'accompagnaient étaient comme exaltées. J'ai déjà affronté de nombreux monstres dans les ténèbres, et je me disais simplement « un de plus ».

Mais quand il a levé son espèce de bâton ou de sceptre, tout a basculé. C'est comme si j'avais senti le sol s'ouvrir sous mes pieds. J'ai vu des images abominables, des hommes et des femmes, mourant dans mes bras, mes camarades tomber un à un autour de moi, des civils se faire déchiqueter par les crocs et les griffes des créatures.

C'était des visions, des choses qui n'ont jamais existés et qui pourtant, semblaient si réelles, presque... palpables. J'ai failli sombrer, et je ne dois mon salut qu'à mon sénéchal. Pendant les quelques secondes qu'ont duré mes hallucinations, il a accroché mon armure au vector, et m'a extrait de force de la zone de combat.

J'ai pris le temps de réfléchir à tout ça. Et une chose en ressort : le roi de Lafayette n'est pas qu'une légende, il existe, il est puissant et il ne doit pas être pris à la légère...

- Témoignage d'un chevalier revenu de mission à Paris

Le Déchu et ses serviteurs

Lorsque l'Anathème a atteint Paris, la progression du territoire de la Bête a été ralentie. L'humanité a attribué ce répit à la « Ville Lumière » et à son éclat. Si la profusion d'œuvres d'art a gêné l'invasion de l'Anathème, la véritable raison est plus complexe : devant ces manifestations de Lumière, le leader alpha avait perdu de sa force. Suffisamment pour être battu et chassé par le roi de Lafayette et sa meute. Leurs forces divisées, les créatures de la Bête ont commencé à s'entre-tuer dans une lutte sanglante pour la domination de Paris.

Mais cet alpha Déchu n'est pas mort pour autant. Depuis ce jour, il attend, caché dans les égouts de Paris. Son influence a transformé les rats du sous-sol parisien, devenus depuis les serviteurs de celui qui a pris le nom du Déchu.

Épreuve : L'ennemi de ton ennemi est-il ton ami ?

S'il est indéfectiblement loyal envers la Bête, il peut être convaincu de l'utilité d'un « pacte de non-agression » avec les chevaliers. S'ils lui offrent une opportunité de destituer le roi de Lafayette, le Déchu sera prêt à les aider. Il n'a plus grand-chose à perdre et le temps est venu à bout de sa patience. Son aide se fera surtout par la vente d'informations, plus rarement par le combat.

Si les chevaliers remplacent Lafayette par le Déchu, il gagnera un sceptre de bois noir et la domination sur les bestians et faunes de Paris. En tout cas, sur les plus dociles. Lors de la scène finale, ce sera lui qui tiendra le sceptre et qui canalisera le désespoir de la Bête (voir le module « La bataille finale »)

Péripétie : Traqués dans les égouts.

S'ils profitent des sous-sols pour leurs déplacements, les chevaliers risquent fort de tomber sur les serviteurs du Déchu (voir **Annexe 1 – Opposition – la Bête**). Ils sont rapides mais lâches et un chevalier suffisamment véloce pourrait arriver à les suivre jusqu'au repaire de leur chef : le Déchu en personne. Celui-ci n'a pas vraiment d'antre fixe et suivre ses serviteurs sera peut-être la seule méthode efficace pour le rencontrer (voir le module « La bataille finale »)

Fan made

13

Wendigo

Derrière ce nom se cache le plus grand prédateur de Paris : un chevalier noir de la Bête. A l'origine, Wendigo s'appelait Wakanda Dennis. D'origine Amérindienne, elle avait survécu longtemps parmi les rebuts d'Amérique avant son incorporation au sein du Knight, sous le surnom de Wendigo. Ses coéquipiers l'ont vu tomber au combat lors d'une mission de protection de rebuts en Pologne : capturée par la Bête, Wakanda a dû lutter pour sa survie. Chaque jour, elle fut jetée dans une fosse, luttant face à un nouvel ennemi, tantôt humain, tantôt bestial. Elle y a appris tout ce qu'elle sait aujourd'hui : manger ou être mangée. La loi du plus fort. Au fil des victoires, la Bête a gratifié son « poulain » de ses dons.

Maintenant, Wakanda n'est plus : ne reste que Wendigo, une Bête immonde, silencieuse et fatale. Elle ne s'intéresse pas aux autres chefs de meute, non plus qu'au Nodachi ou aux rebuts, si ce n'est lors de ses parties de chasse. Mais si son Seigneur lui a laissé la bride au cou, le Masque, lui, s'intéresse à ce potentiel destructeur si facilement manipulable : il a donc envoyé l'une de ses créatures, l'Ambassadeur, la proie insaisissable, pour attirer Wendigo sur les lieux de son choix et accomplir ses propres objectifs. Grâce à elle, le Masque a pu « investir » plusieurs places-fortes rebuts et il ne compte pas s'arrêter là.

Si elle n'est pas mise hors d'état de nuire avant l'assaut, Wendigo profitera de ses dons pour abattre les meneurs du Knight lors de l'attaque. Choisissez un chevalier du Knight, un PNJ étroitement lié aux PJ. Celui-ci mourra au 8ème tour de l'assaut. Vous pouvez aller jusqu'à choisir de mettre en danger un chevalier de la Table Ronde, voire de scénariser la mort de l'un d'entre eux.

Épreuve : L'atout de la Bête.

S'ils veulent mettre toutes leurs chances de leur côté, les chevaliers ont tout intérêt à abattre Wendigo lorsqu'elle est isolée. Elle règne sans partage sur les quelques 23 hectares du Jardin des Plantes, à présent désertés (situé dans le 5ème arrondissement). La surprendre ne sera pas chose facile et leur meilleure chance reste cet enfant rebut / Adèle Girard qui connaît si bien le Jardin des Plantes (voir plus loin) et qui pourrait y introduire les chevaliers en toute discrétion. Attention aux pièges posés par Wendigo et aux chats errants qui y ont élu domicile.

Péripétie : Une étincelle d'humanité ?

Pour des chevaliers encore plus héroïques, Wendigo pourrait être une cible à capturer. En effet, l'étude d'un chevalier noir vivant permettrait d'en apprendre plus sur ce mal si particulier et, qui sait, permettra peut-être son sauvetage. Elle ne pourra pas être soignée directement par les chevaliers. Ceci dit, avec le temps et les moyens adéquats et surtout selon les centres d'intérêts de vos PJs ainsi que l'orientation donnée à votre campagne, les étapes de sa guérison pourront devenir un fil conducteur pour un scénario secondaire

Le Masque

Depuis que Paris est envahie par l'Anathème, les positions du Masque n'ont pas changé : le Louvre est son domaine. Derrière ces anciens murs, nul ne sait ce qui se trame.

Mais le mystère qui plane sur le bâtiment n'est pas la seule marque de sa présence : une créature du Masque rôde dans la ville. Connu comme l'Ambassadeur du Masque, ce rejeton d'obscurité évite les combats et accompli les volontés de son seigneur : rassembler informations et œuvres d'art. Par ses efforts, plusieurs musées ont déjà été vidés, ne restent que ceux défendus par les rebuts. A l'heure actuelle, l'Ambassadeur concentre ses efforts sur la conquête de ces communautés retranchées dans leurs musées. Plusieurs nuées du Masque l'aident dans ses efforts, insinuant le désespoir au fil des jours.

Pour ce qui est des informations, l'Ambassadeur n'est pas en restes. Il transmettra tout ce qu'il découvre au Masque et avec l'aide des nuées, il bénéficie d'un véritable réseau de surveillance, ce qui lui permet d'apprendre beaucoup de choses. La plus grande frustration du Masque à Paris est le Déchu : à la tête d'un réseau incroyablement efficace d'informateurs, ce dernier refuse toute discussion et jusqu'ici le Masque n'a pas su le faire plier.

Pour protéger son Louvre, le Masque aidera autant que possible la Bête, en lui vendant à vil prix les informations sur le Knight. La Bête préparera immédiatement sa contre-attaque à travers toutes les failles grâce au sceptre de bois noir, tandis que le Masque en profitera pour étendre son domaine sur plusieurs lieux d'importance en Europe.

Péripétie : Les communautés en détresse.

Plusieurs terriers font face à des disparitions de leurs membres et le désespoir envahit petit à petit les communautés. Toutes sont installées dans des lieux d'art (galeries, musées, théâtres...) et elles n'ont pas été particulièrement ciblées par des attaques de la Bête. Chaque communauté sauvée pourra peser dans la balance, offrant un tour de répit lors de l'assaut final.

Péripétie : La proie insaisissable.

L'Ambassadeur du Masque rôde à travers tout Paris et maintient une relation d'une neutralité parfaite avec les créatures du roi de Lafayette. Mais le Masque a fait de son Ambassadeur un expert en esquive et en évasion, une proie insaisissable, comme pour narguer son homologue bestial. Les bestians et plus particulièrement Wendigo, meurent d'envie d'étriper ce danseur virevoltant... Et seraient prêts à beaucoup de choses pour en obtenir le privilège.

Péripétie : La guerre de l'information.

Dès qu'il sera informé de la présence des chevaliers à Paris, le Mur (voir le **Livre de base – Bestiaire – page 353**) va chercher à prendre contact. Il proposera un marché aux chevaliers : il cessera de tourmenter les rebuts d'un terrier, celui de leur choix, s'ils arrivent à convaincre le Déchu de lui parler. Ce ne sera pas facile. Si les chevaliers négocient, le Mur sera prêt à aller jusqu'à laisser tous les rebuts de la Défense tranquilles.

La créature nommée « Wendigo » était autrefois humaine. C'était un chevalier méritant, équipée d'une armure Rogue. Elle avait pour habitude de se battre au couteau de combat, s'approchant à la fois rapidement et discrètement de sa proie pour l'éliminer. Elle ne laissait aucune chance à ses adversaires.

Maintenant un chevalier noir de la Bête, elle allie les techniques de combat du Knight et certaines capacités issues de ténèbres. Sa lame semble être couverte d'un voile d'obscurité dansante. Et un simple regard de sa part est capable d'insinuer le désespoir même au plus courageux des combattants.

- Extrait d'un rapport de la section Korrigan

Module 3
Les communautés de Paris

Préambule

Sont présentées ici la plupart des communautés de rebuts avec lesquels les chevaliers seront amenés à interagir lors de la mission. Bien que ce soit totalement facultatif, aider ces communautés pourra grandement faciliter la vie des chevaliers lors de leurs déplacements à Paris et leur ajouter un sauf conduit lors de la bataille finale. N'oubliez pas que le temps des joueurs est compté et qu'il est peu probable qu'ils aient le temps de venir en aide à toutes les communautés. Certains choix seront probablement cornéliens.

Le Zénith et la cité de la musique

Description / ambiance: Le Zénith

Malgré son délabrement extérieur et la perte de ses couleurs d'antan, ce lieu a conservé son aura. Cela est visible en particulier à l'intérieur, où seul le prix des boissons et l'organisation de fortune pour accueillir les survivants et les « Troopers » semblent avoir changé. Johnny met en effet un point d'honneur à garder l'intérieur de son « sanctuaire » propre et le plus proche possible de l'ancien fonctionnement du lieu. Ainsi les buvettes et stands de goodies sont devenus respectivement réfectoire et armurerie. Repenser toute l'organisation aurait été plus pratique, mais ce fonctionnement est efficace et semble convenir à tous.

Description / ambiance: La cité de la musique

L'extérieur du lieu a subi le même sort que le Zénith. L'intérieur a quant à lui été complètement ré-agencé pour l'accueil et la survie de sa population, mais également pour protéger les œuvres d'art récupérées, comme les instruments de musique, que l'on peut voir disposés dans autant de vitrines. Fabien est cependant bien moins scrupuleux qu'Johnny. Si le Zénith sert plus de caserne à cette communauté, le reste est géré ici, dans la cité de la musique. Le stockage des ressources, l'accueil des non-combattants et le commerce avec certaines communautés sont autant d'activités prenant place en ce lieu. Les communautés de Fabien Villeneuve et Johnny (voir plus bas) vivent en parfaite symbiose. C'est plutôt bonne chose, au vue de l'inquiétante proximité de l'ancienne cité des sciences, complétement envahie par l'Anathème et qui servirait, dit-on, d'incubateur géant à la prolifération des monstres. Mais ceci est une autre histoire.

Rencontres / Archétypes

Jérémie Foley « Johnny, le gardien du rock »

Un sauveur ? Un fou ? Un monstre ? Jérémie Foley se targue d'être tout cela à la fois. Fan inconditionnel de musique métal et rock, il a, depuis l'arrivée de l'anathème, développé des pouvoirs incroyables qu'il prend pour une manifestation d'une entité décrite dans un jeu vidéo dont il est fan.

Persuadé que c'est la musique qui sortira l'Humanité des ténèbres et qu'il est son bras armé, il a décidé de se renommer « Johnny » comme le plus grand des rockeurs français, titre qui n'a jamais été repris depuis 2018. Devenu chef de la communauté de rebut du Zénith, celui que ses hommes surnomment le gardien du rock a déjà prêté main forte à de nombreuses communautés des environs dont celle de la cité de la musique à l'aide d'une troupe de guerriers musiciens.

Il semblerait que la simple présence de cet homme un peu à part soit capable de rendre leur talent à certains artistes. En réalité ses capacités s'expliquent par le fait qu'il s'agit d'un prodige de la Dame dont les pouvoirs se sont éveillés très rapidement. Il se pourrait qu'il soit donc bientôt appelé à accomplir les desseins de sa mère.
Ses caractéristiques sont présentées en annexe.

Laure Lefèvre « Deep Purple »

Grand amour d'Johnny et aussi sa seconde à la tête de la communauté du Zénith. S'il arrivait quelque chose à Johnny, elle ferait tout pour le venger. Son surnom lui vient autant d'un groupe de rock du siècle dernier qu'elle adore que de sa couleur de cheveux.

Fan made

C'est une femme à la beauté particulière et portant de nombreux tatouages. Elle a toujours sur elle une arme légère pour coller une balle dans la tête de qui voudrait du mal à Johnny. Généralement il s'agit du Glock 9mm, hérité de son grand père, qu'elle porte fièrement à la ceinture. Elle est habillée selon un style gothique mais jamais un vêtement n'entraverait ses mouvements en situation de combat.

Fabien Villeneuve

Le chef de la communauté de la cité de la musique. Ancien chef d'orchestre de l'opéra de Paris, il a une grande confiance en Johnny mais beaucoup moins en Deep Purple.

Ayant constaté, en observant Johnny, que l'apparence joue beaucoup dans les capacités des gens à survivre, il arbore toujours sa chemise à jabot et son pantalon de costume. N'étant pas particulièrement robuste, il se contente de diriger et on le retrouve rarement sur le terrain. Il n'en demeure pas moins quelqu'un d'averti et de nécessaire à la communauté : il semble avoir gardé une partie de son don. Nul doute que sans lui le philharmonique ne pourrait plus jouer pour repousser les ténèbres.

The Troopers

Une escouade de rebuts sous le commandement d'Johnny. Leur nom vient d'un célèbre groupe de rock. D'apparence, ils semblent tous être de simples fans de rock. Equipés de simples armes à feu ou d'armes blanches médiévales, ces « simples fans de rock » ont pourtant l'air capables de tenir tête aux créatures de l'anathème les plus féroces, tout du moins lorsqu'ils se battent aux côtés d'Johnny. On dirait alors un ballet virevoltant et sanglant.

Le philharmonique

Si les membres de The Troopers sont capables de se battre, c'est l'orchestre philharmonique qui est capable de maintenir la plus grande partie des montres à distance. Leur musique, renforcée par la puissance de la cité de la musique, peut tenir des hordes entières à l'écart. (voir le Codex 5 pour avoir une idée des effets possibles si vous souhaitez les introduire dans vos parties)

Besoin

Johnny veut protéger Deep Purple et sa communauté. A moitié fou, il pense qu'une immense Bête enflammée viendra pour nettoyer une partie de l'Anathème. Il ne pense pas que le Knight soit sa seule option. Mais il aime le combat, se croit immortel et a nourri une forte rancœur à l'encontre du « roi de Paris ». Lui proposer de l'aide afin qu'il puisse éliminer un des chefs de l'Anathème pourrait le faire réfléchir. Il compte toutefois porter lui-même le coup de grâce. Le cas contraire, il refusera d'aider le Knight pour l'attaque finale.

A noter que s'il devait arriver quelque chose à Johnny, Deep Purple prendrait le commandement de la communauté. Elle serait alors prête à tout, allant jusqu'à sacrifier ces personnes dont elle aurait acquis la responsabilité, afin d'avoir la tête du meurtrier de son amant.

Bonus

L'orchestre peut tenir les montres à distance d'une zone et The Troopers représente une force de frappe puissante pour la bataille finale (que Johnny ou Deep Purple soit à sa tête) : +1 tour de répit lors de la bataille finale.

L'hôtel des Invalides

Description / ambiance

Qu'est-ce qui déclenche une guerre ? Certains vous parleront de l'argent, du pouvoir ou même de la peur. Mais certaines personnes connaissent la vraie réponse : la Lumière. Il est donc tout naturel de comprendre que l'empereur Napoléon Ier fut en son temps l'instrument du Faucon. Lorsque son cercueil fut placé aux Invalides à Paris, le lieu fut donc conçu par les Illuminatis comme un sanctuaire pour qu'à jamais l'âme de l'empereur protège Paris des ténèbres.

Cependant, si personne ne vient régulièrement chercher une protection en ce lieu, pour en alimenter la légende et donc la puissance, cette dernière viendrait à diminuer. C'est pourquoi son gardien, surnommé le Veilleur, a dû faire des choix difficiles pour protéger ceux qu'il estimait être les plus en danger et chasser les autres.

Rencontres / Archétypes

Denis Landers « Le Veilleur »

Tout le monde appelle cet homme par son surnom, sans trop en connaître la raison. Il est assez rustre,

surtout avec les « pions des Immortels » que sont les Chevaliers. En réalité, il a été désigné par les Illuminatis avant leur disparition afin de veiller sur ce sanctuaire et d'assurer la pérennité de son rôle si lui-même venait à disparaître dans les ténèbres. Lors de la disparition des Illuminatis, il a pu rester caché : son importance n'était que moindre dans l'organisation et il connaissait les salles secrètes du sanctuaire pouvant être aménagées comme cache contre les ténèbres.

Ces tragiques événements l'ont par ailleurs persuadé de garder le sanctuaire pour lui tout seul le moment venu. A l'arrivée de l'Anathème, il a simplement verrouillé la cache à double tour, profitant de la protection qu'offrait la tombe. Sa résolution s'ébranla lorsqu'il entendit les pleurs d'une enfant à l'extérieur du lieu. Il fut pris de nombreux remords, choisit d'ouvrir de nouveau la cache et la sauva.

Dès ce moment, il décida que ce sanctuaire allait offrir sa protection aux nécessiteux.

Besoin

Denis sait combien l'espérance de vie des ex-Illuminatis est faible, compte tenu de l'omnipotence des Immortels. C'est pourquoi il n'aura aucune confiance en des chevaliers. Mais il est foncièrement bienveillant derrière son très mauvais caractère. Il voudra protéger le maximum de gens possible et les chevaliers vont donc devoir redoubler d'inventivité pour convaincre de leur bonne foi cet homme, qui ne fait même pas la différence entre le Knight et la milice.

Bonus

Sa communauté semble très peu armée mais il dispose d'un atout insoupçonnable : le cercueil de Napoléon Bonaparte. Pour une raison obscure aux mortels, il semble repousser les créatures de l'Anathème et crée une aura d'une puissance incroyable pour tous ceux qui s'en approchent.

Mais au vu de sa présence dans le sanctuaire, il est impossible de comprendre que l'aura vient plus de lui que du bâtiment impérial en lui-même. Si les PJ réussissent à obtenir son aide et à lui promettre la protection de sa communauté, il fera amener le cercueil de Napoléon afin que les créatures de l'Anathème goûtent à la puissance de l'Empereur (+1 tour de répit lors de la bataille finale).

Le bunker des catacombes

Description / ambiance

Suite à une discussion avec Adèle Girard, les Chevaliers peuvent apprendre l'existence de cette communauté.

Menés par des guides touristiques et des historiens lors de l'invasion de Paris, beaucoup de gens ont trouvé intelligent de se cacher des ténèbres dans les catacombes. Mal leur en pris, car le Masque a décidé d'envahir les lieux. Cachés dans un ancien bunker nazi datant de la seconde guerre mondiale, ces rebuts sont de moins en moins nombreux. En effet, ils sont à la merci des créatures du Masque. Cet endroit qui devait être leur salut est devenu leur prison.

Rencontres / Archétypes

Adèle Girard

Vous pouvez vous référer au livre de base, page 275.

Millard Goudreau

Cet homme entre deux âges est un ancien membre d'une brigade spécialisée dans la protection des catacombes surnommée « Catafique ». Il est le chef de cette communauté ou du moins ce qu'il en reste : à peine une cinquantaine de personnes.

Besoin

Adéle ne donnera pas la position de la communauté gratuitement. Elle voudra cependant bien conduire les chevaliers s'ils lui donnent une œuvre d'art qu'elle peut transporter en guise de paiement. Si les chevaliers n'en ont pas, ils peuvent en trouver dans les autres communautés de Paris (voir Le Masque dans le Module 2 : Anathème : Forces en Présence). Tenter d'obtenir la position du bunker par la force ne donnera rien. Sa survie dans les ténèbres ont fait d'Adèle une personne de fort caractère et particulièrement endurante.

Adèle indiquera un chemin dans les catacombes sans oublier de les informer de la présence de monstres sous terre. A leur arrivée, les chevaliers devront défendre les rébuts d'une attaque des créatures du Masque : une nuée d'esclaves du Masque

(voir le **Livre de base – Bestiaire – page 355**) composées des maris et des femmes des membres de cette communauté, devenus désespérés.

Les chevaliers devront aider la communauté à s'échapper de leur tombeau et les mettre en lieu sûr.

Bonus

L'expérience des survivants des catacombes est capable de beaucoup profiter au Knight. D'une part elle permet aux chevaliers de se déplacer à travers les catacombes dans des zones contrôlées ni par le Masque, ni par la Bête. Cela leur permet de se déplacer plus aisément dans Paris, même sans émetteur de flux. Cela leur permet aussi d'acheminer des renforts dans l'ancienne capitale de manière discrète et efficace (+1 tour de répits lors de la bataille finale).

Les enfants du métro

Description / ambiance

Vous pouvez vous référer au scénario « Les Chevaliers Noirs » (voir le **Livre de base – Missions - pages 304, 305**).

Pour l'heure, les portes de la station de Miromesnil sont closes et portent de multiples marques de griffures. Les cadavres de plusieurs faunes, bestians et enfants jonchent le sol. Il est difficile de communiquer avec les enfants à cause des portes blindées, mais si les contacts avec eux étaient bons lors de la mission « Les Chevaliers Noirs » et s'ils sont toujours en vie dans votre chronique, alors ils pourront ouvrir les portes et accueillir les chevaliers.

Rencontres / Archétypes

Nathan, le chef des enfants

Vous pouvez vous référer au scénario « Les Chevaliers Noirs » (voir le **Livre de base – Mission - pages 304, 305**).

Besoin

Les enfants ont fermé les portes en urgence lors de l'assaut massif de la Bête à Paris. La survie de la communauté ayant été privilégiée, plusieurs patrouilles étaient encore à l'extérieur. Si les chevaliers les retrouvent et les ramènent saines et sauves, la communauté pourrait être au complet. Ces patrouilles ont en réalité été enlevées par les membres de la communauté de Notre-Dame, pour être offertes en sacrifices ou même dévorées.

Bonus

Il émane de Nathan une aura lumineuse particulièrement dense. Si les chevaliers aident la communauté et qu'ils lui fournissent un relais TacCom, il pourrait devenir un feu follet à Paris.

La Défense

Description / ambiance

Vous pouvez vous référer au livre de base, pages 273 et 274.

Bien qu'ils soient situés en surface, les Protecteurs repoussent vaillamment les hordes de la Bête hors de ce quartier. Les créatures ont principalement envahi le centre de Paris et ont délaissé ce secteur. Chaque tour abrite une communauté de rebuts spécifique, chacune dirigée par un chef. Les communautés ont pris le nom des tours ou des bâtiments dans lesquels elles vivent.

Rencontres / Archétypes

Pierre Langlois

Vous pouvez vous référer au livre de base, page 274.

Robin Argeles

Chef officiel de la communauté « Sofitel » de rebuts de la défense, il se fait dicter sa conduite par Geoffrey Fitzgeralt, qu'il considère cependant comme un ami. Il a très peu de personnalité et n'est pas réellement capable de prendre une décision. Homme politique de peu d'influence, il aime se trouver sous les projecteurs, mais la prise de décision lui est toujours difficile sans conseiller.

Geoffrey Fitzgeralt

Chef non officiel de la communauté « Sofitel » de rebuts de la défense. Robin se tourne en permanence vers lui quand il y a une décision à prendre. Geoffrey n'aime pas les projecteurs et reste très souvent dans l'ombre. Moniteur scout, il est toujours là pour aider son prochain.

Simon Valentin

Chef de la communauté « Sequoia » de rebuts de la défense. C'était un simple employé de bureau sans envergure ni ambition quand l'Anathème est arrivé. Il avait simplement pour lui une logique à toute épreuve. Les événements lui ont donné des ailes et il s'est rendu compte qu'il avait l'âme d'un leader. Il a lui-même organisé les défenses avec son pragmatisme naturel. Il dirige maintenant la communauté nord de la défense avec simplicité et efficacité.

Sophie Cambrielle

Chef de la communauté « Ariane » de rebuts de la défense. Menteuse invétérée, c'était une femme d'affaire ambitieuse et la position de chef lui va à ravir. Elle planifie souvent des rapts dans d'autres communautés de rebuts pour la nourriture, quitte à sacrifier ses gens. Elle fait de l'œil à Pierre Langlois pour qu'il lui accorde le plus grand nombre de protecteurs.

Besoin

On aurait pu croire qu'en temps de guerre, des survivants s'entraideraient pour survivre. Mais la présence de la Bête et son influence rend cela difficile. Les interactions entre les communautés sont particulièrement agressives et les rivalités sont grandes.

Chaque communauté dispose de matériel spécifique qui manque aux autres, comme des armes, des médicaments, des vivres etc. Si les chevaliers sont capables de faire s'entendre les dirigeants des communautés et les poussent à s'échanger le matériel, alors l'influence de la Bête diminuerait dans ce secteur.

Vous pouvez trouver dans le tableau ci-dessous des exemples de besoins.

Bonus

Si les chevaliers arrivent à faire s'entendre les différentes communautés de la Défense, l'implacable Pierre Langlois sera grandement impressionné. Avec un peu de diplomatie, il serait même d'accord pour envoyer ses Protecteurs en renfort lors de la bataille finale (+1 tour de répit lors de la bataille finale).

Quartier	*Sequoia*	*Ariane*	*Sofitel*	*Protecteurs*
Chef	Simon Valentin	Sophie Cambrielle	Robin Argeles Geoffrey Fitzgeralt	Pierre Langlois
Besoin	Médicaments	Armes	Vivres	Soins
Possède	Soins	Vivres	Médicaments	Armes

Notre-Dame : Les Évangelistes Carnassiers

Description / ambiance

Vous pouvez vous référer au livre de base, page 273.

Depuis qu'ils ont investi Notre-Dame, les Evangélistes Carnassiers sont restés très isolationnistes. Les ponts et tunnels menant à l'île de la cité ayant été détruits, les seuls moyens d'accès sont les barques qui traversent le fleuve.

Parfois, les Evangélistes s'aventurent dans le reste de la capitale, afin de trouver le ravitaillement indispensable. Et parfois, à l'occasion de ces sorties, on peut les voir enlever des survivants.

Mais les évangélistes ne sont pas pour autant désespérés : lorsque la nuit est trop intense, on peut voir l'obscurité percée par les grands feux, les cantiques chantés à la gloire du Seigneur et les cris d'agonie des martyrs, morts pour les sauver tous. C'est cela qui fait tenir la communauté : beaucoup d'espoir, de sacrifices et de foi.

La communauté est soudée autour de son chef, l'Archi-Pape Berger des âmes. A près de 80 ans, celui qui n'était auparavant qu'un fidèle de l'église est devenu par la force des choses le guide spirituel nécessaire à garantir l'espoir de ses ouailles. Son aspect inflexible et emporté cache un esprit dérangé et rongé par la maladie d'Alzheimer : pour le moment, seuls ses cardinaux l'ont compris, mais nul doute qu'un jour prochain ceux-ci devront prendre des mesures.

Les deux cardinaux sont les lieutenants de l'Archi-Pape, chargés de gérer les affaires de la communauté.

Rencontres / Archétypes

Saint Georges le Défenseur des Berges

En charge de la coordination des vigies et des combattants. Il a formé sous ses ordres les Faiseurs de Veuves, un groupe des meilleurs tireurs de la communauté. Ceux-ci sont renforcés par les Pénitents, qui luttent au corps à corps face aux créatures du Malin. Ceux qui combattent ainsi ont droit à la Miséricorde divine. Beaucoup meurent, d'autres survivent obstinément.

Saint Pierre le Gardien des Clefs

Lui est en charge de gérer les stocks et l'intendance. Il décide de qui peut manger et de ceux qui seront brûlés comme martyrs, en général les plus sceptiques ou les moins utiles, quand aucun prisonnier n'est disponible.

Besoin / Bonus

Cette communauté est ouvertement belliqueuse et n'acceptera aucune aide de la part du Knight et n'en apportera également aucune. Rencontrer cette communauté est cependant un bon moyen de tester l'espoir des chevaliers, et leur réaction face à un tel extrémisme religieux.

Fan made

Module 4
Le Nodachi est impliqué

Préambule

Ce module rajoute un élément qui se place en filigrane dans le scénario de la Reprise de Paris : de la politique. Vous pouvez le faire jouer comme un chapitre à part entière et créer tout un acte où vos PJ traqueront le Nodachi, jusqu'à découvrir l'implication de celui-ci. Vous pouvez également le mettre en place très tôt, de façon subtile, en rajoutant ici et là des éléments étranges. Par exemple un sentiment dérangeant d'être observé alors qu'ils viennent d'abattre une troupe de la Bête, la présence d'une balise étrange au détour d'une ruelle ou encore quelques indices données par les communautés de Paris sur « d'autres soldats en armure ». Jouez avec le fait qu'une force supplémentaire se terre dans l'ombre, en plus de l'Anathème, ses prédateurs et les communautés rebuts de Paris.

Le Nodachi à Paris ?

Officiellement, le Nodachi n'intervient pas à Paris. Dans les faits, un Yojimbo expérimenté (Franklin Illianov), accompagné d'un groupe de six méta-soldats et d'autant de cyber-ninja, ont été envoyés sur place. Leur but : mettre des bâtons dans les roues du Knight afin de les discréditer et ainsi faire en sorte que le Nodachi soit dépêché sur place afin de sauver la situation. De ce fait, le Nodachi imposerait définitivement sa supériorité sur le Knight, gagnant le droit d'intervenir dans le monde entier sans interférence.

Selon l'image que vous souhaitez donner des Immortels, de Jhélam et de Kaneda, il est possible d'utiliser l'implication du Nodachi pour passer les bons messages. Vous pouvez souhaiter que Jhélam ait eu vent que quelque chose se tramait et qu'il choisisse de pousser les Immortels et le Knight à intervenir au plus vite à Paris. Ou bien au contraire, Jhélam et le Knight subissent tous deux la pression d'autres Immortels. Le Nodachi de même peut agir sur les ordres de Kaneda mais ce dernier nierait avoir eu connaissance des agissements de ses agents s'ils se faisaient prendre. Ou bien au contraire, l'un des samouraïs d'Iwata Kaneda, Ikuta Yuji, agit seul. Il a envoyé l'un de ses Yojimbos sans l'approbation du Shogun. Il va de soi qu'en cas d'échec, celui-ci sera désavoué par son supérieur.

Possibilités d'intervention

Franklin Ilianov est arrivé à Paris quelques jours avant les chevaliers, au moment où les samouraïs ont été informés de la décision des Immortels. Il a immédiatement repris l'église Saint-Pierre de Montmartre, point culminant d'où ses hommes et lui peuvent garder à l'œil la totalité de la ville ou presque. Planqués dans un appartement proche, ils peuvent à tout moment trouver refuge derrière les murs épais du monument. Ils guettent les mouvements du Knight et profitent de chaque occasion pour les freiner.

Pour ce faire, ils utilisent un matériel inédit : un modèle de balise émettrice d'ultrasons, perçus par les créatures de la Bête et capable de les attirer sur plusieurs centaines de mètres. Avec ces balises ils orientent les assauts des bestians sur des points sensibles. MJ, vous pouvez mettre en avant la dualité entre ces émetteurs de basse qualité et la technologie de pointe développée par Gauvain et les émetteurs de flux du Knight.

Les rebuts en difficulté

Alors qu'ils arpentent la ville, les chevaliers peuvent entendre des cris et des hurlements. Les créatures de la Bête attaquent un groupe de rebut, en pleine expédition de récupération en ville. Qu'ils fassent partie d'une communauté alliée neutre ou ennemie, est-il possible de les laisser sans aide ? Ces rebuts peuvent faire partie de n'importe quelle communauté, selon vos envies : des sanguinaires de Notre-Dame, comme des survivalistes de La Défense ou d'un autre terrier plus modeste.

Épreuve : Sauver les rebuts

Une bande de noctes les a pris pour cible et fond sur leurs positions depuis le ciel. Elle tuera un rebut par tour, jusqu'à ce que les chevaliers l'aient repoussée. Plusieurs méthodes peuvent permettre de sauver tous les rebuts.Faites confiance aux idées des joueurs ! (Mode NanoC, module Banner, une volonté de protéger les rebuts couplée à suffisamment de Violence en une seule frappe..)

Fan made

Le cumul des balises

Les agents du Nodachi vont rapidement comprendre l'effet des balises de Gauvain et tenter de les récupérer, quitte à annihiler l'escouade Tarasque chargée de les mettre en place. Quand ceux-ci utiliseront une balise de Gauvain, les agents du Nodachi mettront en marche une de leurs balises de façon à maximiser l'effet. Si les chevaliers ne réagissent pas, la coterie Tarasque risque fort de perdre de ses membres et l'émetteur de flux tombera dans les mains du Nodachi.

Dès l'activation de la balise, le sénéchal de la Tarasque va passer un appel à l'aide, expliquant la situation : l'assaut est bien plus violent que prévu, ils sont en grande difficulté. Outre la mort de ses compagnons, le sénéchal craint surtout que la Bête ne prenne possession des balises de Gauvain. Libre aux joueurs de les sauver ou pas.

Épreuve : Protéger les balises.

La coterie se bat à 1 contre 10, eux trois contre 30 bestians et 6 faunes. Gérez cet assaut comme une bande, appuyée par 6 faunes. Pour limiter les temps morts, considérez que chaque chevalier de la Tarasque inflige 20 points de violence par tour.

Trouver les coupables

Péripétie : Identifier les coupables, puis trouver leur planque.

L'enquête des joueurs peut passer par une multitude de moyens, mais les agents du Nodachi restent des experts en discrétion et en reconnaissance. Quelques parisiens peuvent toutefois les avoir aperçus, notamment au sein des différentes communautés de rebuts. Lors de chacun de ces événements, la balise peut être retrouvée. Elle est à usage unique mais peut donner de précieuses informations:

- Le principe est différent des balises de Gauvain et cible uniquement les créatures de la Bête en utilisant les ultrasons plutôt que le Flux.
- C'est fabricable en série et sans trop de difficulté.
- La portée est limitée à quelques centaines de mètres.
- C'est du matériel signé Nodachi.

En enquêtant auprès des rebuts locaux, certains peuvent donner de précieuses informations :

- Un groupe en armure high-tech, lourdement armé, a été aperçu dans la ville. Ils ont été pris pour des agents du Knight, au départ. Ils ont évité tout contact.
- Les éclaireurs et récupérateurs pensent qu'ils ont trouvé refuge dans le nord de la ville.
- Un rebut à aperçu un vector « banalisé » au-dessus de Montmartre, il y a quelques jours. Il est passé très rapidement, poursuivi par les Noctes, mais il aurait largué quelque chose ou quelqu'un.

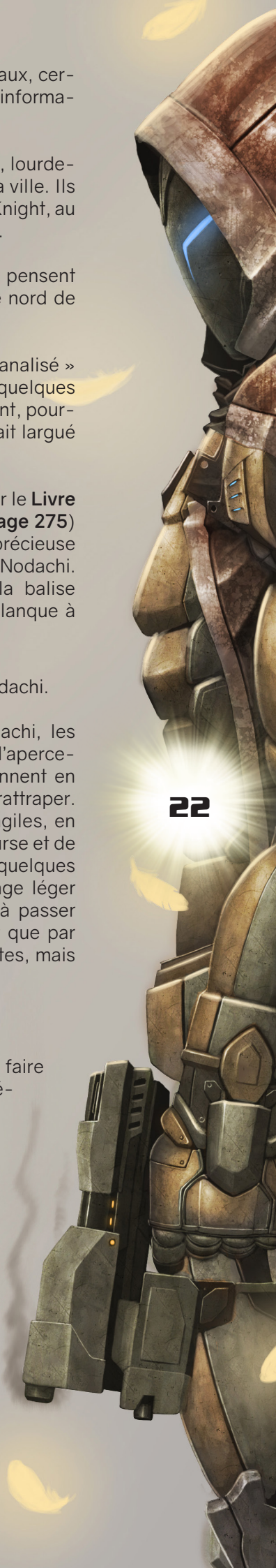
S'ils la contactent, Adèle Girard (voir le **Livre de base – Cadres d'aventures - page 275**) peut leur vendre une information précieuse : elle sait où sont les agents du Nodachi. En échange d'un exemplaire de la balise de Gauvain, elle peut indiquer la planque à Montmartre.

Péripétie : Capturer un agent du Nodachi.

Avant chaque intervention du Nodachi, les chevaliers peuvent avoir la chance d'apercevoir les méta-soldats. S'ils les prennent en chasse, ils peuvent tenter de les rattraper. Les méta-soldats sont rapides et agiles, en plus d'être dotés de modules de course et de saut. Ils arpentent la ville depuis quelques jours, ce qui leur donne un avantage léger mais notable. Ils n'hésiteront pas à passer par l'intérieur de bâtiments, autant que par les toits et les ruelles les plus étroites, mais éviteront les sous-sols.

Péripétie : Faire parler l'agent.

S'ils capturent un méta-soldat, le faire parler ne sera pas si simple. Il résistera à la torture sans broncher, sera peu réceptif aux provocations, aux menaces ou aux chantages, mais peut-être convaincu par une possibilité d'alliance et de profit mutuel entre Knight et Nodachi. Dans ce cas, il acceptera peut-être de mener les chevaliers à Montmartre. Dans tous les autres cas, il profitera de la moindre occasion pour attirer des problèmes sur les chevaliers.



Et si les chevaliers en parlent à leur supérieurs ?

Si les chevaliers ont identifié les auteurs des sabotages comme étant des agents du Nodachi et qu'ils en parlent à leurs supérieurs, ceux-ci mettront la machine diplomatique en branle. Les négociations entre Lancelot ou Kay et les Samouraïs porteront rapidement leurs fruits, avec une prise de contrôle des cyber-ninjas par Ikuta Yuji. Les Agents sur place à Paris mourront rapidement, exécutés par leur supérieur.

Franklin Ilianov s'en tirera peut-être, mais verra rapidement sa tête mise à prix via Long-shot. Ikuta ne sera pas inquiété et le Knight perd toute chance de recruter un combattant de valeur (voir plus bas).

MJ : vous pouvez laisser aux chevaliers un temps pour intervenir avant que les ninjas ne tuent tout le monde, et avoir le face à face décrit ci-dessous. Les ninjas peuvent même se mettre à attaquer le Nodachi pendant le face à face, permettant au Knight de les aider.

Le face-à-face

Si Franklin Ilianov pense avoir été identifié, il va rassembler et planquer le matériel de son équipe, puis préparer un guet-apens en espérant pouvoir faire assez mal aux chevaliers avant qu'ils ne ripostent : il connaît la puissance du Knight.

Dans le cas contraire, seuls deux groupes montent la garde, chacun formés d'un méta-soldat et d'un cyber-ninja. Les autres sont soit dispersés à travers la ville, soit au repos dans un appartement proche de l'église Saint-Pierre.

Péripétie : Rallier Franklin Ilianov à la cause du Knight.

Le Yojimbo reste partagé entre son devoir envers le Nodachi et ses aspirations profondes. Il est prêt à beaucoup de choses pour obtenir la reconnaissance de son Shogun, mais les moyens utilisés commencent à le faire douter. En cas de recherches, ces doutes seront faciles à trouver : son dossier d'agent du Nodachi est plein de reproches. Aucune insubordination franche, mais plein de questions posées et d'éclaircissements demandés. Une seule mission échouée, qui lui a valu un passage en cours martiale avec dégradation, lors d'une intervention en Mayu.

Si les chevaliers se montrent convaincants, il peut devenir une recrue de choix pour le Knight : il saura y trouver la reconnaissance qu'il cherche et ses aspirations de justice et de droiture correspondent plus à la philosophie du Knight qu'à celle du Nodachi. S'il trahit, Ikuta Yuji prendra le contrôle des Cyber-ninjas pour tenter d'assassiner toute l'escouade.

Péripétie : Mettre les agents du Nodachi hors d'état de nuire.

En cas de confrontation, lui et ses hommes se battront jusqu'au bout. S'ils sont mis en difficulté, ils peuvent se replier dans l'église Saint Pierre, préparée pour soutenir un assaut : pièges, armes lourdes sur trépied et une échappatoire via des pierres descellées dans la sacristie. L'assaut frontal risque d'être difficile.

Si les exosquelettes Kirin qui équipent les fantassins du Nodachi sont des produits de séries d'assez basse qualité, les armures de combat des Yojimbo sont suffisament évoluées pour faire de chacun d'entre eux un adversaire redoutable.

Eux aussi sont équipés pour combattre l'Anathème et sont diablement efficace. Surtout évitez de vous les mettre à dos, ou vous risquez de le regretter.

- Kay

P.S.: Et si, par le plus grand des hasard, vous êtes obligé de les affrontez, n'hésitez pas à me ramener leur équipement.

Pour éviter qu'ils ne soient perdus inutilement sur le champ de bataille, bien entendu.

- Gauvain

Module 5
Localiser la faille

Préambule

La mission principale des chevaliers est de localiser la faille qui bée dans Paris. S'ils sont à cours d'idée, n'hésitez pas à les guider en leur suggérant que le Knight doit pouvoir les aider, éventuellement via des relevés topographiques (approche satellite) avec le module idoine. Faites leur penser aux caméras de surveillance (approche informatique). Dites-leur que leur instinct est aussi un bon indicateur, notamment quand leurs poils se hérissent face à un danger invisible ou à une atmosphère insidieuse (approche empirique). Dites-leur également qu'une telle émanation d'anathème doit peut être se tracer par des moyens non conventionnels (approche ésotérique ou Vision de la Ranger).
Et surtout, encouragez les idées des joueurs sur cette recherche.

Approche satellite : clichés aériens

S'ils disposent un module de relais satellite, les chevaliers peuvent avoir un accès immédiat aux imageries aériennes du secteur. Un module d'un niveau donné permet d'accéder à un même nombre de photos (niveau 1 pour 1 photo, niveau 2 pour deux photos..). Il faut ensuite 6 heures à un module d'un niveau inférieur pour obtenir l'image suivante. Par exemple, un module de niveau 2 donne immédiatement accès à la première et seconde photo et 6 heures plus tard à la troisième.

Les trois images sont présentes en annexe. Les traces rouges donnent la concentration en créatures de la Bête.

1. La première (plus récente) correspond à la défense de la tour Eiffel lors du scénario « Les Chevaliers Noirs ».

2. La seconde (intermédiaire) correspond à l'attaque sur la gare St.Lazare lors du scénario « Les Chevaliers Noirs ».

3. La troisième (plus vieille) correspond au moment où les PJs sont arrivés aux abords de Paris. Celle-ci donne le point de départ des créatures, donc la localisation de la faille : station de métro Châtelet.

Si les chevaliers ne disposent pas du module de relais satellite, alors ils peuvent demander du support à Camelot, qui peut leur fournir une image par jour, dans l'ordre : de la plus récente à la plus vieille.

Approche informatique : réseau de surveillance

Les chevaliers peuvent aussi pirater les réseaux de surveillance de la ville. Cependant, la proximité de l'Anathème a énormément perturbé le matériel électronique. Pour trouver des enregistrements exploitables, les chevaliers devront se rapprocher des lieux de collectes de vidéo, comme les préfectures de police.

Épreuve : Localiser la faille, informatique

A partir de là, un jet de base technique permettra de déterminer les informations acquises et aura pour effet d'augmenter ou réduire la difficulté des jets suivants.

Une session de piratage, la reconstitution des données à partir de plusieurs enregistrements parallèles et autres joyeusetés numériques dure environ une heure, suite à quoi la difficulté augmente pendant une journée, le temps que les protocoles de sécurité retombent.

Difficulté	Modulation de la difficulté	Résultat
Très difficile (7)	-	Localisation précise de l'origine des créatures: Station de métro Chatelêt
Difficile (6)	+6 pendant une journée -2 ensuite	Mouvement des différentes créatures, sur le nord de la Seine, de l'est vers l'ouest
Délicat (4)	+6 pendant une journée -2 ensuite	Accès au pare-feu, rien de plus
Échec	+8 pendant une journée	-

Approche ésotérique : le Sceptre

Il se peut qu'à ce moment du scénario, les chevaliers aient récupéré le sceptre de Lafayette. Celui-ci peut aussi être utilisé pour localiser la faille. Il faut pour se faire passer un tour complet à se concentrer au contact du sceptre et effectuer un jet de hargne combo sang-froid. Le nombre de réussites accumulées permet d'obtenir des informations de plus ne plus précises sur l'emplacement de la faille.

Cependant, chaque tour passé à effectuer cet exercice fait perdre de l'espoir au chevalier : 1d6 le premier tour, 2d6 le second, 3d6 le troisième etc.

Nombre de réussites	Information obtenue
3	Direction globale(nord, sud, est ou ouest)
5	Direction précise (une ligne droite entre le chevalier et la faille
8	Localisation précise : station de métro Châtelet
10	Permet de visualiser les abords immédiats de la faille

Approche empirique : la traque

En passant du temps à la surface, les chevaliers peuvent chercher, localiser, isoler les mouvements des créatures de la Bête, tout en essayant de passer inaperçu.

Lors des phases de déplacement, les chevaliers peuvent choisir de remplacer l'une des composantes du jet de déplacement par la caractéristique de perception. Afin de localiser avec précision la faille, les chevaliers doivent cumuler un total de 40 réussites. Les recherches les mènent peu à peu aux abords de la station de métro Châtelet, dans l'Hypercentre de Paris. Chaque jet de déplacement/recherche demande une heure.

Effectuer des recherches en lieu et place de se déplacer discrètement n'est pas sans conséquence. Si les chevaliers remplacent la caractéristique discrétion par la perception, on considère que le jet de déplacement a échoué et ils doivent faire face aux conséquences. Si les chevaliers remplacent la caractéristique de déplacement par de la perception, alors le résultat du jet est évalué normalement, mais ils n'ont pas bougé d'un pouce et cela risque de les ralentir lors des recherches futures. Si un émetteur de flux est activé, alors l'utilisation de la perception comme troisième caractéristique est sans conséquence sur le déplacement.

Le nombre de réussite cumulée est équivalent à un quartier de Paris. Si les chevaliers ont accumulé un certain nombre de réussites, alors ils devraient avoir atteint un certain quartier. De même, s'ils commencent leurs recherches près du centre de Paris, alors celles-ci devraient commencer avec un certain nombre de réussites initiales.

Fan made

Réussites cumulées	Description	Emplacement
0	Début des recherches	En périphérie (à l'extérieur du pourtour vert)
5	Le gros des créatures semble venir des parties les plus centrales de la ville	
10	Les traces de faunes sont plus profondes et ont souvent été piétinées. Ce sont donc eux qui mènent la charge	Du 12e au 20e arrondissement (pourtour vert)
15	Bien que les traces des créatures soient présentes partout à la surface, elles semblent suivre un tracé est-ouest (donner la direction globale de la cathédrale)	
20	Plus on se dirige vers le centre de Paris, plus la luminosité diminue. On a l'impression d'avancer sous un ciel gris très chargé. Les couleurs deviennent particulièrement ternes	Centre (du 5e au 11e arrondissement, pourtour orange)
25	Les patrouilles sont de plus en plus nombreuses. On commence à croiser des chats errants en plus des faunes et bestians	
30	Dans l'hypercentre de Paris, la luminosité est si faible que l'on ne peut pas se déplacer sans lampe torche ou vision nocturne. Les couleurs semblent avoir totalement disparu. MJ, n'hésitez pas à instaurer un climat angoissant	Hypercentre (du 1er au 4e arrondissement, pourtour rouge)
35	Il est très difficile de se déplacer sans se faire repérer. Le centre de Paris semble concentrer la majeure partie des créatures. Il y a en permanence des mouvements en périphérie des regards : réalité ou imagination ?	
40	La présence des créatures, incluant des béhémots, ainsi que l'absence de luminosité et l'ambiance générales ne laissent aucune place au doute. La faille se situe aux abords de la station de métro Châtelet	Station de métro Châtelet

En fonction du lieu de départ des recherches, les chevaliers partent avec un nombre de réussites initiales, car ils sont plus proches de la faille :

- En périphérie (à l'extérieur du pourtour vert): 0 réussite initiale
- Du 12e au 20e arrondissement (pourtour vert) : 10 réussites initiales
- Centre (5e au 11e arrondissement, pourtour orange) : 20 réussites initiales
- Hypercentre (1er au 4e arrondissement: 30 réussites initiales

La faille : description

La faille se situe dans la station de métro Châtelet, en face de l'ile abritant la cathédrale de Notre-Dame.

La station de métro est composée de 3 niveaux, -1, -2 et -3. Le niveau -1 est un dédale de couloirs remplis de créatures de la Bête. Les niveaux -2 et -3 ont la même structure. Ce sont les niveaux des rames de métro. La faille de ténèbres se trouve au niveau -2. Celle-ci ressemble à une colonne de fumée noir tourbillonnante d'environ deux mètres de haut.

Le niveau -2 est un quai avec un métro à l'arrêt de chaque côté, il fait quelques 300 mètres de long. A chaque extrémité du quai, il y a une paire d'escalators à l'arrêt. Entre les deux quais, tous les 50 mètres environ, plusieurs blocs de bétons soutiennent le plafond. La faille se situe au centre du quai, entre deux des piles.

Deux files de personne effectuent, en sens opposé, des huit autour des piles, en passant au travers de la faille de manière parfaitement organisée, sans jamais se toucher. Leur démarche évoque des marionnettes tenues et guidées par des fils invisibles.

Il y a de nombreuses personnes dans les wagons des métros, certaines regardant par les vitres. D'autres se déplaçant le long des travées centrales des métros et échangeant de temps en temps leur place avec ceux des

vitres. Le tout est étrangement rythmé en une espèce de chorégraphie silencieuse. L'éclairage ne fonctionne quasiment plus, l'intensité des rares lampes encore présentes semble réduite à son minimum et vacille encore au rythme du manège décrit ci-dessus. Présents çà et là, des créatures de la Bête ont l'air agitées, mais n'attaquent pas les humains. Un béhémot, coincé à ce niveau semble dormir au bout du quai.

Tous les humains présents à ce niveau portent un masque ou un ersatz de masque blanc. Ce peut être un vrai masque, de la peinture, un morceau de carton, un voile, des bandages etc. A chaque fois que l'un d'entre eux sort de la de la faille, le secteur a l'air de s'assombrir un peu plus, ayant un impact sur l'éclairage ambiant.

Épreuve : L'éveil de la Bête.

Tant que le Béhémot est profondément endormi, les chevaliers peuvent passer discrètement. Mais s'ils font preuve de négligence dans leur approche, ils réveilleront un adversaire redoutable. S'engagera alors une course poursuite effrénée. La taille de la créature provoquera l'effondrement des couloirs derrière elle, rendant certains tunnels totalement impraticables. Et l'affrontement d'une telle créature dans un lieu aussi confiné peut donner lieu à une situation critique.

Communiquer la faille

Une fois que les chevaliers ont localisé la faille, ils doivent en transmettre la localisation à Camelot. Or Paris est sous une zone d'obscurité, brouillant très fortement toute communication entrante ou sortante. Si les chevaliers disposent d'un relais TacCom, ils peuvent communiquer sans soucis avec Camelot. Le cas contraire, ils doivent trouver un point en altitude pour que la communication se déroule correctement.

Épreuve : La course au sommet.

Les chevaliers doivent rejoindre un haut bâtiment à Paris (un immeuble, une église etc). Or, leurs mouvements ont attiré une bande de bestians. Cette épreuve se déroule en deux parties. A noter que l'utilisation d'un émetteur de flux ou d'un module de déplacement peut allégrement faciliter cette épreuve. MJ soyez imaginatif.

La première se présente comme une course poursuite à travers les bâtiments, les bestians grimpant les escaliers, les murs, venant de toutes les directions. On compte deux bestians par PJ au début du combat, +1 nouveau bestian par PJ chaque round. Les personnages doivent grimper l'équivalent d'une portée longue, environ 300m.

La seconde partie se déroule tout en haut du bâtiment ou sur le toit. Les chevaliers doivent alors tenir 3 rounds consécutifs face aux assauts des créatures afin de transmettre complètement les données. Un bestian par PJ et 1 faune sont présents pour les accueillir. Si des bestians ont survécu à la première partie, ils rejoindront le combat le second round. De plus, chaque round un faune et un bestian par PJ supplémentaires se joignent à la bataille. Afin d'augmenter l'effet dramatique, une nuée de noctes peut également rejoindre l'adversité à la fin du combat.

Aussi paisible dans les airs et sur les mers que sur terre, les transports Amiral Engine vous accompagnent au quotidien dans tous vos trajets. Qu'il s'agisse de vous rendre au travail sur nos maglev ou d'aller encore plus loin avec nos vectors, Amiral Engine vous permet de voyager en toute sécurité dans un confort intégral.

Assurant les technologies et services de l'ensemble des Arches en matière de transport, Amiral Engine propose aussi des véhicules personnels performants pour les Citoyens d'échelon supérieur les plus exigeants. Amiral Engine : vous êtes l'invité(e) du monde entier !

Module 6
La bataille finale

Préambule

Les PJs ont communiqué l'emplacement de la faille au Knight, qui va mobiliser de nombreuses ressources lors de l'assaut final afin de reprendre Paris. Les chevaliers vont se retrouver dans un conflit d'ampleur et vont surtout devoir se mobiliser pour endiguer les renforts incessants des créatures de la Bête.

État des lieux

En fonction des actions des chevaliers, la situation pourra être plus ou moins difficile lors du dénouement.

Si les joueurs n'ont fait que remplir leur principal objectif, à savoir trouver la faille et en communiquer l'emplacement au Knight, ils n'ont que peu de chances de s'en tirer sans perte. La présence d'alliés parmi les différentes communautés de Paris sera un avantage crucial lors de ces dernières scènes. Le choix de déployer ou non leurs troupes doit rester entre les mains des joueurs, cependant. Certains de leurs amis et alliés vont tomber lors de l'assaut, il est de votre devoir de rendre ces pertes douloureuses et ces décès poignants.

A l'aube, un escadron massif du Knight arrive en direction de Paris (MJ : n'hésitez pas à redonner des points d'espoir à vos PJ lorsqu'ils voient la cavalerie débarquer). Des harpies ouvrent la danse en déblayant les noctes pour effectuer une percée. Des vectors lourds larguent des maraudeurs et des motos, des vectors légers mobilisent les troupes. Les chevaliers apprennent que les chevaliers de la Table Ronde en personne se joignent à la bataille : Kay, Sagramor et Bédivère seront de la partie ou tout autre chevalier important dans votre chronique.

Le premier assaut est fulgurant et la percée est d'une efficacité redoutable. Les bombes et les explosions ne manquent pas de raser une partie des immeubles environnants, mais font aussi une véritable trouée dans les rangs de la Bête. Les troupes du Knight peuvent progresser en direction de Châtelet.

Il s'agit de décrire une immense bataille rangée, avec d'un côté des armes massives, des véhicules lourds, des chevaliers et des armes de destruction massives et de l'autre côté des créatures monstrueuses, certaines extrêmement nombreuses mais tombant comme des mouches, d'autres massives, immenses, résistant à l'assaut et le mettant à mal. Le combat se passe aussi bien sur le sol, avec les armées terrestres, que dans les airs, avec les vectors, les noctes et d'autres créatures inconnues.

Un cri bestial s'élève alors à travers toute la capitale française. Le ciel s'assombrit et une espèce de maelstrom de ténèbres tourbillonnantes se forme au-dessus de la tour Eiffel. Des volutes de noirceur presque palpable s'extraient de ces ténèbres et se dirigent en direction de la faille.

A ce moment-là, on peut observer les forces de la Bête se réorganiser, se multiplier. Les créatures sont de plus en plus féroces et violentes. Et surtout de plus en plus nombreuses. C'est comme une marée déferlant en direction du Knight. Les classiques faunes, bestians et noctes, mais aussi de nombreux béhémots.

Les messages sur les canaux généraux confirment les dires : le Knight est submergé et doit reculer. Les créatures reçoivent toujours de plus en plus de renforts. Au milieu de la mêlée, on n'arrive pas à en identifier la source. Les chevaliers reçoivent une transmission de Kay leur demandant de localiser la source et de l'éliminer. La transmission est interrompue en plein milieu d'une phrase.

La fin du scénario doit être gérée comme un contre la montre : chaque action va avoir des conséquences, ne serait-ce que par le retard accumulé. Chaque tour de combat va voir tomber les chances du Knight de gagner la bataille. Cumulez le nombre de tours de combat pris par les joueurs avant de défaire l'Alpha de son sceptre et référez-vous au barème suivant pour en déterminer les conséquences.

Chaque communauté de rebuts alliée qui participe au combat offre un tour de répit. Pensez à les mettre en scène entre les scènes décrites ci-dessous. Les émetteurs de flux peuvent, à la discrétion du MJ, offrir 1 ou 2 tours de répit, mais requièrent une mise en place par une coterie de Tarasque.

Fan made

Si le commando du Nodachi participe aux côtés du Knight, il offre deux tours de répit supplémentaires.

- 1er et 2ème tours : des cris de surprise, les créatures ont emporté quelques bleus et des rebuts. Perte d'1 point d'espoir sur un test de hargne raté (diff. 2 ou 3)

- 3ème et 4ème tours : de nouveaux cris, un vector explose, puis une alerte : des maraudeurs sont bloqués par de nombreux béhémots du côté de la Bastille. Bédivère entre en scène avec ses Krakens. Les pertes s'intensifient. Perte d'1d6 points d'espoir sur un test de hargne raté (diff. 3 ou 4)

- 5ème et 6ème tours : Les noctes deviennent complètement enragés, déchiquetant 4 vectors coup sur coup. Ceux-ci s'écrasent sur les bâtiments, emportant avec eux plusieurs chevaliers de valeur. Peut-être des proches amis des PJ. Kay lance un ordre de repli, Sagramor hurle un *« MON CUL OUI ! ON AVANCE ! »* Perte d'1d6 points d'espoir sur un test de hargne raté (diff. 4 ou 5).

- 7ème et 8ème tours : Bédivère ordonne aux Krakens de se replier. Plusieurs maraudeurs explosent, bloquant l'arrivée à l'origine facile par les voies ferrées, qui se transforment en véritable piège. Une coterie d'Ogres tombe, suivie par une coterie de Gargoyles qui pensait pouvoir les sauver. Perte automatique d'1d6 points d'espoir. Le Knight se fait décimer, les cris d'agonie transmis par les communicateurs sont effroyables. Si le Wendigo est encore en vie, le chevalier sur lequel elle a jeté son dévolu hurle : sa méta-armure communique immédiatement sa dernière vision, empalée sur les griffes de Wendigo.

- 9ème et 10ème tours : Kay et Bédivère ordonnent le repli général. Sagramor reste seul au cœur de Paris, mettant au défi les Tarasques de se replier. Il sera déclaré disparu au combat. La reprise de Paris a échoué. Perte de 6 points d'espoir.

Tant que le 10ème tour n'est pas terminé, les chevaliers peuvent encore renverser la vapeur. Au-delà, c'est peine perdue, même si l'Alpha est défait et le sceptre arraché de ses mains.

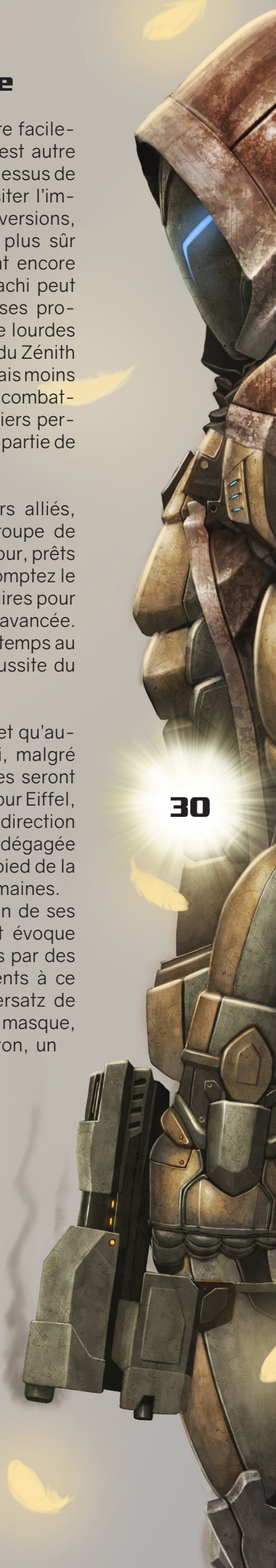
Partie 1 : L'approche

Les chevaliers devraient comprendre facilement que la source des renforts n'est autre que les ténèbres prenant place au-dessus de la tour Eiffel. L'approche va nécessiter l'implication d'alliés pour jouer les diversions, au choix des joueurs. Le choix le plus sûr reste la section Tarasque, s'ils sont encore en vie, mais le commando du Nodachi peut s'en charger lui aussi en utilisant ses propres émetteurs. Ils subiront alors de lourdes pertes. Les rebuts de la Défense ou du Zénith peuvent aussi offrir une diversion, mais moins efficace. Ce faisant, les quelques combattants envoyés pour aider les chevaliers perdront la vie, emportant avec eux une partie de l'espoir de nos chevaliers.

S'ils ne veulent pas impliquer leurs alliés, l'approche va être difficile. Une troupe de bestians s'interpose entre eux et la tour, prêts à les ralentir autant que possible. Comptez le nombre de tours de combat nécessaires pour défaire l'opposition et poursuivre l'avancée. Ce score s'ajoutera au compteur de temps au final et déterminera le degré de réussite du scénario.

Si le Masque n'a pas été rencontré et qu'aucun marché n'a été passé avec lui, malgré l'émetteur, de nombreuses créatures seront encore présentes aux abords de la tour Eiffel, mais les Béhémots sont partis en direction du conflit. La vue est suffisamment dégagée pour que l'on puisse apercevoir, au pied de la tour, de nombreuses silhouettes humaines. Celles-ci tournent autour de chacun de ses pieds. Chacun de leur mouvement évoque des marionnettes tenues et guidées par des fils invisibles. Tous les gens présents à ce niveau portent un masque ou un ersatz de masque blanc. Ce peut être un vrai masque, de la peinture, un morceau de carton, un voile, des bandages etc.

Chaque tour effectué autour d'un pied génère une vague de ténèbres s'ajoutant au maelstrom au-dessus de la tour, puis envoyé en direction du conflit. Tant que les désespérés du Masque tournent autour des piliers de la tour, toutes les créatures de la Bête environnantes sont plus violentes, plus agressives, leurs sens plus affûtés. Cela se traduit par une réussite automatique supplémentaire à chacun de leur jet, un bonus de +1 en défense, réaction et initiative, ainsi que 1d6 supplémentaire aux dégâts qu'elles infligent.



Les bandes ont un bonus de +2 à leur dement. Si les chevaliers prennent le temps de mettre hors d'état de nuire les désespérés présents, cumulez le nombre de tour de combat nécessaires avant de reprendre l'avancée.

Partie 2 : La confrontation

Au-dessus de la tour Eiffel (ou de ce qu'il en reste), une voiture au toit arraché a été encastrée à l'emplacement du générateur alpha détruit et a toutes les allures d'un trône. On peut voir un faune particulièrement massif brandir une espèce de tige en métal. Les ténèbres s'y agglutinent en tourbillonnant avant d'être envoyées soit en direction du maelstrom, soit en direction du conflit. Tout autour de lui rôdent nombre d'autres créatures.

Suivant l'influence qu'auront eu les joueurs sur les différentes factions, le faune alpha pourra avoir changé : il s'agira du roi de Lafayette, du Déchu ou du Wendigo, chacun soutenu par ses troupes. Chacun disposant de ses forces et faiblesses. Et chacun déterminé à garder Paris sous sa coupe... Grâce à la rage insufflée par le Sceptre de Bois Noir. Quelles qu'aient pu être les relations entre l'alpha et les chevaliers, celui-ci est maintenant redevenu un serviteur de la Bête, aux yeux rouges, l'écume aux lèvres : plus de compromis, plus de pacte qui tiennent.

Vous devez annoncer clairement leur objectif aux chevaliers : le sceptre de bois noir. C'est lui qui inonde Paris, qui galvanise les créatures de l'Anathème. Sans celui-ci, le Knight a ses chances. Tant que le sceptre crache sa noirceur, les chevaliers sont mis à mal.

Si le roi de Lafayette tient encore Paris

Tant qu'il canalise les ténèbres avec son sceptre, la bande de bestians (voir **Annexe 1 : Opposition – La Bête**) possède une cohésion illimitée. Dès qu'il arrête, la cohésion de la bande est immédiatement fixée à 100. Pour l'obliger à s'arrêter, il faut soit lui infliger 20 points de dégâts en une seule attaque ou bien un total de 50 points de dégâts. Dès qu'il se fait attaquer, les créatures de la Bête attaquent les chevaliers. Son profil a changé depuis la dernière mission et est décrit en annexe. Dès qu'il aura perdu 100 PS, il tentera de fuir le combat pour se réfugier aux galeries Lafayette.

En plus du roi, les chevaliers devront faire face à une farouche opposition. Un garde royal (faune à 100 PS), plus un supplémentaire pour 2 chevaliers, ainsi qu'une bande de bestians qui possède une cohésion illimitée tant que le roi canalise les ténèbres. Tous les 100 points de violence infligés, le débordement de la bande retrouve minimum initial. Cela signifie que les chevaliers ont repoussé un assaut. Les désespérés forment une bande d'esclaves du Masque (voir le Livre de base – Bestiaire - page 355), mais elle n'arrête de tourner et de renforcer les créatures pour se joindre à la bataille que si elle a perdu la moitié de sa cohésion ou si le roi est mort.

Garder le compte

Vous pouvez utiliser 1D10 pour garder le compte des rounds passés ou exposer ce D10 à vos joueurs pour faire monter la pression. Vous pouvez également placer des petits chevrons sur votre écran de MJ, un par allié, ainsi que 10 pour le Knight, puis les retirer un à un à la fin de chaque round.

Bonus alternatifs

Proposer des rounds supplémentaires lors de la bataille finale est le moyen le plus simple de la faire jouer. Cependant, des bonus alternatifs peuvent être octroyés en fonction de la communauté :

Communauté	*Bonus*
Le Zénithe et la communauté de la cité de la musique	La Bande "The Troopers" se joint au combat. Considérez les caractéristiques d'une bande de milicens (voir le **Livre de Base – Bestiaire – l'Ennemi humain – Page 379**)
L'hôtel des Invalides	+2 pts au CdF de tous les chevaliers
Les catacombes	Réduction de 4 de la difficulté à se déplacer dans Paris
La Défense	Les Protecteur se joignent à la bataille. Chaque tour, tous les ennemis encaissent 1d6 points de dégâts (le bouclier n'est pas pris en compte)

Si le Déchu tient Paris

Tout comme le roi de Lafayette, le Déchu est submergé par l'influence de la Bête et canalise l'énergie du sceptre. Son profil est indiqué en annexe.

Il est assisté par plusieurs de ses serviteurs, 2 par chevalier et par les désespérés du Masque encore présents autour du monument. Le profil des serviteurs du Déchu est indiqué en annexe.

Et sinon ?

Si le Déchu comme le roi de Lafayette ont été défaits, un faune de la garde royale aura pris le contrôle de la ville. Cependant, la Bête s'inquiètera et enverra ses hordes de créatures beaucoup plus vite. Les personnages perdent deux rounds de répit.

Partie 3 : Le bouquet final

Une fois le combat terminé, les chevaliers détectent une émanation des ténèbres autour du bâton du roi (leurs IA peuvent les prévenir). Une analyse plus poussée et un jet de base technique ou savoir difficulté ardue (4) permettra de se rendre compte que ce sceptre est capable d'amplifier l'effet de la pénombre présente dans le centre de la ville.

Dès que l'alpha est mort et que les désespérés sont arrêtés, les chevaliers reçoivent des messages comme quoi les créatures de la Bête perdent en cohésion et reculent. Puis d'un coup, une énorme explosion ébranle le sol et un éclair de lumière déchire le ciel. Le Knight a fait exploser la station avec une bombe lumineuse de haute intensité dans la station de métro afin de fermer la faille.

Épilogue

Le temps que les créatures de la Bête se réorganisent, les chevaliers disposent d'assez de temps pour organiser une évacuation à plus ou moins grande échelle, ainsi que pour rejoindre Camelot. Aucun émetteur de flux n'est nécessaire pour cette phase. Si les membres du Nodachi sont encore présents, ils acceptent peut être de rejoindre l'arche de Londres.

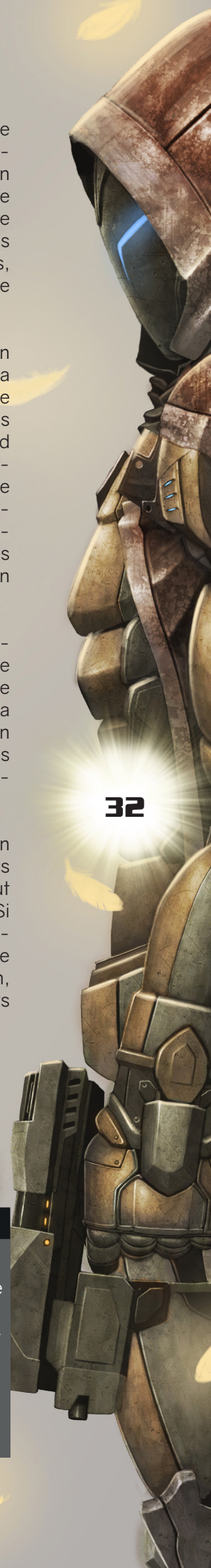
Si les chevaliers ramènent avec eux le bâton de Lafayette, alors celui-ci sera remis à la section Cyclope et Dagonnet en personne les remerciera. Si les chevaliers ne l'ont pas déjà expérimenté, on découvrira plus tard que ce simple poteau de signalisation est capable de servir de catalyseur pour l'ouverture comme pour la fermeture des failles de ténèbres. Il peut donc devenir une arme redoutable contre l'Anathème, à condition de ne pas succomber au désespoir en l'utilisant, bien entendu.

Un débriefing a lieu avec leur supérieur, ainsi que quelques autres chevaliers de la Table Ronde en fonction de comment s'est déroulée la bataille finale. On leur glissera un mot de la part de Palomydès et de Lamorak en fonction de leurs interactions avec les communautés de rebuts, s'ils ont réussi à les protéger, recruter des feux follets etc.

Officiellement, il n'y a jamais eu de mission du Nodachi à Paris. Et les deux organisations restent neutre vis-à-vis l'une de l'autre. Tout ce qui s'est passé là-bas restera secret. Si les agents du Nodachi ont été évacués et envoyés à Camelot, ils seront recrutés comme techniciens au sein de la section Korrigan, puis passeront éventuellement des tests pour revêtir les méta-armures.

En fonction des leaders de l'Anathème survivant, une prochaine mission pourra être montée afin de purger complètement la ville de la corruption des ténèbres.

Expérience	*Gloire*
5 PX pour avoir survécu à la mission 5 PX pour avoir fermé la faille 2 PX par chef de l'Anathème éliminé 1 PX par communauté rebut aidée 1 PX supplémentaire par feu follet recruté 1PX pour avoir découvert la raison de la présence du Nodachi à Paris 1 PX pour avoir ramené le sceptre du roi de Lafayette à Camelot	10 PG pour avoir fermé la faille 5 PG pour avoir ramené le sceptre du roi de Lafayette à Camelot 5 PG pour avoir localisé et neutralisé les membres du Nodachi 3 PG par chef de l'Anathème éliminé 2 PG par feu follet recruté



Annexes

Annexe 1 : Opposition

Le Nodachi

Ikuta Yuji

Samouraï du Nodachi, Ikuta est l'efficacité incarnée. Âgé d'à peine 24 ans, il fait partie des samouraïs les plus prompts à user de violence. La vue de l'Anathème lui rappelle constamment la mort de ses parents, engloutis par le territoire de la Chair. Il exècre les rebuts, qu'il considère comme le summum de la faiblesse et du laxisme et n'accepte aucune incompétence, autant de ses subordonnés que de lui-même. Si son Yojimbo accomplit sa tache sans faillir, il a de bonnes chances d'accéder à de grands honneurs. Dans tout autre cas... Entre la mort et le déshonneur, son choix est déjà fait. Pour lui, comme pour ses subordonnés.

Franklin Illianov

Recruté par le Nodachi avant même l'arrivée de l'Anathème, Franklin Ilianov est encore appelé « Gaijin » par ses rivaux au sein de l'organisation. Plus que tous les autres, Franklin a dû prouver sa valeur : il est prêt à faire beaucoup de choses pour obtenir un peu de reconnaissance. Un peu de cet honneur auquel il aspire tant.

Quoi qu'il en soit, ses subordonnés voient en lui un chef brillant et attentionné qu'ils pourraient suivre jusqu'à la victoire sans poser de questions.

Utiliser le profil d'un Yojimbo du Nodachi, page 374. A la place de sabre brûlant, il utilise des dague brûlantes montées sur des modules grappins. Cela lui confère à ses attaques de corps à corps une portée courte.

Meta-soldat du Nodachi

Voir description page 373 du livre de base.

Méta-soldat	*Chair*	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	10	12	4	4	6	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*PA*	*CdF*
Valeurs dérivées	6	2	3	15	30	6
Capacités	**Exosquelette de combat (nv1) :** le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnel, ainsi que d'un module de saut et de course nv1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Drones Obake :** Si un drone Obake accompagne le méta-soldat, celui-ci peut faire feu une unique fois. L'un des PJ est automatiquement touché et subit 5D6 + 10 points de dégâts. **Désespérant :** Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. **Mitraillage :** Lorsque le PNJ attaque à distance, il bénéficie d'une réussite automatique à ses jets.					
Contact	**Cestes à concussion :** Dégâts 6d6+5 - Effet : Choc 1					
Distance	**Fusil d'assaut AS-KR1 :** 2d6+6 - Portée : longue - Effets : Barrage 2 / 2 mains **Mitrailleuse Obake :** 5d6+10 - Portée : Moyenne - Effets : Perce-armure 20 / Destructeur, Lourd.					

Fan made

La Bête

Le roi de Lafayette

Plus grand et plus musculeux depuis la dernière rencontre, le roi de Lafayette arbore aussi un bouc blanc d'une longueur impressionnante. Ses cicatrices pelées tranchent à travers son pelage grisonnant. Il semble âgé, mais vigoureux et si son visage respire l'intelligence, l'étincelle de sauvagerie au fond de ses yeux fait résonner cette intelligence comme une menace trop tangible.

Ses serviteurs sont les bestians et les faunes, dominants les rues de Paris.

MJ, n'hésitez pas à vous référer au second Codex Fan Made afin d'ajouter un peu de variété dans les créatures de la Bête. En effet depuis le dernier passage des chevaliers à Paris, le roi aura probablement rameuté ses troupes de l'extérieur de la ville. Elles surprendront les joueurs et rajouteront une saveur supplémentaire aux combats.

Type : Patrion (Initié)

Tactique : Restant toujours à bonne distance de ses adversaires, le roi tente au mieux de dévorer l'espoir des PJ. Il attaque toujours le héros ayant le moins de points d'espoir.

Méta-soldat	*Chair*	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	12	3	6	6
Aspects exceptionnels	Min (2)	Min (2)	-	Min (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	
Valeurs dérivées	8	8	7	150	-
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative. **Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en défense et en réaction, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment un bande. **Autorité (mineure) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur défense et leur réaction, jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Contact	**Sceptre de bois noir :** 8d6 – Portée : contact – Effet : Choc 1				
Distance	**Dévoreur d'Espoir:** 7d6 – Portée : moyenne – Effet : Anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				

Le roi blanc

Ayant tout perdu, le roi de Lafayette a conclu un pacte avec le Mur : il est devenu un agent du Masque et bénéficie des pouvoirs offerts par son nouveau Seigneur après avoir offert toutes les informations qu'il pouvait bien connaitre. Avec son appui, le Masque accroit son emprise sur les secrets de la Bête.

Type : Patron (Initié)

Tactique : L'esprit perverti par le Masque, le roi blanc utilise chaque tour son pouvoir de domination sur les faibles d'esprit. Il attaque en priorité l'adversaire ayant le plus faible score en sang-froid, puis en dame.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	12	3	6	6
Aspects exceptionnels	Min (2)	Min (2)	-	Min (1)	Min (2)
	Défense	***Réaction***	***Initiative***	***PS***	
Valeurs dérivées	8	8	7	150	-
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative. **Domination:** Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un personnage grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.				
Contact	**Volutes de ténèbres:** 2d6+9 - Portée : contact - Effet : ignore armure				
Distance	**Flot de désespoir:** : 3d6 – Portée : moyenne – Effet : Anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				

Ce n'était qu'une ombre. Pourtant, sa présence était indéniable. Les créatures qui l'accompagnaient étaient comme exaltées. J'ai déjà affronté de nombreux monstres dans les ténèbres, et je me disais simplement « un de plus ».

Mais quand il a levé son espèce de bâton ou de sceptre, tout a basculé. C'est comme si j'avais senti le sol s'ouvrir sous mes pieds. J'ai vu des images abominables, des hommes et des femmes, mourant dans mes bras, mes camarades tomber un à un autour de moi, des civils se faire déchiqueter par les crocs et les griffes des créatures. C'était des visions, des choses qui n'ont jamais existés et qui pourtant, semblaient si réelles, presque... palpables.

J'ai failli sombrer, et je ne dois mon salut qu'à mon sénéchal. Pendant les quelques secondes qu'ont durées mes hallucinations, il a accroché mon armure au vector, et m'a extrait de force de la zone de combat.

J'ai pris le temps de réfléchir à tout ça. Et une chose en ressort : le roi de Lafayette n'est pas qu'une légende, il existe, il est puissant et il ne doit pas être pris à la légère...

- Témoignage d'un chevalier revenu de mission à Paris

Le Déchu

Pour s'assurer que ses créatures soient les plus dangereuses possibles, la Bête laisse la sélection naturelle s'appliquer. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir des créatures de cette faction s'entre-dévorer pour des ressources ou pour le pouvoir. Le Déchu est un pur produit de ces comportements. Lors de l'invasion de Paris il était le rival du faune qui se fait aujourd'hui appelée le roi de Lafayette. Ce dernière l'a vaincu et l'a poussé ainsi que ses serviteurs dans les recoins les plus sombres de Paris pour ne plus en entendre parler. Mais évoluant dans son nouvel environnement, le Déchu rumine sa vengeance. Il n'attend maintenant plus qu'une seule chose : pouvoir terrasser le roi de Lafayette et dominer Paris à sa place. Il serait judicieux de trouver un moyen de le faire remonter à la surface.

Le Déchu était certainement une espèce de rongeur déformé par l'action de la Bête. Il a, depuis lors, perdu de sa superbe. Ses anciennes blessures ont laissé d'atroces cicatrices, soignées à la va-vite par le matériel répugnant trouvé dans les égouts. Des plaies encore ouvertes sont recouvertes debandages crasseux, notamment autours des yeux et de la gorge. Le Déchu porte en permanence une paire de lames accrochées au moignon de sa patte antérieure droite, alors que la gauche est ornée d'impressionnantes griffes noires effilées. Son instabilité et ses sautes d'humeur en font une créature à craindre, aussi bien par ses alliés que par ses ennemis.

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Il ne faut surtout pas se laisser abuser par sa taille. Cette créature est rapide et particulièrement discrète. Il se cachera dans les ombres dès que possible, puis il attaquera sans répit l'adversaire possédant le plus petit score de perception, puis de masque. Il n'hésitera pas à se replier dans les égouts s'il est pris en défaut.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	10	3	2	10
Aspects exceptionnels	Min (1)	Min (1)	-	-	Min (1)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*Bouclier*
Valeurs dérivées	7	5	10	80	5
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative. **Coureur d'égoûts:** Compte comme un module de course niveau 1. **Discrétion du chasseur:** Le PNJ sait passer inaperçu dans l'obscurité. Pour le repérer, un personnage doit réussir un jet de base perception de difficulté Très Difficile (9). Si le personnage est à l'affut et cherche activement, alors la difficulté est réduite à Difficile (6).				
Contact	**Griffes :** 4d6 – Portée : contact – Effet : Assassin 2 **Crocs :** 3d6 – Portée : contact – Effets : Soumission / Dégâts continus 3 **S'il est devenu le prédateur alpha de Paris :** **Sceptre de bois noir :** 7d6 – Portée : contact – Effet : Choc 1				
Distance	Aucune. **S'il est devenu le prédateur alpha de Paris :** **Dévoreur d'Espoir:** 6d6 – Portée : moyenne – Effet : Anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.				

Fan made

Les serviteurs du Déchu

Les serviteurs du Déchu arpentent essentiellement les sous-sols de la capitale, mais peuvent parfois être aperçus en surface, autours des quais de la Seine. Ces créatures nauséabondes ressemblant à de gros rats sont des faunes et des bestians rejetés avec le Déchu dans les égouts lorsqu'il a tenté sans succès de s'opposer au roi de Lafayette. Ils ont évolué avec leur environnement et ont appris à se déplacer rapidement même dans des espaces qui semblent trop petits pour eux. Ils disposent également d'un esprit de meute et d'une connaissance parfaite de leur environnement.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Le PNJ attaque ses adversaires sournoisement, en commençant par celui possédant le moins de PS, puis possédant le moins de PA. Il traque sans relâche un adversaire essayant de fuir, en utilisant au maximum sa capacité de connaissance des égouts.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	2	8	2	1	10
Aspects exceptionnels	-	Min (2)	-	-	-
	Défense	***Réaction***	***Initiative***	***PS***	
Valeurs dérivées	5	4	10	15	-
Capacités	**Module (course nv1) :** Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module course au niveau 1. **Connaissance des égoûts:** : Tant qu'il se trouve dans les égouts, le PNJ peut utiliser une action de déplacement pour se rendre instantanément où il veut dans un rayon équivalent à une portée courte, même s'il ne pourrait théoriquement pas atteindre la destination (derrière un mur, par exemple).				
Contact	**Griffes et crocs :** 2D6 – Portée : contact – Effets : Assassin 1 / dégâts continus 2				
Distance	-				

Parmi les nuisances à Paris, on trouve les rats. Les rats ont beaucoup proliféré dans les quartiers les plus abandonnés, les plus sombres, ou les plus enclavés de la ville. Et ils sont bien plus agressifs que la normale, ce qui est le cas de quasiment toutes les espèces animales qui vivent non loin du territoire de la Bête.

Une nuée de rat n'est pas un véritable problème pour des chevaliers du Knight mais elle peut le devenir pour les rebuts qui vivent dans la ville. C'est pourquoi ils disposent de nombreux équipements uniquement destinés à repousser ou exterminer les rats.

Interpréter Wendigo

MJ, voici quelques conseils pour rendre Wendigo plus vivante. Elle se déplace toujours voutée, quelques fois à 4 pattes. Elle ne parle que rarement, et jamais de manière cohérente. La chasse est son seul intérêt. En situation de combat, elle aime tourner autour de sa proie à la fois pour la déstabiliser et choisir l'angle d'attaque idéal. Elle utilise son mode Ghost et son module de déplacement tant qu'il lui reste de l'énergie. Bien que ce soit un PNJ, n'hésitez pas à la faire utiliser le mode de combat agressif. Wendigo a fait partie du Knight, après tout. Enfin, si vos joueurs sont puissants et ont besoin de challenge, considérez qu'elle possède une seconde griffe d'élément alpha qu'elle utilise en mode ambidextrie.

Wendigo

L'influence de la Bête a fait muter le corps de Wendigo. Sa silhouette est longue et filiforme. Etrangement, sa meta-armure s'est également adaptée à sa morphologie difforme, et la rend encore plus effrayante. La visière de son casque laisse voir deux points jaunes luisants au niveau de ses yeux et une espèce de fumerole noire semble s'échapper de son casque au rythme de ses respirations, comme si elle exhalait littéralement les ténèbres ayant envahi son cœur.

Wendigo est complètement folle. Elle passe la majorité de son temps prostrée dans l'un des bâtiments du Jardin des Plantes, entourée de quelques chats errants qui l'ont prise d'affection et qui l'accompagnent parfois lors de ses chasses. Elle donnera la chasse à quiconque s'aventurera sur son territoire.

Elle ne mange que ce qu'elle tue, qu'il s'agisse de bestians, de faunes ou d'humains et laisse les restes à sa cour de félins.

Type : Patron (Initié)

Tactique : Wendigo est un chasseur. Elle attaquera la proie la plus menaçante en priorité. Elle se ruera sur l'adversaire possédant le plus haut score de hargne, puis de Bête.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	6	12	8	4	6	
Aspects exceptionnels	Min (3)	Min (3)	-	-	Min (3)	
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*PA*	*CdF*
Valeurs dérivées	8	6	3	50	70	12
Capacités	**Méta-armure (Rogue 3 avancé) :** Le personnage bénéficier d'aspects exceptionnels et de 3 modules jusqu'à avancés de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Modules :** saut nv2 – Déplacement silencieux – Désignation **Charge brutale :** Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête. **Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative. **Assassin :** Lorsqu'il attaque par surprise ou lorsqu'il attaque sa cible de dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.					
Contact	**Griffes d'élément alpha :** 4d6+12 – Portée : contact – Effets : meurtrier / ignore CdF					
Distance	**Flot de ténèbres :** 5d6 – Portée : moyenne – Effet : anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.					

Les chats errants

De tous les animaux d'Europe, les chats errants sont les créatures qui se sont le plus facilement pliées aux jeux de la Bête, et qui ont muté le plus rapidement. L'action du Seigneur leur a conféré une plus grande taille, proche du lion ou du tigre, ainsi qu'une rapidité rarement égalée.

Certains de ces monstres déformés peuvent présenter jusqu'à 6 pattes, 3 paires d'yeux, voire même des appendices supplémentaires tels que des tentacules. Contrairement à leurs homologues félins, plus solitaires, les chats errants chassent en bande de 3 à 9 individus, et sont si bien organisés qu'ils peuvent causer des ravages, même auprès de chevaliers expérimentés, pour peu qu'ils les prennent au dépourvu. Ils attaquent et dévorent tout ce qui passe dans leurs villes délaissées par l'humanité.

Type : Hostile (Initié)

Tactique : Contournant leurs proies pour les prendre en tenaille, les chats errants attaquent avant tout les opposants ayant le score de défense le plus faible.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	3	10	2	1	7
Aspects exceptionnels	-	Min (3)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*Point faible*
Valeurs dérivées	16	12	6	15	Déplacement Instinct
Capacités	**Saut :** Compte comme un module de saut nv1. **Coopération :** En agissant de façon coordonnée, deux PNJ ou plus avec cette capacité gagnent 2 en défense et en réaction, ainsi qu'une action de combat supplémentaire. **Assassin :** Lorsqu'il attaque par surprise ou lorsqu'il attaque sa cible de dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts.				
Contact	**Griffes et venin:** 3d6 +3 - Portée : contact - Effet : Dégâts continus 3				
Distance	-				

Meutre de bestians

Une masse sombre est composée de tellement d'individus qu'il est presque impossible d'en tenir le compte. Ces bestians arrivent en quantité presque illimitée.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	9	2	1	5
Aspects exceptionnels	-	Min (2)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*Cohésion*	*Débordement*
Valeurs dérivées	3	2	1	100 ou infini	7
Capacités	**Flot de ténèbres :** Chaque tour, en plus d'infliger son débordement, la bande inflige 15 points de dégâts directement sur l'espoir des PNJ. Le CdF s'applique, mais pas les PA.				

Fan made

Le Masque

L'Ambassadeur

L'Ambassadeur a l'apparence d'un arlequin d'environ deux mètres, aux membres fins et longs, engoncé dans un costume de carnaval assemblé d'une multitude d'étoffes en teintes de gris et de noir. Sa tête donne l'impression de pivoter régulièrement, faisant passer son masque d'une expression de joie à une autre de peine, dans un déplaisant craquement de cervicales. Il porte en bandoulière un sac de cuir noir craquelé, dans lequel il rassemble les petits objets d'art qu'il peut trouver

Type : Patron (Héros)

Tactique : L'Ambassadeur est un adversaire redoutable. Il envoie des aiguilles de ténèbres, puis se téléporte chaque tour de jeu. Il vise en priorité les opposants ayant le plus faible score de réaction.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	9	8	8	10
Aspects exceptionnels	-	-	Min (3)	Min (3)	Min (3)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*Bouclier*
Valeurs dérivées	12	16	9	90	10
Capacités	**Saut :** Compte comme un module de saut nv1. **Téléportation (Ombres) :** Le PNJ peut apparaitre et disparaitre à volonté dans n'importe quelle ombre à portée courte. **Danseur virevoltant :** Les déplacements de l'Ambassadeur sont extrêmement rapides et n'obéissent à aucun rythme identifiable, comme une marionnette tressautant au bout de ses fils. S'il est la cible d'un effet Lumière ou qu'il ne peut pas se déplacer, ses défenses et réaction sont réduites de moitié. **Domination :** Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.				
Contact	Aucune. S'il est au contact, l'Ambassadeur fuit.				
Distance	**Aiguilles de ténèbres :** 3d6+6 – Portée : moyenne – Effet : dispersion 4				

Nous avons pu établir un dialogue avec Wendigo. Elle était accroupie dans un bosquet du jardin des plantes. Sa première action a été de détruire les pales du drone espion. Par chance, micro et hauts-parleurs étaient encore en état de marche.

Il s'agit très certainement d'un chevalier noir, mais son état mental fait plus penser à une schizophrénie qu'au désespoir. Peut-être pourront-nous la sauver, si nous arrivons déjà à occulter son obsession.

Ses discours tournent toujours autour d'une proie qui lui échappe : « Créature-proie, je veut ! Tout fin ! Tout petit ! Les os doivent crrraquer-délice ! Tu ramènes la proie, je la mange, je te mange pas. Fin-fin-fin gourmet-délice au masque tournant-tournoyant, je veux ! Je laisse les proies-lentes-fades si tu ramènes la proie-fine-virevolte ! »

- Extrait d'un rapport des Korrigan

Fan made

L'adversaire humain

Johnny, le gardien du rock

Un sauveur ? Un fou ? Un monstre ? Jérémie Foley aille se targue d'être tout cela à la fois. Fan inconditionnel de musique métal et rock, il a, depuis l'arrivée de l'Anathème, développé des pouvoirs incroyables qu'il prend pour une manifestation d'une entité décrite dans un jeu vidéo dont il est fan.

Type : Salopard / Allié (Recrue)

Tactique : Johnny préfèrera jouer de la guitare pour encourager ses alliés et repousser ses adversaires. S'il n'a pas le choix, il l'échangera pour sa hache et attaquera l'adversaire le plus proche.

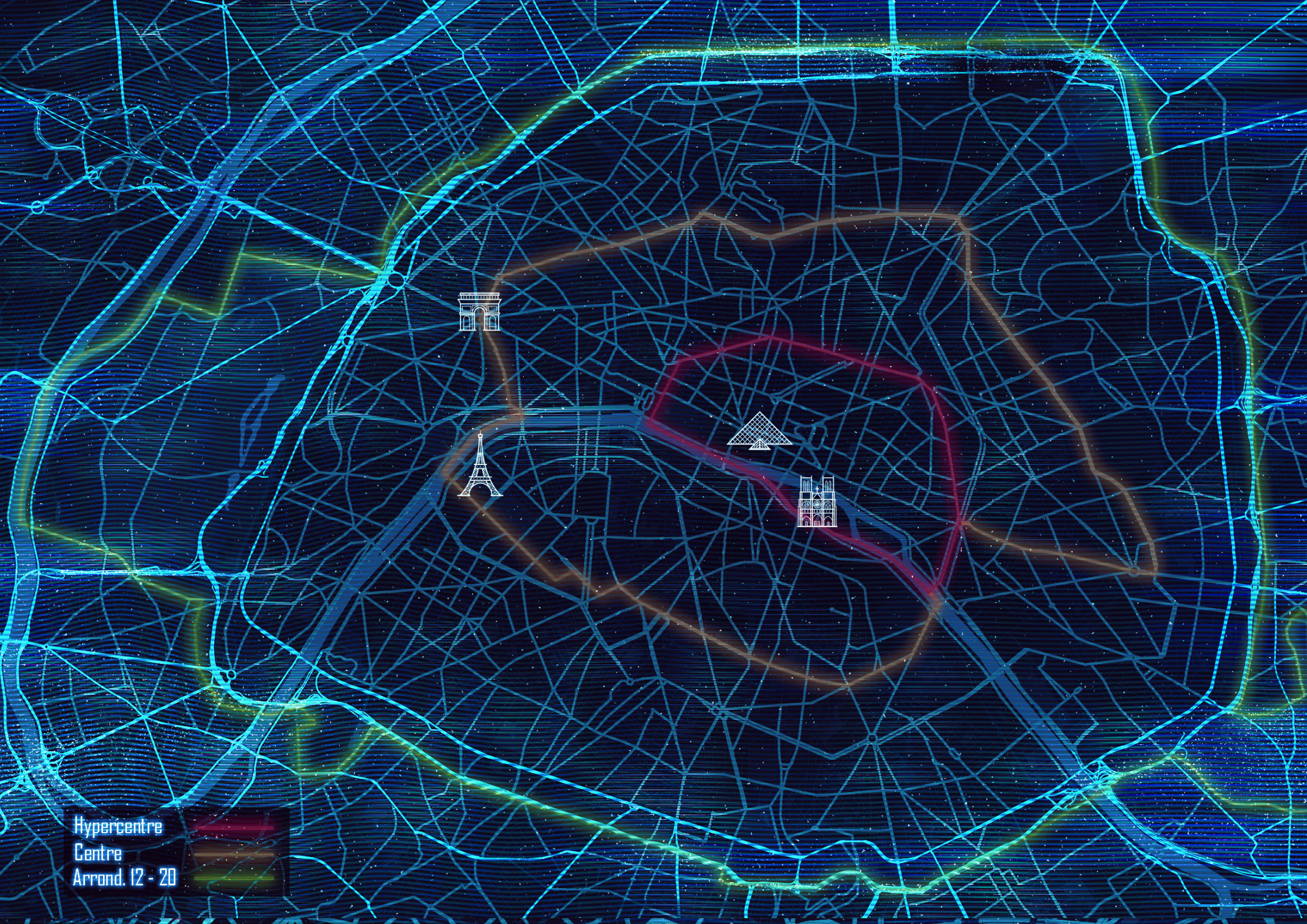
	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	10	12	10	12	8
Aspects exceptionnels	-	Min (2)	-	Min (2)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	*PS*	*Bouclier*
Valeurs dérivées	12	8	10	80	10
Capacités	**Désespérant :** Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. **Surhomme :** Le MJ peut répartir entre 3 à 18 points dans les aspects exceptionnels du PNJ (et, bien entendu, en créer si le PNJ n'en a pas) et lui faire bénéficier de leurs effets. **Né dans la lumière :** Le PNJ est insensible aux effets lumière et anti-Anathème. **Solo de guitare :** Le PNJ peut, par une action de combat, repousser jusqu'à 10 hostiles ou salopards de l'Anathème **Catalyseur artistique (musique) :** Tant qu'il se trouve à portée moyenne ou inférieure, le PNJ peut rendre a 4 personne maximum leur dons pour la musique ou en rendre d'autre plus spectaculaire. **Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
Contact	**Hache de combat :** 4D6 + 20 – Portée : contact – Effets : Lourd / lesté / ultraviolence				
Distance	-				

On a entendu du bruit, alors on s'est cachés. Théo m'a dit que c'était des robots, mais moi je les avais pas vus mais je suis resté cachée, j'avais trop peur. Et puis d'un seul coup, on a entendu une chanson. Elle résonnait partout dans la galerie. C'était bizarre, car c'était une chanson triste, mais ça rendait quand même joyeux, c'était joli. Alors, avec les copains, on est sortis voir. Et puis là, il y avait 4 personnes.

C'était pas des robots. C'était des adultes, mais ils avaient des grosses armures. Sauf un : celui qui chantait. Théo a commencé à pleurer, je l'ai vu. Mais il était pas triste. On s'est rapprochés, et ils nous ont parlé. Ils nous on dit : « Bienvenue les enfants, nous sommes le Knight ».

- Les enfants du métro

Communauté
de la Défense
Communauté
du Zénith
Nodachi
Communauté
de Miromesnil
Roi Lafayette
Déchu
Communauté
de Notre-Dame
Communauté
des Invalides
Communauté
des Catacombes
Wendigo
Hypercentre
Centre
Arrond. 12 - 20


Hypercentre
Centre
Arrond. 12 - 20

Anathème

Anathème

Anathème

Annexe 3 : Aide de jeu

Émetteurs de Flux	
Disponibles	☐☐☐☐☐☐☐
Utilisés	☐☐☐☐☐☐☐

Module 1 – Se déplacer à Paris

Déplacement	*Alliance avec le roi de Lafayette*
Hypercentre (rouge) : Difficulté 12	☐ Difficulté des déplacements: - 4
Centre (orange): Difficulté 9	
Arrondi. 12-20(vert): Difficulté 6	
Au-delà: Difficulté 4	

Module 2 – L'Anathème: forces en présence

Cause	*Conséquence*
Alliance avec le roi de Lafayette	Difficulté -4 lors des déplacements (cf module 1)
Le roi de Lafayette est tué	Le Déchu devient le leader alpha de Paris
Le roi de Lafayette est démis de son trône sans être tué	Le roi de Lafayette devient le roi blanc
Le Déchu est tué	1 tour de répit pendant le Module 6 - La bataille finale
Le roi de Lafayette et le Déchu sont tués	-2 tours pendant le Module 6 - La bataille finale
Wendigo est toujours en vie lors du Module 6 - La bataille finale	Un PNJ important meurt lors du tour 8 de la bataille finale

Module 3 – Les communautés de Paris

Le Zenith et la Cité de la Musique	*L'hôtel des Invalides*
Personnalités : Jérémie « Johnny » Foley, Laure « Deep Purple » Lefèvre, Fabien Villeneuve **Besoin :** Tuer l'un des chefs de l'Anathème	**Personnalités :** Denis Landers « Le Veilleur » **Besoin :** Assurer la protection de la communauté
Le bunker des catacombes	***Les enfants du métro***
Personnalités : Adèle Girard, Millard Goudreau **Besoin :** Rapporter une oeuvre d'art de maitre	**Personnalités :** Nathan **Besoin :** Retrouver les patrouilles enlevées
La Défense	***Les Evangélistes carnassiers***
Personnalités : Pierre Langlois, Robin Argelès, Geoffey Fitzgerald, Simon Valentin, Sophie Cambrielle **Besoin :** Triangle de besoin à résoudre	**Personnalités :** St Georges, St Pierre **Besoin :** Aucun

Module 4 – Le Nodachi est impliqué

Cause	*Conséquence*
Le Knight est prévenu des agissements du Nodachi	Les cyber-ninja se retourneront contre les agents du Nodachi et les élimineront
Franklin Illianov est rallié à la cause du Knight	Illianov devient un chevalier prometteur

Module 5 – Localiser la faille

Approche satellite	
Images obtenues: ① ② ③	Notes:

Approche informatique		
Difficulté	**Modulation de la difficulté**	**Résultat**
Très difficile (7)	-	Localisation précise
Difficile (6)	+6 pendant une journée -2 ensuite	Direction globale
Délicat (4)	+6 pendant une journée -2 ensuite	Accès au pare-feu
Échec	+8 pendant une journée	Rien

Approche ésotérique	
Réussite (Combo Hargne / Sang-froid)	Informations
3	Direction globale
5	Direction précise
8	Localisation précise de la faille
10	Visualisation des abords de la faille

Approche empirique
Vous référer à la page 26

Module 6 – La bataille finale

Tours	*Communautés aidées (+1 tour de répit)*
Nombre de tours disponibles : **Tours écoulés:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
☐ Le Déchu et le roi de Lafayette sont morts (-2 tours)	☐ Le Zénith et la cité de la Musique
☐ Wendigo est hors de combat (pas de perte critique au tour 8)	☐ L'hôtel des Invalides
☐ Le roi de la Lafayette ou le Déchu tiennent Paris	☐ Le bunker des catacombes
☐ La bande de bestian à une cohésion illimitéé (réduite à 100 après la mort du roi de Lafayette)	☐ La Défense
☐ Le Nodachi s'allie au Knight (2 tours de répit)	☐ Les enfants du métro

Fan made