



KNIGHT

CODEX FAN MADE 3

DE L'AUBE AU CRÉPUSCULE

KNIGHT

C O D E X F A N M A D E 3

CRÉDITS

Sur une idée originale de

Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction

Damien «Dark Damor» Poulet, Cédric «JTRthehobbit» Lameire, Michaël «Luceid» Marie, Erel «Ruvaakh» Tosiek, Julien «Pirlouit» Urena et Maxime «Kaefer» Peillon

Illustration de couverture

Erel «Ruvaakh» Tosiek, William Bonhotal

Logo

William Bonhotal

Maquette

Erel «Ruvaakh» Tosiek

Habillage intérieur

William Bonhotal

Illustrations intérieures

William Bonhotal, Nicolas «Aper» Dujols, Rudy Crus, Erel «Ruvaakh» Tosiek, Roy Korpel, Vincent Devault, Malaki Nv-10, Deemoes, Prospass, Clooms, Ugo Chiola, Tonton Revolver, Simon Labrousse et Vod-K

PNJ

Panzer - Damien «Dark Damor» Poulet
Le Pionnier - Erel «Ruvaakh» Tosiek
Beastmaster - Julien «Pirlouit» Urena
Elle - Cédric «JTRthehobbit» Lameire
Anima - Michaël «Luceid» Marie
Dullahan - Maxime «Kaefer» Peillon

Relecteurs

Damien «Dark Damor» Poulet, Cédric «JTRthehobbit» Lameire, Michaël «Luceid» Marie, Erel «Ruvaakh» Tosiek, Julien «Pirlouit» Urena, Maxime «Kaefer» Peillon et Antoine «Arcange» Auton

Relecteurs additionnels

Karl «Ualidus» Jeangerard, Alex «Aiden» Humeau

AIDES DE JEU

Des aides de jeu, des conseils et des informations sont disponibles sur les sites suivants :

<http://www.knight-jdr.fr>

<http://knight-jdr.forumactif.com/forum>

SUIVEZ-NOUS !

Pour connaître les dernières nouveautés de la gamme *Knight* et d'Antre Monde Éditions, suivez nous sur :

<https://www.antre-monde.com>

<https://www.facebook.com/Knightjdr>



KNIGHT, CODEX FAN MADE 3

Présentation	5	Acte 3 – Acte de bravoure	39
Personnages	6	Mission : Pour une dernière chance (Dullahan)	39
Panzer	6	Acte 1 – Vision incomplètes	40
Panzer : le colosse de chair	8	Acte 2 – Visions réelles	40
Le Pionnier	10	Acte 3 – Visions augmentées	40
Le Pionnier : l'emprisonné	12	Mission : La Tête d'Or (Dullahan)	40
Beastmaster	16	Acte 1 – Là où tout a commencé	41
Beastmaster : le biker noir	18	Acte 2 – Là où tout finira	41
Elle	22	Acte 3 – La Tête d'Or	41
Elle : le chevalier de glace	24	Mission : Réalités cauchemardesques	42
Dullahan	28	Acte 1 – Suivre l'Étoile du Nord	43
Dullahan : la chasseresse	30	Acte 2 – Entre rêve et réalité augmentée	47
Anima	32	Acte 3 – (M)Orphée, la descente aux enfers	49
Anima : le chevalier endormi	34	Mission 1 – Annexes	51
Missions	36	Mission : Jack	56
Mission : Le dernier rempart (Panzer)	37	Acte 1 – Sur les traces de l'éventreur	56
Mission : Pour une deuxième chance (Dullahan)	38	Acte 2 – Whitechapel est en sang	57
Acte 1 – Perturbation en vol	38	Acte 3 – From Hell	58
Acte 2 – L'Homme est un loup	38		

PRÉSENTATION

Ce codex présente six PNJ prêts à l'emploi, avec leur descriptif, histoire et motivation. Chacun d'entre eux possède deux aspects. D'un côté la part lumineuse : ce sont de valeureux chevaliers du Knight prêts à tout pour défendre l'Humanité. De l'autre côté la part d'ombre : ces PNJ peuvent également sombrer dans les Ténèbres et devenir de terribles opposants, des chevaliers noirs.

Que vous choisissiez l'ombre ou la lumière, chacun de ces personnages est également accompagné d'un moyen de le mettre en jeu, qu'il s'agisse d'un cadre de mission détaillé, de ses alliés et ses ennemis, ou même d'un synopsis ou un scénario complet.

La puissance de ces PNJ a été déclinée selon le niveau de rencontre : vos joueurs pourront apprécier former une jeune recrue, combattre au coude à coude avec un initié, ou bien accompagner en mission un vaillant héros. De l'autre côté du miroir, ils pourront au contraire assister à l'insidieuse corruption d'un chevalier plein de promesses, rencontrer une camarade brillante trompée par sa propre vanité, ou faire face à une gloire du passé pour qui tout semblait perdu.

Les maîtres du jeu à la recherche de scénarios plus détaillés pourront également parcourir les annexes qui amèneront les joueurs dans les cauchemars du cinéma d'horreur ou face à un choix cornélien sur une ligne de front.

Ces personnages sont les deux faces d'une même pièce que vous, MJ, pourrez utiliser à votre convenance.

32 ans / 1m96 **THOMAS DENZ**« **PANZER** »**Méta-armure :** Paladin**Section :** Kraken**Haut fait :** Combat de titans**Blason :** Lion**Motivation majeure :** Écraser un gros, très gros adversaire

Panzer a un physique particulièrement impressionnant. Il mesure 1m96, tout en muscle, le sourire enjôleur. Il a le crâne rasé et cultive un élégant bronzage. Il exhibe avec fierté ses implants cybernétiques comme des marques de guerre : tout d'abord un bon quart du visage, incluant l'œil et l'oreille gauche. Il possède également quelques doigts mécaniques et sa colonne vertébrale ainsi que trois de ses côtes ont été renforcés suite à une mauvaise chute : un immeuble qui s'est effondré sous le poids d'un monstre-machine qu'il venait d'abattre. Enfin, son genou gauche a été changé récemment, laissant voir une belle rotule en graphène.

Thomas Denz eut une enfance sans histoire. Son père était employé de bureau, sa mère coach dans une salle de sport JONNY M. Il était bon à l'école, n'a jamais été un enfant à problème. Il avait cependant du mal à trouver la voie qui lui convenait, et elle se révéla à lui lors de son service militaire. Il comprit que c'était ça qu'il ferait : protéger autrui. Il effectua une brillante carrière dans l'armée en tant qu'officier balistique au grade de capitaine. Les armes, les canons et les munitions n'avaient plus aucun secret pour lui.

C'est lors du combat contre l'Anathème qu'il s'illustra. A la tête d'une division blindée, il était en charge de repousser un assaut de la bête sur la ville de Stuttgart. La lutte fut dure et de nombreux hommes tombèrent durant la bataille. Thomas n'hésita pas à se placer en avant pour que son véhicule encaisse la plus grosse partie de la charge ennemie.

Le clou de la bataille eut lieu quand il stoppa net l'avancée d'un béhémoth sur un groupe de civil en pleine évacuation. Son char d'assaut tira à bout portant dans le ventre de la créature. Celle-ci s'effondra de toute sa masse sur le blindé. La bataille était finie, mais il fallut 2 jours de travail pour extraire un ca-

pitaine exténué, déshydraté, mais bel et bien vivant. Ce tour de force lui valut d'être repéré par Arthur et Merlin, et ce fut l'un des premiers chevaliers à revêtir l'armure Paladin. On lui donna le nom de Panzerkraftwagen... Panzer pour les amis.

Il a tout d'abord commencé dans la section Ogre, sous l'égide de Kay. Il a enchaîné les actions d'éclat dans les ténèbres, membre phare de sa coterie : il gardait toujours le sourire, même lors des missions les plus terribles. Plus d'une fois, il a éprouvé la solidité de son armure pour protéger un compagnon ou un innocent. Plus d'une fois, il en est ressorti de peu.

Lors d'une mission aux États-Unis, sa coterie et lui-même furent en charge d'extraire des œuvres d'arts d'un musée de la côte Est, en plein cœur du territoire de la Machine. L'entreprise se corsa quand l'équipée fut prise entre deux feux : d'une part des machinistes qui n'admettaient aucun intrus chez eux, et d'autre part des créatures du Masque qui voulaient s'approprier les œuvres d'art. On apprit plus tard qu'ils étaient dirigés par une créature se faisant appeler « le Collectionneur ». La coterie ne dut sa survie qu'aux actes de Panzer et d'un bon timing : déchainant un déluge de feu et de poudre, il attira à lui l'ire de toute l'adversité et canalisa l'odieuse foule dans sa direction. Il tint bon juste assez longtemps, jusqu'à l'arrivée des renforts : Kay en personne vint l'extraire de la tourmente.

Cet acte lui valut d'être repéré par Bédivière dès son accession à la Table Ronde. Ce dernier demanda immédiatement son admission au sein de la section Kraken. Il finit d'acquérir une réputation qui n'était plus à faire : celle d'une brute au grand cœur. Dans son armure à l'allure de char d'assaut lourdement armé se trouve un cœur d'or : Panzer est une personne particulièrement altruiste, foncièrement bonne et n'hésitant pas à éprouver régulièrement la solidité de son équipement pour protéger autrui mais cet altruisme ne fut pas sans conséquence. Il fut grièvement blessé à de nombreuses reprises. A l'heure actuelle six implants cybernétiques lui ont déjà été posés. Les médecins sont certains qu'ils ne pourront plus rien faire pour lui s'il est de nouveau blessé.



Type : Allié (Héros)

Tactique : Panzer attaque toujours la cible la plus grosse en priorité. Il ciblera l'adversaire avec le plus haut score de *Chair*, puis de *Force*. A distance, il utilisera sans modération toute son artillerie : shotgun en priorité, pod missile par son

action de déplacement, ou lance-flamme face à une bande. Si un adversaire a l'audace de l'attaquer au corps à corps, il lui enverra un coup de bélier à piston avec l'amplificateur de frappe au maximum.

PANZER (CHEVALIER DU KNIGHT)						
	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	12	9	9	6	6	11
Aspects exceptionnels	Min (4)	Min (2)	Min (5)	-	Min (1)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	6	9	4	50	120	30
Capacités	Méta-armure (Paladin) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 250 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	Modules : Course (nv2) / Vue alternative (heartbeat) / Désignation (nv2) / Banner / Voyager / Pod missile / Amplification de frappe (nv1)					
Contact	Bélier à piston : Dégâts : 6D6+14 – Effets : <i>Destructeur</i> / <i>lesté</i> / <i>choc 1</i> / <i>assistance à l'attaque</i>					
Distance	2 shotguns automatiques légers Akimbo (-1D à l'attaque) : Dégâts : 8D6+10. Violence : 6D6+10 – Portée : moyenne - Effets : <i>Meurtrier</i> / <i>dispersion 3</i> / <i>ultraviolence</i> / <i>barrage 2</i> / <i>jumelés</i> (akimbo) / <i>munitions explosives</i> (déjà inclus dans les dégâts)					
	Lance-flammes : Dégâts : 4D6 – Violence : 8D6 + 12 – Portée : moyenne – Effets : <i>Dégâts continus 6</i> / <i>démoralisant</i> / <i>dispersion 6</i> / <i>fureur</i> / <i>barrage 5</i> / <i>lumière 2</i>					
	Pod missile : Dégâts : 6D6+3 – Violence : 1D6+6 – Portée : Longue – Energie : 1 - Effets : <i>Artillerie</i> / <i>anti-véhicule</i> / <i>chargeur 3</i>					

« LA DIFFÉRENCE ENTRE UN **PETIT** ET UN **GROS** MONSTRE ?
C'EST QUAND TU PASSES DU **SHOTGUN** AU **LANCE-MISSILE** »
PANZER

EXEMPLES DE MISSIONS

UN GROS BESTIAU

Panzer est sur un gros coup. À la sortie d'un débriefing, il attrape les PJ au détour d'un couloir et leur explique le plan. Un de ses camarades Kraken a repéré une créature particulièrement impressionnante : un béhémoth d'une taille inégalée. Et il voudrait lui donner la chasse.

Les membres de sa section étant systématiquement occupés, il demande aux PJ de l'accompagner. Comment refuser une faveur à un membre de la prestigieuse section Kraken ? Et comment les PJ vont-ils réagir en se rendant compte qu'en réalité la proie, c'est eux ?

LE DERNIER REMPART

Les PJ sont convoqués en salle de briefing par leur chevalier de la Table Ronde référent. Celui-ci leur explique que le chevalier Panzer, un prestigieux membre de la section Kraken, est en danger.

Une coterie d'Ogre chargée de retrouver des œuvres d'art aux abords du territoire de la Chair, non loin de Pingyao, a demandé de l'aide. C'est Panzer qui a été envoyé en soutien mais depuis, ni ce dernier, ni la coterie ne répondent plus. Le Knight craint qu'il leur soit arrivé malheur.

La mission est détaillée dans le chapitre **Missions** – p. 54.

PANZER : LE COLOSSE DE CHAIR

Panzer n'est à présent plus conscient de son état. Il n'est plus qu'une grosse machine de métal de laquelle suinte des amas de chair. Une douzaine de membres partiellement absorbés ont percé l'armure, tandis de multiples oreilles et yeux humains pendent autour de son casque, accroché par des muscles se contractant par spasmes.

De nombreux os se sont calcifiés autour du plastron, formant comme une nouvelle cage thoracique par-dessus le châssis. Les immenses cotes sont liées entre elles par des voiles de tissus corporel palpitant. Il semble saigner en permanence, son armure est couverte de croûtes coagulées : conséquences des trop nombreuses absorptions partielles.

C'était la blessure de trop, et les médecins étaient formels : il ne pourrait plus retourner sur le terrain. La carrière du chevalier Panzer s'arrêtait ici... Ou peut-être qu'il existait une solution.

Lors de sa dernière mission, en protégeant une jeune recrue contre un monstre machine, Panzer reçut une poutre en métal en travers de la poitrine. La créature fut détruite, la recrue sauvée, mais les séquelles furent lourdes. Ses poumons étaient grièvement endommagés. Il n'était plus capable de marcher 10 mètres sans être à bout de souffle. Et les overdrives de son armure n'y pouvaient rien changer. Pendant un temps, il voulut continuer l'entraînement, lui qui était un des colosses de la section Kraken. Bédivère dut le remettre à sa place : il ne pouvait pas envoyer un chevalier mutilé au combat. D'une part, il aurait été irresponsable et de l'autre, il risquait d'être un handicap pour ses camarades.

Le Knight lui offrit un poste dans les salles de tir, ainsi qu'un appartement dans l'une des conforteresses du centre de Londres. La vie n'avait cependant plus la même saveur et Panzer, d'habitude si jovial, commençait à ruminer des idées noires.

Il fut alors contacté par une créature étrange : un homme, nu comme un ver, physiquement parfait, qui lui dit être capable de miracles... et le lui prouva. Après un simple contact, Panzer pu de nouveau respirer correctement.

Un second contact et les implants cybernétiques tombèrent, laissant place à des membres et organes tous neufs. Son corps était de nouveau intact, de nouveau parfait. Mais quelles en furent les conséquences ?

Lorsqu'il se présenta au Knight le lendemain, les médecins crurent à une thérapie de reconstruction corporelle, bien qu'aucune n'ait été consignée dans les rapports. Après tout, les membres de la section Kraken avaient de nombreux contacts. Le chevalier fut de nouveau signalé apte au combat. Mais au bout de quelques jours, des amas de chairs commencèrent à se former sous et sur sa peau, il devint moins fort, moins rapide, et se mit également à tousser du sang. Il cacha ces phénomènes à ses camarades de coterie et au corps médical en s'enfermant dans son armure.

C'est en affrontant un embryon qu'il comprit : le contact direct de la chair le soignait. Il absorbait littéralement la peau et les tissus des créatures qu'il touchait, ce qui permettait de stabiliser son état, lui redonner son apparence d'origine. voire même l'améliorer : cela le rendit encore plus grand, encore plus fort, encore plus musclé. Et il en avait besoin : sans ce contact, sans cette vampirisation, il allait de nouveau dépérir.

Lourd de ce qu'il venait de comprendre, il quitta Camelot sans demander son reste pour s'enfoncer dans le territoire de la Chair. Il n'avait qu'une idée en tête : s'il arrivait à absorber une créature énorme, puissante, alors la dégénérescence serait probablement stoppée pendant des mois, voire des années. Cette recherche sous l'obscurité affecta peu à peu son esprit, et à mesure qu'il absorbait la chair, il s'enfonçait de plus en plus dans les Ténèbres, son corps mutant doucement mais sûrement.

Type : Patron (Héros)

Tactique : Sa tactique reste la même : il ciblera l'adversaire ayant le plus haut score de *Chair* puis de *Force*. De plus, il voudra au maximum utiliser son pouvoir de régénération en attaquant en priorité les adversaires sans armure. Il utilisera conjointement sa capacité *implacable* pour effectuer des attaques supplémentaires au corps à corps et le mode Watchtower pour bombarder ses adversaires approchants.



PANZER (CHEVALIER NOIR)							
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF	
Aspects	12	9	9	6	6	11	
Aspects exceptionnels	Min (4)	Min (2)	Min (5)	-	Min (1)	-	
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE	
Valeurs dérivées	6	9	4	100	80	30	
Capacités	<p>Méta-armure (Paladin) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 250 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.</p> <p>Shrine corrompu : Dôme de 6 mètres de diamètre qui confère un bonus de 8 points de CdF au PNJ, ainsi que 8 points de bouclier à toute créature de l'anathème en son sein. De plus, si le PNJ cible une créature située dans le dôme, son attaque acquiert l'effet pénétrant 8. Cout : 5 PE pour 6 tour/1 minute, le double à distance.</p> <p>Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Modules : Course (nv2) / Vue alternative (heartbeat) / Désignation (nv2) / Amplification de frappe (nv1)</p>						
	Contact	<p>Régénération : Dégâts : 6D6+14 – Portée : Contact - Effets : <i>Destructeur</i> / <i>lesté</i> / <i>choc 1</i> / <i>régénération</i>. Si des dégâts sont infligés au PS de la cible, alors le PNJ regagne le même nombre de PS.</p>					
	Distance	<p>2 shotguns automatiques légers Akimbo (-1D à l'attaque) : Dégâts : 8D6+10. Violence : 6D6+10 – Portée : Moyenne - Effets : <i>Meurtrier</i> / <i>dispersion 3</i> / <i>ultraviolence</i> / <i>barrage 2</i> / <i>jumelés</i> (akimbo) / <i>munitions explosives</i></p>					

OÙ TROUVER ET AFFRONTER PANZER, LE COLOSSE DE CHAIR

Si vos PJ le souhaitent, ils peuvent retrouver la trace de Panzer à Xi'an, une mégapole de la Chine centrale, devenu un lieu au paysage cauchemardesque. L'affronter là-bas est un véritable défi, même pour des chevaliers expérimentés. L'issue d'un tel combat se soldera sans doute par de lourdes pertes. En effet, aucun chevalier sain d'esprit devrait l'affronter dans son antre, où il est quasiment invulnérable. Il serait plus avisé pour les PJ d'observer et de tenter d'intercepter Panzer lorsqu'il en sort pour réalimenter ses réserves de chair.

MJ, voici ce que vos joueurs peuvent trouver via les diverses recherches ou les très rares rapports sur le sujet :

Depuis des jours et des jours, Panzer a parcouru les sombres étendues du territoire de la Chair en quête de matière première à absorber. Il en est arrivé à saturer son organisme mutant. Réalisant qu'il ne pouvait plus agglomérer de chair supplémentaire, il s'est alors mis à la stocker. Il entasse à présent les corps et les masses de flore de chair dans la mégapole désertée de Xi'an.

Outre les transformations due aux ténèbres-mêmes, la cité est devenu un havre de l'horreur. Les murs des bâtiments sont des corps agglomérés, encore suintant des liquides corporels servant de mortier. Les rues sont tapissées de voiles de chair tellement fins que chaque pas les déchire et les fait saigner dans un bruit de succions. Les immeubles eux-mêmes semblent vivants et quand le silence s'installe dans ce bastion de l'Anathème, on peut entendre voire sentir le battement d'un cœur géant qui serait enfoui des mètres sous terre. Comme si cela n'était pas suffisant, la cité semble également s'accorder au colosse. Tandis qu'il marche dans les rues, des amas de chairs bougent et s'agglomèrent tout autour de lui afin de le protéger et le maintenir au faite de sa puissance.

Tant qu'il se trouve à Xi'an, Panzer est considéré comme un colosse quand il s'agit de lui infliger des dégâts. De plus, la mégapole est constituée de flore de chair (*LdB* - p. 371) de cohésion illimitée grâce à laquelle le chevalier noir peut utiliser sa capacité de régénération une fois par tour sans dépenser d'action.

25 ans / 1m86 **CAHIR CADWALADER**« **LE PIONNIER** »**Méta-armure :** Priest**Section :** Cyclope**Haut fait :** Création du Knight**Blason :** Ours**Motivation majeure :** Découvrir la véritable nature de l'Anathème

Profondément humaniste et extrêmement curieux. Cahir est, malgré son air d'éternel mélancolique, par nature jovial, légèrement désinvolte, sociable et ouvert d'esprit. Dans de rares situations, il peut se montrer détaché et calculateur.

Lorsqu'il ne porte pas son armure Priest, le Pionnier cultive un look *casual chic* : chemise légèrement déboutonnée, jean brut aux tons sombres et *boots* aux pieds. Dans sa longue chevelure brune sont tressés deux atébas, une derrière chaque oreille qui contrastent avec sa peau pâle et son regard bleu acier. Il porte un fin collier de barbe et une mouche qui lui donnent un certain côté bohème.

De longues cicatrices parcourent le côté gauche de son visage et continuent sur le côté droit de son corps tandis que son bras gauche a été remplacé par une prothèse. A l'instar de Nate Johanson, il est atteint de myopie et ne quitte jamais sa paire de lunettes « à l'ancienne ». Il est régulièrement vu en train de fumer une cigarette, et les yeux rivés à un livre ou un écran. Il a un léger accent atypique à mi-chemin entre le gallois et l'irlandais.

Né à Swansea au Pays de Galles d'un père, ex-Royal Signal intégré à Eurocorps et d'une mère qu'il ne connut pas, il vécut une partie de son enfance au gré des affectations de son paternel, ce qui lui forgea une identité multiculturelle et nomade ainsi qu'une certaine désinvolture. Enfant précoce doté d'une grande curiosité, il passa la majorité de son temps le nez dans les livres et mena de brillantes études qui le conduisirent à l'université d'Oxford en génie biologique puis en neurosciences avant d'être transféré au Trinity College à Dublin pour poursuivre des études en sciences de l'environnement.

A la fin de celles-ci, il se greffa au département de la recherche jusqu'en été 2034, qui marqua l'arrivée de l'Anathème et le déclin de l'Humanité. Cette même Humanité avait besoin de connaître son ennemi pour espérer survivre. Poussé par le désir d'en savoir plus, le jeune homme rejoignit son père, le Lt-Col. Cadwalader, au sein d'une division d'Eurocorps et profita des interventions partout en Europe pendant presque deux ans pour observer les ténèbres.

Il fit son retour à Dublin en automne 2036 et y retrouva Caleb « Cale » Haywood, ex-colocataire, chercheur et très bon ami durant les années universitaires. Lorsque l'Anathème submergea la capitale, eux, ainsi qu'un grand nombre de personnes trouvèrent refuge dans l'ancienne bibliothèque du Trinity College. Le jeune homme perdit également tout contact avec son père, accaparé par le devoir.

Malgré la présence d'œuvres d'art tel que le Livre de Kells, le désespoir commençait à ronger peu à peu les réfugiés et Caleb fut parmi les premiers à y succomber. Il devint particulièrement violent envers un groupe d'étudiants, Cahir tenta de raisonner son camarade mais les paroles n'avaient aucun effet. Pire encore, il devint la cible du désespéré. Tout se déroula très vite : le crâne de Caleb se fracassa contre le bois massif d'une étagère et son sang commença à tâcher les livres éparpillés au sol. L'étincelle qui animait Cahir s'éteignit en même temps que la vie de son meilleur ami. Il rendit les derniers honneurs à Cale et laissa à contre cœur l'artefact avant de quitter les lieux le jour même, non sans avoir emporté d'autres ouvrages minutieusement empaquetés.

Les jours devenant des semaines, Cahir savait que seul il n'allait pas faire long feu. Il rejoignit un groupe de rescapés, parmi lesquels il reconnut un fameux scientifique, James Niakaté, qui comme lui, étudiait l'Anathème. Sa curiosité naturelle reprit peu à peu le dessus et les deux se lièrent d'amitié. Un soir, le savant fut sollicité afin de soigner celui qui allait être connu sous le nom d'Arthur. Lors de sa convalescence, MacTavish remarqua une forte ressemblance entre Cahir et l'un de ses coéquipiers.

Peu après que Dublin fut libéré, Cahir reçut un message de James Niakaté qui lui demandait de rejoindre le Palais de Westminster. Sur place, il fut reçu par ce dernier mais également par Arthur en personne. L'ancien capitaine annonça la funeste nouvelle et lui confia que le Lt-Col Cadwalader était l'un des hommes qui a donné sa vie pour la ville afin de protéger son fils. Merlin, lui, se rappela de l'intellect du jeune homme et surtout l'intérêt qu'il portait à l'Anathème. Il lui proposa de rejoindre le Knight, proposition que le jeune homme accepta sans hésiter, il n'avait plus rien à perdre et tout à gagner.

Il ne fut pas l'un des cent élus à porter une méta-armure mais officia dans un premier temps en tant que scientifique spécialisé dans l'observation de l'Anathème et de son influence sur le monde. Avec l'arrivée quelques mois plus tard de Dagonnet, il devint parmi les premiers à intégrer la section Cyclope et à être équipé d'une armure Priest. Ses recherches ont attiré l'oeil du chevalier de la Table Ronde qui lui offrit une place en tant qu'Écuyer.

Type : Allié (Héros)

Tactique : Lors d'un combat contre une créature de l'Anathème, le Pionnier saura instinctivement s'adapter, attaquant tantôt à distance, tantôt au contact, en visant les points faibles. Il cible en priorité les créatures ayant effectué

le plus grand nombre de points de dégâts à ses alliés, ou la créature possédant le plus grand nombre de dés de dégâts. Il ne participe que rarement aux missions qui impliquent les humains, il n'attaquera que s'il y est obligé et infligera systématiquement des dégâts non létaux.

LE PIONNIER (CHEVALIER DU KNIGHT)						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	9	9	12	6	6	10
Aspects exceptionnels	Min (2)	Min (4)	Min (4)	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	9(13)	10	3	40	80	70
Capacités	Méta-armure (Priest) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 250 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	Modules : Saut (nv2) / Amplification de frappe (nv2) / Vue alternative (heartbeat) / Voyager / Interface Sensitive RIGG / Thunder Security					
Contact	Paire de cestes de fracture en akimbo (-1D à l'attaque) : Dégâts : 12D6+10 - Violence : 3D6 - Portée : Contact - Effets : <i>Défense 2 / ignore armure / anti-véhicule / destructeur / choc 2 / jumelés</i> (akimbo)					
Distance	Révolver lourd : 600NE : Dégâts : 6D6+10 - Violence : 1D6 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10</i>					
	T-800 : Dégâts : 6D6+20 - Violence : 2D6 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule / ignore CdF / chargeur 3</i>					

QUI EST AZOTH ?

A l'origine IA de type Squire au service du Pionnier, Azoth s'éveilla peu après son contact avec un dispositif de la Machine. A l'image de son chevalier, l'IA porte une ambivalence qui lui est propre : bien que dotée d'une certaine conscience et d'un raisonnement humain, elle ne possède pas l'étincelle qui les anime. Il aime à sa manière l'humanité du Pionnier et souhaite protéger cette facette.

Il accompagne le Pionnier dans tout ce qu'il fait, que ce soit au combat ou lors de ses recherches, mais également lors de ses passe-temps. Il ira jusqu'à naviguer dans les bases de données des bibliothèques des arches pour trouver de la littérature pouvant intéresser son chevalier.

Lorsqu'Azoth se présente en public via des représentations holographiques ou sur un écran, il prend une apparence humaine afin « *de ne pas perturber ses interlocuteurs* » mais également pour avoir l'occasion d'apparaître plus humain au sens métaphysique du terme. « Physiquement », il ressemble à un jeune homme caucasien au visage doux. Il possède une longue chevelure bouclée, attachée en *top knot* façon viking tandis que les côtés de son crâne sont rasés. Il porte un anneau dans une narine et à l'oreille gauche.



« Le Pionnier » © Ruvaakh

LE PIONNIER : L'EMPRISONNÉ

Électron libre des Cyclopes, Cahir flirtait toujours plus avec les ténèbres. Et c'est au cours d'une excursion sur le territoire de la Machine, dans la cité de Leesville-Port Folk, que tout bascula.

Durant son séjour, il fit la redécouverte d'un ancien complexe militaire dans les souterrains de la ville. La pénombre, la décrépitude avancée ainsi que le silence qui y régnaient firent frissonner le jeune homme. Errant dans un labyrinthe de couloirs, il arriva devant une porte blindée lorsque brusquement, le bâtiment entier bascula dans l'obscurité totale. Seul l'écran d'accès de la porte était encore actif. Sa curiosité l'emporta sur sa sagesse et il s'y connecta lorsqu'une bombe logique s'enclencha. Dépassé par la complexité du dispositif, et après un moment d'hésitation, il décida d'utiliser le plein potentiel de son IA, Azoth, le libérant temporairement de sa cell. En quelques secondes, la menace fut écartée.

Sur le chemin du retour, le paysage désolé laissa place à un ersatz de l'enfer : d'épaisses colonnes de fumée s'échappaient des bâtiments et non loin, des silhouettes difformes se découpaient dans les flammes. Rien ne laissait présager une offensive ou était-ce sa présence qui en était la cause ? Une notification de son module Heartbeat le fit revenir à la réalité : des rescapés fuyaient un groupe de mécaniste. Il engagea le combat et laissa à Azoth le soin d'évaluer les possibilités qui étaient à leur disposition.

Le Pionnier croisa le regard de la créature qu'il s'apprêtait à abattre : la faible lueur d'humanité qui y brillait lui firent revivre l'horreur de Dublin. Il stoppa net sa frappe, le visage livide. Cette seconde de flottement était suffisante pour qu'un second adversaire vienne percer les défenses de l'Ecuyer et fut surpris par un monstre-machine qui s'activa dans les décombres. Le combat fut bref ; Cahir gisait au sol, tandis qu'à quelques mètres se trouvait le bras gauche du jeune homme dont la vie s'échappait à chaque battement de cœur.

Mais Azoth refusa de le voir mourir. Utilisant ses dernières ressources, il reprogramma une partie des NanoC de l'armure en NanoM et utilisa le mode Construct de l'armure, générant un bras nanorobotique qui stoppa l'hémorragie. Seul un vague bruit familier parvenait encore aux oreilles du Pionnier : celui d'un vector : les renforts étaient enfin arrivés. Les rebuts étaient saufs mais Cahir resta trois longues semaines dans le coma, avant de subir une lourde rééducation pour reprendre sa vie de chevalier.

De son côté, Azoth s'aperçut qu'il était toujours capable d'augmenter son hôte et commença à discrètement diffuser des nanomachines dans l'organisme de son porteur afin de le rendre plus résistant mais une chose lui restait inaccessible : l'esprit humain du Pionnier.

Cependant, Cahir remarqua les changements subtils qu'avait opéré Azoth : il était plus alerte, plus vif et la fatigue l'affectait moins. Même son éternelle paire de lunettes ne lui était plus d'aucune utilité. Il effectua lui-même un check-up médical qui lui révéla que son corps était partiellement augmenté.

Un différend éclata entre Azoth et le Pionnier. Le jeune homme prétextait une mission lambda pour s'éloigner du Knight et régler le problème, sans pouvoir se résoudre à détruire IA et méta-armure. Il partit donc en Afrique solliciter l'aide de Samuel Niakaté mais n'arriva jamais à destination, Azoth avait pris lentement le pas sur l'armure. L'IA tentait désespérément de le raisonner qu'elle agissait pour son bien, pour que son porteur ne soit plus jamais blessé comme ce fut le cas auparavant.

Le gallois se résigna et déclencha la balise de détresse de sa Priest. Le Knight déploya une coterie qui arriva sur place quelques heures plus tard. A première vue, l'armure semblait dysfonctionnelle, l'IA refusait que son chevalier ne s'exprime et bloquait les appels entrants. L'armure s'avança dans une démarche saccadée avant de tomber sur un genou. Cahir se prit la tête à deux mains et par un effort surhumain, arracha partiellement son casque et ordonna aux chevaliers d'en finir avec lui. Des NanoC reformèrent aussitôt le casque et l'armure se releva ; l'IA s'adressa à la coterie, leur indiquant que son porteur n'avait plus toute sa raison et qu'ils devaient s'en aller.

Les chevaliers comprirent ce qu'il se tramait, dégainèrent leurs armes et commencèrent à encercler Azoth. Ce dernier les exhorta à nouveau de partir, ne souhaitant pas que Cahir soit blessé dans un hypothétique combat. Mais malgré les avertissements, ils lancèrent l'assaut. Azoth maîtrisait parfaitement l'armure. Il n'eut aucun mal à encaisser l'offensive et riposter aussi efficacement, tandis qu'au cœur de celle-ci, le Pionnier était témoin de la scène. Il tenta d'arrêter l'IA, de la convaincre de ne leur faire aucun mal, en vain. Il resta prisonnier, condamné à assister au massacre de ses frères d'arme de ses propres mains.

Le combat terminé, un lourd silence s'abattit sur les lieux. Le Pionnier balaya du regard les corps inertes et demanda froidement à l'IA la raison de ses actes. Azoth ne voulait qu'une seule chose : le protéger. Qu'importe la menace.

Mais un dé clic se produisit dans la « tête » d'Azoth : il s'était épris, non pas de sa liberté mais de ce qui lui a toujours été une énigme pour lui : l'humanité de Cahir. Les nanomachines savaient cette facette qui lui était si cher et il décida de stopper leur diffusion...

Type : Patron (Héros)

trera ses assauts contre les adversaires pouvant être éliminés rapidement, ceux ayant le moins de PS ou de PA.

Tactique : En tant que chevalier noir, ou IA corrompue, le Pionnier attaquera respectivement au corps à corps ou à distance les adversaires avec une faible défense ou réaction. De plus, il concen-

LE PIONNIER / AZOTH (CHEVALIER NOIR)						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	9	9	12	6	6	10
Aspects exceptionnels	Min (2)	Min (4)	Min (4)	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	9(13)	10	3	40	80	70
Capacités	Méta-armure (Priest) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 250 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	IA évoluée : Azoth fera tout pour protéger Cahir. L'IA a modifié la méta-armure qui possède à présent tous les modules de prestige du Taureau.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.					
Contact	Action multiple (1) : L'IA contrôle parfaitement l'armure et réagit plus vite qu'un humain, lui conférant une action de combat supplémentaire à son tour d' <i>initiative</i> .					
	Modules : Saut (nv2) / Amplification de frappe (nv2) / Vue alternative (heartbeat) / Voyager / Interface Sensitive RIGG / Thunder Security					
Distance	Paire de cestes de fracture en akimbo (-1D à l'attaque) : Dégâts : 12D6+10 - Violence : 3D6 - Portée : Contact - Effets : <i>Défense 2 / ignore armure / anti-véhicule / destructeur / choc 2 / jumelés</i> (akimbo) - Énergie : 1 par action d'attaque					
	Révolver lourd : 600NE : Dégâts : 6D6+10 - Violence : 1D6 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10</i> T-800: Dégâts : 6D6+20 - Violence : 2D6 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule / ignore CdF / chargeur 3</i>					

« EN CAS DE **PROBLÈME,**

RENDEZ-VOUS À LA **BIBLIOTHÈQUE.**

VOUS POURREZ SOIT Y TROUVER LA **SOLUTION**

SOIT SIMPLEMENT AVOIR QUELQUE CHOSE À **LIRE.** »

LE PIONNIER

MISSION 1 : EXPLORER LE PASSÉ

Les PJ sont envoyés sur la trace d'un groupe de chevaliers ayant disparu. Ces derniers devaient porter assistance au Pionnier qui avait activé sa balise de détresse plusieurs jours auparavant. Arrivés sur place, les PJ trouvent les corps en mauvais état. Certains ont été transpercés par des munitions à haut taux de perforation tandis que d'autres ont comme été pulvérisés à l'intérieur de leurs armures. Fait étrange : les IA de leurs armures refusent de communiquer.

Une fois de retour à Camelot, Dagonnet, qui suit de près l'enquête, leur propose une procédure alternative pour récupérer les données des IA. Il a pu recréer les derniers instants des chevaliers défunts sur la base des données brutes enre-

gistrées par les armures. Cependant, il n'est pas possible de s'en servir comme tel. Aussi les PJ devront-ils plonger dans des souvenirs simulés et revivre les quelques heures ayant précédé le trépas du groupe de secours.

C'est ainsi qu'ils vivront la recherche et la découverte du Pionnier. Ils assisteront en direct à la scène de conflit entre Azoth et Cahir. Enfin, ce sont eux qui affronteront cet adversaire hors du commun.

MJ, lors de cette phase, laissez les PJ jouer leurs personnages avec leurs armures, mais faites-leur comprendre que la finalité du combat est déjà connue. Ils revivent les souvenirs des chevaliers ayant trouvé la mort lors de la bataille, ils ne pourront en sortir victorieux mais obtiendront des informations importantes sur le destin de l'écuyer.

MISSION 2 : DAMNATION OU RÉDEMPTION

A la recherche du Pionnier, les PJ vont apprendre peu à peu son histoire à travers des moments clés de sa vie. Lors de ces découvertes, leurs réflexions, leurs avis et leurs choix auront un impact sur la conclusion du scénario. Cahir comme Azoth, son IA, peuvent tous les deux sombrer dans le désespoir ou pire, y trouver la mort. Ce scénario étant assez psychologique et s'oriente autour de questions métaphysique, il est à adresser à des joueurs intéressés par ces thématiques.

Grâce aux données collectés sur les armures des chevaliers tués par le Pionnier, les PJ parviennent à trouver des traces de sa localisation. Cependant les données sont éparées et renvoient à quatre lieux différents : Mwene-Ditu au Congo, Leesville-Port Folk aux États-Unis, le Trinity College Library à Dublin, et enfin les jardins de Camelot avant de retourner Leesville-Port Folk.

Les PJ peuvent enquêter sur ces endroits dans l'ordre qui leur convient mais ils devront effectuer les quatre visites. Dans chacun de ces lieux, Azoth a laissé une réplique de lui-même construite en NanoC. Elle n'est pas capable de combattre, mais pourra servir d'intermédiaire pour discuter soit avec Cahir, soit avec l'IA elle-même. Après chaque discussion, la réplique tombe en poussière de NanoC et les chevaliers peuvent se diriger vers un autre lieu.

MWENE-DITU, LE DÉSESPOIR D'AZOTH

C'est ici que le Pionnier a éliminé la coterie de chevaliers envoyés à son secours. La réplique marche au milieu des traces de combats. Elle se questionne à haute voix sur les thématiques suivantes :

- Pourquoi les chevaliers ont-ils attaqué ?
- Est-ce qu'il pourra comprendre ce qu'a pu ressentir Cahir à ce moment ?
- Est-ce qu'une IA est capable d'émotions, à l'image des humains ?
- Est-ce que les IA sont remplaçables, ou possèdent-elles un réel lien avec leur porteur ?

Si les réponses des PJ laissent penser que l'IA est la cause de tout, qu'elle n'est qu'une machine et n'aura jamais de véritables sentiments, alors considérez pour la fin du scénario qu'Azoth est désespéré.

Si les réponses des PJ suggèrent que le lien entre l'IA et le porteur est quelque chose de fort, qu'une IA évoluée pourrait avoir des sentiments et manifester de l'empathie, à l'image de Guenièvre ou d'Emma (l'IA de Nate Johanson) alors considérez qu'Azoth n'est pas désespéré.

Pour pimenter un peu la scène, des drones d'U-Sigma peuvent venir patrouiller la zone au même moment et interagir avec les PJ, leur demandant des comptes.

LEESVILLE-PORT FOLK, LA SURVIE DE CAHIR

Il s'agit de l'endroit où Cahir s'est fait mutiler par un monstre-machine, où Azoth a outrepassé ses fonctions et l'a maintenu en vie. On peut encore voir les restes de l'immense créature, desquels s'extirpe la réplique de l'armure. Les PJ entendent l'écuyer qui s'interroge. Bien que sa voix semble presque dénué d'émotions, son questionnement est sincère.

- Est-ce que sa présence a été la cause de l'offensive de la Machine sur la ville ? Est-ce que sa survie, à cet instant, a causé la mort des chevaliers en Afrique ?
- Est-ce que sa curiosité et ses actions ont réellement apporté quelque chose de positif ?
- Est-ce que sa survie va réellement permettre à l'Humanité de survivre ?

Si les PJ pensent que la survie de Cahir a eu un réel impact sur la mort des chevaliers, ou que les libertés qu'il a prises ont été synonymes de mauvaises décisions, alors il sera mort à la fin du scénario.

Si au contraire, les PJ pensent que sa curiosité a été une opportunité pour en apprendre plus sur l'inconnu, que sa survie était nécessaire, alors il sera vivant à la fin du scénario.

Pour rajouter un peu d'action, il est possible d'inclure une attaque de créatures de la Machine, ou même le réveil du monstre-machine si les PJ sont équipés de manière à affronter un colosse.

TRINITY COLLEGE LIBRARY, LE DÉSESPOIR DE CAHIR

Assise sur un banc, la réplique du Pionnier effectue les mêmes mouvements que si elle lisait un livre. Cahir explique que c'est ici que sa vie a basculé : pour se protéger et protéger les autres, il a dû tuer son meilleur ami, devenu désespéré.

- Est-ce que pour protéger des humains, il est nécessaire d'en tuer d'autres ? Comment lutter contre une force qui contraint ces mêmes héros à détruire ceux qu'ils ont jurés de protéger ?
- Est-ce que la mort des proches est le fardeau des héros ?

Si les PJ laissent entendre que la mort de certaines personnes est nécessaire pour le moindre mal, ou qu'il faut juste serrer les dents, alors Cahir aura sombré dans le désespoir à la fin du scénario.

Au contraire, si les PJ expliquent qu'une solution alternative peut toujours être trouvée, qu'il est possible de faire revenir quelqu'un du désespoir, que l'amitié et la fraternité sont des valeurs piliers, alors Cahir ne sera pas désespéré.

LES JARDINS DE CAMELOT, LA SURVIE D'AZOTH

La réplique marche calmement dans les jardins. Comment a-t-il pu revenir à Camelot sans être découvert ? Azoth raconte aux PJ que c'est ici qu'Arthur en personne a informé Cahir sur la mort de son père. C'est également ici qu'Azoth est né, pour ainsi dire. Il explique ses interrogations aux PJ :

- Comment une IA comme lui va-t-elle être reçue par le Knight ?
- Est-ce qu'il va à nouveau être isolé dans une cell et étouffé sous toutes les coutures ? Ou sera t-il détruit, car potentiellement dangereux ?
- Est-il une anomalie ? Un bug ? Une évolution ?

Si les PJ prennent le parti de considérer l'IA comme un bug, pensent qu'il est trop dangereux ou devrait être détruit, Azoth trouvera la mort à la fin du scénario.

Si les PJ considèrent qu'une telle évolution devrait être conservée, étudiée et servir de modèle, alors Azoth survivra à la fin du scénario.

LE COMPLEXE MILITAIRE SOUTERRAIN DE LEESVILLE-PORT FOLK

Une fois que les personnages auront exploré les quatre lieux, découvert l'histoire du Pionnier et communiqué leurs avis et décisions, une cinquième et dernière localisation apparaît sur leurs radars : il s'agit de la base militaire souterraine de Leesville-Port Folk, là où tout a commencé.

Insistez sur le caractère lugubre, silencieux voir hanté des lieux. N'hésitez pas à rendre les personnages nerveux en faisant subitement clignoter une lumière au fond d'un couloir, en démarrant des machines dans une salle ou en jouant avec les ombres par exemple. Bien qu'il existe des caméras, si un PJ tente de s'y connecter, il n'obtiendra rien de concluant ou se verra même refuser instantanément l'accès.

En explorant la base, les PJ, tombent eux aussi dans ce qui semble être un dédale de couloirs et de salles qui se ressemblent. Ils finissent cependant par trouver la porte blindée, à présent ouverte, derrière laquelle se cache un vaste laboratoire robotique dans lequel les attends le Pionnier, ou ce qu'il en reste.

Si Azoth a été détruit, alors des morceaux de méta-armure joncheront la pièce. Si Cahir a succombé, les PJ le trouveront gisant inerte dans la pièce. S'il a survécu, il sera à genoux à côté de son armure ou de ce qu'il en restera. Enfin, s'il est devenu un chevalier noir, un combat pourra avoir lieu avec les PJ. Dans ce dernier cas, n'hésitez pas à utiliser le laboratoire comme étant sous le contrôle du Pionnier.

Dans tous les cas, l'explication de ce qui s'est passée leur parviendra soit de Cahir, soit d'Azoth, soit d'un journal manuscrit trouvable dans le laboratoire. MJ, si vous souhaitez présenter aux PJ les fins alternatives de ce scénario, vous pouvez présenter un fichier de simulation créé par Azoth évaluant les différentes issues à la situation du Pionnier.

Dagonnet en personne les remerciera d'avoir clos le chapitre de son écuyer et les récompensera de 10 PG, +5 si Cahir est toujours en vie, +5 si Azoth n'a pas été détruite.

	<i>Azoth survit</i>	<i>Azoth survit mais sombre dans le désespoir</i>	<i>Azoth est détruite</i>	<i>Azoth sombre dans le désespoir avant d'être détruite</i>
<i>Cahir survit</i>	Cahir est réhabilité en tant que chevalier et écuyer de Dagonnet.	Azoth a rejeté Cahir, blessé mais en vie. L'armure devenue autonome cherche à présent à détruire cette Humanité qui l'a déçu.	Azoth a dû être détruit pour permettre à Cahir de vivre de nouveau sa vie.	Cahir a détruit Azoth avant qu'il ne fasse du mal à autrui.
<i>Cahir survit mais sombre dans le désespoir</i>	Azoth emprisonne Cahir pour l'empêcher de nuire.	Cahir et Azoth ne font qu'un et sont devenus un unique chevalier noir.	Cahir s'est libéré d'Azoth et l'a détruit car il ne voulait pas coopérer.	Cahir est confiné au bunker. Dagonnet s'occupe personnellement de lui.
<i>Cahir meurt</i>	Cahir s'est sacrifié en un dernier geste d'humanité. Azoth a compris et rejoint le Knight comme IA indépendante.	Azoth a compris qu'elle ne pourrait rien faire de Cahir et l'a tué.	Cahir et Azoth ont été tués alors qu'aucun des deux ne manifestaient de signe de désespoir.	Cahir s'est sacrifié pour détruire Azoth avant qu'il ne fasse du mal à autrui.
<i>Cahir sombre dans le désespoir avant de périr</i>	Azoth a tué Cahir avant qu'il ne fasse du mal à autrui.	Azoth veut venger la mort de Cahir et détruire l'Humanité.	Azoth s'est sacrifié pour détruire Cahir avant qu'il ne fasse du mal à autrui.	Sombrant tous les deux dans le désespoir, Cahir et Azoth se sont entre-tués.

23 ans / 1m75 ANTON YELTSINA

« BEASTMASTER »

Méta-armure : Druid**Section :** Griffon**Haut fait :** Héros de guerre**Blason :** Cheval**Motivation majeure :** Se faire aimer de Deva

Beastmaster est un jeune chevalier difficile à cerner. S'il ne parle pas beaucoup, il met toute son énergie à se rapprocher de ceux qui peuvent l'aider à atteindre ses objectifs. Il s'est ainsi rapproché des techniciens du Giant, pour optimiser sa Steed selon ses besoins. Il s'est arrangé pour être affecté dans la coterie de l'Arbre d'Argent, la même que Deva. Lentement, sûrement, il se rapproche d'elle. Il la protège, il la courtise, sans en avoir l'air, sous ses dehors de grosse brute pas bien fine, il avance ses pions.

Son physique est à son avantage : réfractaire à ce qu'il appelle des « habits prêts-à-jeter tricotés aux résidus de poubelles », il porte toujours de vieux jeans d'avant et son éternelle veste de cuir noir patchée. Ses cheveux blonds cendrés coiffés en crête, à l'iroquoise, renforcent son aspect de bad boy. Mais s'il portait auparavant une barbe fournie, il est rasé de près depuis qu'il a appris que Deva n'aimait pas les barbus...

Son armure est assez peu décorée, contrairement à sa Steed. Ses relations au sein de l'atelier lui ont permis d'y adapter certains modules, mais également d'adapter son compagnon Lion pour qu'il puisse se battre à moto lui aussi. Ses décorations sont peu nombreuses, mais répétées sur les motos et le compagnon : des teintes allant du rouge au noir, et un cheval de flammes au galop. Le compagnon Lion, quant à lui, prend la forme d'un centaure à la robe rouge sombre, capable de passer en un instant de quatre puissants sabots à deux roues plus rapides.

Anton a vécu son enfance seul avec sa mère. Son père, roulier, alcoolique notoire, est un jour sorti de la maison, et n'est jamais revenu. Anton n'a jamais su ce qu'il était devenu. Par la suite, sa mère s'est montrée sur-protectrice, toute son attention centrée sur son fils unique jusqu'à en devenir étouffante. Plus il grandissait, plus Anton cherchait à échapper à cet amour envahissant. Jusqu'à quitter définitivement l'appartement familial, à l'aube de son adolescence, pour rejoindre un groupe de bikers. La liberté sans limites, sans concessions. Les années suivantes ont été chaotiques. Hantant les routes d'Europe, de l'Ukraine à l'Espagne, le groupe vivait de petits boulots franchement illégaux, sans crainte d'aucune loi, d'aucune force de l'ordre.

Lorsque l'Anathème a envahi le monde, Anton était déjà devenu le meneur du chapitre. Le gang était prêt, armé, et heureux d'agir face à la menace. Mais les choses ne se passèrent pas comme il l'espérait. Les uns après les autres, les communautés sous sa protection tombaient sous les coups de bestians embusqués, menés par le Chacal, un faune quadrupède à la robe sombre et hérissée de cornes. Ses amis les plus proches, ses camarades motards, ses frères de la route mourraient. Et avec chacune de leurs morts, l'espoir s'érodait, petit à petit. En désespoir de cause, Anton tenta de rejoindre l'arche de Kiev, ville de sa naissance. Il y apprit que sa mère était morte, désespérée, aux premiers temps de l'Anathème.

Pendant plusieurs mois, il traîna dans les sous-sols de l'arche, puis partit chercher la mort dans les étendues redevenues sauvages de l'Europe. A la recherche d'une belle façon de mourir. A la rencontre du Chacal, peut-être. Là, une vision enchanteresse lui sauta aux yeux : la plus belle femme du monde, dans un combat perdu d'avance face à une créature de l'Anathème. Le temps qu'il la rejoigne, elle avait sauté sur sa moto. La créature était tombée, et cette adorable inconnue disparue sans une égratignure.

Une combattante d'exception. Un chevalier du Knight. Et pas n'importe lequel : « Deva », de son vrai nom Indrani Namarata, une recrue d'exception. Dès lors, Anton avait trouvé une nouvelle raison de vivre : il allait retrouver cette femme, et conquérir son cœur. Il s'engagea dans le territoire de la Bête, retapa une moto, l'optimisa pour son combat, et chassa. Tous les bestians, tous les faunes qu'il pouvait tuer, il les traqua et les mis à mort.

Il devint invisible, mortel et patient, cherchant à accomplir le Haut-fait nécessaire pour gagner le droit de rejoindre les rangs du Knight. Après plusieurs mois de chasse, il fut contacté par Miranda Lonkar : le Knight avait entendu parler du « Beastmaster », celui qui traque les traqueurs. Sa formation commença.

A l'issue de sa formation, Anton intégra très vite la section Griffon. Il fut parmi les premiers porteurs de Druid, attiré par l'idée d'une escouade pour l'assister au combat, tel son ancien chapitre.



Type : Allié (Initié)

Tactique : Anton s'adapte selon l'ennemi, frappant au contact l'ennemi à la *réaction* la plus haute, ou à distance l'ennemi à la *défense* la plus haute.

En cas de doute, il clarifie la tactique avec son module d'analyse des adversaires. Dès que possible, il utilise sa moto Steed et son compagnon Lion pour appuyer ses attaques.

BEASTMASTER (CHEVALIER DU KNIGHT)						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	12	9	6	9	12
Aspects exceptionnels	-	Min (4)	Min (3)	-	Min (1)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	5 (11)	4 (7)	30	30	50	80
Capacités	Méta-armure (Druid) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 200 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	Compagnon : Le PNJ dispose d'un compagnon Lion privilégié doté de l'équivalent d'un module de déploiement Steed, de deux lames de bras et d'un fusil d'assaut en tourelle d'épaule.					
	Modules : Saut (nv1) / Déplacement silencieux (nv1) / Module d'analyse des adversaires / Moto Steed					
	Moto Steed : La Steed est équipé d'un module de saut et de contre-mesures.					
Contact	Trident mâchoire : Dégâts : 6D6+8 - Portée : Contact - Effets : <i>Meurtrier / orfèvrerie / soumission / défense 2 / deux mains</i>					
Distance	Fusil UV à munitions subsoniques : Dégâts : 6D6+5 - Portée : Courte - Effets : <i>Lumière 2 / anti-Anathème / ténébricide / silencieux</i>					

MOTO STEED

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD

PG
30

Petites modules à faire glisser sur le sol, billes contenant des nanomachines à faire rouler sur le sol

Certains chevaliers apprécient énormément leur steed. Pour ceux-ci, Beastmaster est un bienfaiteur. Aucun membre du Giant ne propose de modification sur les motos, mais les plus motivés peuvent demander à Anton un coup de main pour customiser leurs engins. Bien sûr, ils devront aussi mettre les mains dans le cambouis.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	-	1

NIV 2 30PG

La moto steed dispose dorénavant de 5 slots pouvant accueillir des modules et comptant comme des slots de n'importe quel emplacement au choix du chevalier. Le choix des modules est soumis à l'approbation du MJ. L'utilisation de ces modules est soumise aux mêmes règles que les modules de méta-armure en termes d'action, de portée ou d'énergie, l'énergie étant tirée de la méta-armure du chevalier. Si la moto est détruite, les améliorations de niveau 2 et 3, ainsi que les modules équipés sont alors installés sur toute moto nouvellement acquise.

NIV 3 10PG

La vitesse de la steed augmente jusqu'à 4. Si le chevalier défolde la moto en pleine course, il est immédiatement en selle, moteur démarré et à la vitesse désirée.

« QUAND T'ES À **MOTO**,
TOUT PREND UN AUTRE **SENS**.
FONCE,
DÉGAINÉ
ET **DÉFONCE**,
TU RÉFLÉCHIRAS PLUS TARD »
BEASTMASTER

BEASTMASTER : LE BIKER NOIR

L'armure et le chevalier eux-mêmes ont peu changé, si ce n'est l'aversion pour la lumière qui a poussé Anton à abandonner son fusil UV, lui préférant un bricolage à partir de shotguns combinés arrachés aux Steeds. Les plus observateurs pourront néanmoins remarquer les cornes en pleine croissance, de part et d'autre de la colonne vertébrale, et les croix gravées à même le métal, comptant chaque victime tuée par le Beastmaster. Et celles-ci commencent à se faire nombreuses...

La dernière mission de la coterie de l'Arbre d'Argent les a menés sur le territoire de la Bête. Là, un faune s'est montré bien plus patient qu'Anton : le Chacal les a pris en chasse. Harassant le groupe, rongant leurs réserves petit à petit, les isolant grâce aux noctes de sa horde jusqu'à les capturer, tous ou presque ; seule Deva s'en est sortie. Les autres chevaliers furent dévorés. Mais alors qu'ils se délectaient de ses proies, le Chacal poursuivait ses plans : il rongea l'espoir du plus prometteur d'entre eux.

Au fil du temps, Anton dépérit. Maintenant, il n'est plus que l'instrument du Chacal. Un lieutenant fidèle, tenu en laisse par la possibilité de revoir Deva. Son compagnon Lion détruit a laissé la place à un début de Béhémot, l'agglomérat d'un ours slovène, d'un cheval de trait et d'un rapace alpin, sombre parodie d'hippogriffe lui servant aussi de monture.

Récemment, le Chacal est devenu plus gourmand : ayant pris l'ascendant sur un chevalier du Knight, il a décidé d'accélérer ses projets. La troupe est partie vers la Géorgie. Un pays délaissé, sans prédateur... Pour le moment.

Type : Patron (Initié)

Tactique : Beastmaster harasse longtemps ses ennemis avant d'imaginer porter le coup fatal. Il va observer avant de se faire apercevoir, puis attaquer par des frappes rapides sur des cibles isolées et des replis fréquents. Si la cible est un autre chevalier, il va tenter de l'enlever pour en faire un nouveau chevalier noir sous sa domination.

BEASTMASTER (CHEVALIER NOIR)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	12	9	6	9	12
Aspects exceptionnels	-	Min (4)	Min (3)	-	Min (1)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	5 (11)	4 (7)	30	30	50	80
Capacités	Méta-armure (Druid) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 200 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	Hippogriffe : Le PNJ est toujours accompagné de son compagnon, indéfectiblement loyal.					
	Patient : Sournois et patient, le PNJ sait prendre ses renseignements et les exploiter. Pour chaque journée passée à observer sa (ses) proie(s), il gagne définitivement un point dans un aspect exceptionnel au choix, uniquement contre la ou les proies observées.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.					
Contact	Modules : Saut (nv1) / Déplacement silencieux (nv1) / Module d'analyse des adversaires					
	Trident mâchoire : Dégâts : 6D6+8 - Portée : Contact - Effets : <i>Meurtier</i> / <i>orfèvrerie</i> / <i>soumission</i> / <i>défense 2</i> / <i>deux mains</i>					
Distance	Shotguns escamotables combinés : Dégâts : 4D6+10 - Portée : Courte - Effets : <i>Meurtier</i> / <i>choc 2</i> / <i>dispersion 3</i> / <i>deux mains</i>					

UNE PISTE SUR COMMENT JOUER BEASTMASTER

Beastmaster est un «jeune» chevalier noir, et sa rédemption est toute trouvée : l'amour. Il est assez fragile, et va éviter la confrontation frontale au maximum. Faites en sorte qu'il cible des PNJ chevaliers, et/ou des chevaliers isolés autant que possible. Tant qu'il est sous les ordres du Chacal, il n'a aucune chance de rédemption, et doit être poussé à remettre en cause cette allégeance. Deva est quasiment indispensable pour cela.

Revoyez la scène de fin de *L'Empire contre attaque* : Dark Vador, c'est Beastmaster, et le Chacal fait un Palpatine parfait.

Type : Salopard (Initié)

Tactique : L'hippogriffe attaque la même cible que son maître. Si celui-ci perd plus de la moitié de ses PA, l'hippogriffe déclenche une charge brutale sur l'ennemi au contact

d'Anton qui a infligé le plus de dégâts, puis attrape Anton et tente un repli expéditif.



COMPAGNON - HIPPOGRIFFE						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	Bouclier
Aspects	10	10	3	3	3	5
Aspects exceptionnels	Min (5)	Min (2)	-	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	6	2	3	80	-	-
Capacités	<p>Vol : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour.</p> <p>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'ajoutent deux fois son score en <i>Bête</i>.</p> <p>Repli expéditif : Une fois par phase de combat, le PNJ peut tenter de quitter le combat. Si quelqu'un cherche à l'en empêcher, il doit réussir un test base <i>Déplacement</i> difficulté (6). Si le test est réussi, le PNJ est incapable de s'enfuir efficacement. Sans cela, le PNJ quitte immédiatement le combat. S'il porte un cavalier, celui-ci disparaît en même temps.</p>					
Contact	Griffes et sabots : Dégâts : 4D6+6 - Portée : Contact - Effets : <i>Choc 1 / dispersion 2</i>					

CADRE DE MISSION – LA GÉORGIE

DESCRIPTION / AMBIANCE

Longtemps délaissée par la Bête, la Géorgie n'en est pas pour autant devenue un havre de paix. Ce territoire était déjà déchiré par les différentes ethnies qui l'habitaient, avant même que l'Anathème ne s'abatte sur le monde. Si les bois ne sont pas déformés, et si les animaux ne sont pas particulièrement bestiaux, les communautés de rebut se craignent les unes les autres, et les affrontements sont fréquents entre les différentes ethnies, et plus encore face aux impérialistes russes...

LIEUX NOTABLES

TBILISSI

Capitale de la Géorgie, Tbilissi est en passe de devenir un bastion affilié à l'arche de Moscou. Yulian Gorev s'est vu accordé le droit d'administrer le territoire, s'il arrive à mettre en place les bases du bastion. Pour le moment, seule une cinquantaine de miliciens russes accompagne la petite équipe de techniciens et les quelques drones de construction chargés de guider le développement des nanomachines.

Mais si l'équipe de construction est réduite, leurs moyens restent ceux d'une arche, avec toute la technologie que cela

implique, sans réelle restriction de quantité. Le bastion se limite donc à une unique conforterresse dénuée de dôme, à partir de laquelle toutes les autres seront bâties. A terme, le bastion de Tbilissi permettra de surveiller le lac du Moyen-Orient si celui-ci laisse soupçonner un hypothétique mouvement.

GORI

Le berceau de Staline est devenu le plus grand rassemblement de rebuts du pays : plus de cinq mille personnes vivent à l'intérieur de ses murs. Bâtie au confluent de deux rivières, la citadelle est lourdement armée et tenue d'une main ferme par Oleg le borgne.

En son centre trône la statue de Staline, protégeant ses habitants de sa Lumière. La foi dans le communisme est devenue le pilier de la communauté, soudée autour de l'idée d'égalité devant Staline, le Petit Père du Peuple, qui les regarde du haut de sa statue. Depuis la fuite des citoyens vers les arches, toute l'industrie de Gori s'est tournée vers la production d'armes. Grâce à quelques caravanes, Oleg peut vendre ses productions à nombre de rebuts d'Europe. Keyah Dixon fait partie de ses clients réguliers.

RENCONTRES / ARCHÉTYPES

YULIAN GOREV

Gorev est ce qu'on peut appeler un jeune loup aux dents longues. Il a toujours été ambitieux. D'abord, son ambition l'a retenu lors de l'appel des Immortels. Il refusait d'être soumis, de n'être qu'un subordonné. Mais rapidement, les limites de la vie de rebut furent insupportables, et il a rejoint l'arche de Moscou. Il a gravi les échelons, remportant les défis d'avancement mis en place par Soukhov, jusqu'à remporter le tournoi sélectionnant le gestionnaire du bastion en devenir. Nul ne sait où s'arrêtera son ambition.

OLEG LE BORGNE

Oleg est un ancien militaire, un ours rustre mais diablement efficace, dont les ordres ne sauraient être contredits. S'il donne l'impression d'être toujours sûr de lui, au fond l'homme est miné par le doute dans chaque choix qu'il a fait : ne pas suivre les immortels, alimenter les communautés en armes... Et laisser partir son jeune frère, Yulian, lorsque celui-ci a décidé de rejoindre les arches. Malgré tout, Oleg reste ferme, et canalise toute son énergie afin de garantir la liberté pour ce qu'il considère comme son peuple. Si vis pacem, para bellum, comme dirait le borgne.

LE JUIF ERRANT

Les rebuts de Gori connaissent un ermite, isolé dans les montagnes proche de la frontière de l'Arménie, que l'on dit incapable de trouver la mort. Pour avoir refusé de sauver la Lumière, il serait condamné à errer sur terre, comme témoin impuissant de la victoire des ténèbres. Vrai ou faux, toujours est-il qu'il survit seul dans le dédale du monastère troglodyte de Vardzia, terriblement proche du lac du moyen-orient.

DANGERS / HOSTILES

LES DÉSESPÉRÉS GÉORGIENS

Isolés par les montagnes et la tâche du moyen-orient, les désespérés Géorgiens ont atteint un état d'équilibre. Toujours soudés par leur haine de l'impérialisme russe, ils forment des clans anthropophages, agressifs et violents, plus que dans toute autre région. Ces poussées de violence sont encore exacerbées lors de la survenue de rivières d'Anathème en provenance du sud.

LE KHAN

Le Khan est un chef de meute, grand et fort. A l'origine chef de village, le Khan est devenu désespéré, entraînant toute sa communauté dans sa chute. Mais il a orienté son agressivité, d'abord sur d'autres ethnies, tuant les anciens ou soumettant les jeunes pour agrandir son territoire.

Il n'hésite pas à abattre même des créatures de l'Anathème, ne faisant qu'une bouchée d'un bestien et pouvant tuer des faunes en combat singulier. S'il sait ne pas être encore de

taille face au Borgne et ses communistes, le bastion de Tbilissi sera lui une cible plus facile.

LE DÉSESPOIR

Même s'il semble inactif, l'océan du Moyen-Orient érode lentement l'espoir humain. Toutes les violences mises sur le compte des oppositions ethniques sont embrasées par le désespoir drainé vers le sud. En plus de cet effet insidieux, de larges rivières d'obscurité émergent parfois, emportant tous ceux qui le croisent et libérant des horreurs indicibles. Les rebuts savent les repousser, mais les pertes sont toujours douloureuses.

CHACAL

Arrivé depuis peu, Chacal observe cette pouidière d'un œil gourmand. Son chevalier noir, Anton, sera parfait pour miner les communautés et les dresser les unes contre les autres. Et une fois suffisamment affaiblie, la morale laissera la place à la Bête. Les hommes seront revenus à leur état naturel : une place dans la chaîne alimentaire. Chacal n'a plus qu'à menacer, guetter, frapper au bon endroit et au bon moment pour voir sa meute grandir. La Bête l'a encouragé en lui offrant un bâton de bois noir, la marque des alphas.

UNE PISTE SUR COMMENT JOUER CHACAL

Chacal est un meneur impitoyable, mais fragile. Il est systématiquement en retrait, jusqu'à ce que ses subordonnés aient remporté la victoire. Il n'apparaît que derrière, pour déclencher "Étang d'obscurité" grâce au bâton de bois noir, et ne s'avance que pour recueillir l'allégeance des recrues prometteuses. Il n'hésite pas à fuir, et même à sacrifier ses pions en cas de besoin. Il n'a aucune capacité pour s'échapper rapidement, ni saut, ni course, pas de *Chair* exceptionnelle.

Ses objectifs sont simples : faire avancer la cause de la Bête. Pour ça, il lui faut agrandir la meute. Des ajouts de valeur, comme des chevaliers, mais aussi des créatures plus faibles et nombreuses, comme les rebuts proches. Faites en sorte qu'il n'apparaisse qu'entouré de nombreuses créatures à ses ordres. Trois bestians par PJ et une foule de désespérés devraient être un minimum.



Type : Patron (Initié)

toujours de nombreux suivants. Il augmente la densité des ténèbres rapidement, puis attaque l'adversaire avec le moins de points d'espoir.

Tactique : Chacal est un meneur, sadique et prudent. Il n'attaque jamais sans une grande préparation, et s'entoure

CHACAL						
	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>Bouclier</i>
Aspects	4	14	8	8	8	5
Aspects exceptionnels	-	Maj (4)	-	Min (2)	Min (2)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	10	4	6	60	-	-
Capacités	Souplesse : S'il est frappé par des attaques contondantes, le PNJ ne subit que la moitié des dégâts infligés. Les frappes tranchantes ou perforantes infligent leurs dégâts normalement.					
	Meneur intimidant : Les personnages sous les ordres de ce PNJ perdent 1D6 d'espoir par tour. Ils ne fuient jamais sans ordre de leur meneur.					
	Étang d'obscurité : Par une action de mouvement et jusqu'à la fin de la scène, le PNJ peut augmenter d'un cran la densité des ténèbres à portée moyenne autour de lui. Étang d'obscurité annule tout effet <i>lumière</i> actif. Tout effet <i>lumière</i> 2 ou supérieur empêche l'augmentation d'obscurité jusqu'à la fin du tour.					
	Ténèbres palpables : Si les ténèbres deviennent de l'obscurité, le PNJ et ses suivants acquièrent la capacité <i>anathème</i> . Les ténèbres palpables n'ont aucun effet en cas de pénombre ou de nuit (voir LdB 1.5 – p. 230 ou LdB v1 – p. 221).					
Contact	Griffes et crocs : Dégâts : 4D6+6 / Portée : Contact - Effets : <i>Meurtrier / silencieux</i>					



25 ans / 1m65 **HAYLEY THOMPSON**« **ELLE** »**Méta-armure :** Wizard**Section :** Korrigan**Haut fait :** Découverte d'une tâche dissimulée**Blason :** Serpent**Motivation majeure :** Devenir chevalier de la Table Ronde

Quand elle ne porte pas sa méta-armure blanche et or, Hayley est une jeune femme blonde au visage couvert de tâches de rousseurs et aux yeux clairs perçants. Elle porte les cheveux coupés au carré, courts, et arbore un sourire charmeur.

Dans le civil, elle adopte le plus souvent un look de working-girl : tailleur, chemisier. Elle pense que cela lui donne un air plus sérieux. Cependant, ces derniers temps, elle apparaît souvent dans des interview où elle se met en avant en simple combinaison Guardian afin d'insister sur son statut de chevalier.

Hayley Thompson est à l'origine une ressortissante britannique qui faisait ses études à Amsterdam. Son domaine de prédilection était la science politique et le droit international. Elle parle couramment trois langues européennes, et a des notions suffisantes dans quatre autres. Elle a toujours été doté d'un charme et d'un aplomb exceptionnel. Elle a également toujours été douée pour mentir, tricher et tirer son épingle du jeu au détriment des autres. Durant toutes ses études, elle a été la meilleure, mais pas parce qu'elle avait le plus de talent. Plutôt parce qu'elle savait manipuler certains, et écarter brutalement les autres, s'ils se dressaient entre elle et la réussite.

Elle a passé toute sa jeunesse à ne penser qu'à elle, et sa carrière. Elle s'est construite une vie où tout ce qu'elle entreprenait était calculé pour assurer son avenir. Et l'arrivée de l'Anathème a simplement tout fichu en l'air. A cet instant, elle s'est rendu compte que planifier des années à l'avance ne servait à rien, et qu'elle était totalement passée à côté de choses essentielles. N'ayant pas vraiment de vie sentimentale sincère, ni même d'amis sur qui compter, elle s'est réellement retrouvée toute seule dans un monde en ruine. Mais elle n'a pas sombré dans le désespoir au contraire.

Elle aurait pu se dire qu'elle n'avait pas pris le temps de s'occuper de sa famille. Ou bien qu'elle aurait du faire preuve de plus de gentillesse et d'empathie envers tous ceux à qui elle avait menti, qu'elle avait écarté, ou tout simplement piégé par ses nombreuses intrigues afin de toujours être perçue comme la meilleure. Mais ce n'est pas à cette conclusion là qu'elle est arrivée. Elle s'est d'abord dit qu'elle n'avait pas assez profité de la vie. Qu'elle avait trop "construit" pour l'avenir, sans penser à l'instant présent.

A l'aide de son charisme, de son intelligence, et de son talent pour le mensonge et la manipulation, elle est parvenue à se hisser parmi les chefs d'une communauté de rebuts d'Amsterdam. Elle ne sait pas vraiment pourquoi mais quand les

Immortels ont appelé à rejoindre les arches, elle n'a pas été séduite du tout par cette idée. Le charme incroyable de ces derniers, et leur proposition de sécurité en échange de la perte des libertés ne l'a pas rendue folle de joie, ni d'admiration, contrairement à de nombreuses personnes. C'était comme si elle était totalement imperméable à cela. En revanche, lorsque le Knight est apparu, elle a tout de suite éprouvé une admiration pour ce qu'ils réalisaient, ce qu'ils représentaient. Pour elle, c'était eux l'avenir de l'humanité.

Hayley a donc cherché à les contacter quand ils ont mis en place leur avant-poste. Et elle est parvenue à avoir un statut de Feu-Follet. Usant de son talent social pour comprendre ce dont ils avaient besoin, elle s'est mise à espionner l'Anathème pour eux et a découvert des informations importantes sur la Bête et le Masque dans la région. C'est ce qui lui a permis d'être repérée, choisie, et formée pendant plusieurs mois à Londres. Elle a réussi tous les tests et est devenue Chevalier avec une méta-armure Wizard.

Hayley adore son occupation de Chevalier. N'ayant aucune formation au combat, elle se contente de suivre les instructions des combattants plus aguerris qu'elle, et d'utiliser avec talent les capacités de sa méta-armure. Blanche et or, avec un aspect lumineux, presque cristallin par endroit, sa Wizard ne passe pas inaperçue. Se mettant toujours en avant, en se persuadant elle-même que c'est pour une bonne cause, pour redonner espoir, Hayley s'est prise au jeu du plaisir d'être une héroïne et de vivre à cent à l'heure, sans se soucier du danger.

C'est aussi Hayley, qui dans sa coterie gère la plupart des interactions sociales. De répondre à une interview pour des reporters cherchant à en savoir plus sur leur mission, à nouer des relations avec des nouvelles communautés de rebuts, ou encore négocier avec des forces extérieures comme les milices des arches, c'est toujours elle qui s'y colle et qui est la porte parole de l'équipe.

Type : Allié (Initié)

Tactique : Hayley utilise ses volutes de plasma pour aider ses compagnons, ou pour repousser les créatures les moins puissantes. Le plus souvent, elle reste en retrait des combats sauf s'il y a une occasion de briller héroïquement.



ELLE (CHEVALIER DU KNIGHT)						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	9	6	6	12	9	14
Aspects exceptionnels	-	Min (2)	-	Maj (4)	Min (2)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	5	5	4	28	40	80
Capacités	Méta-armure (Wizard) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 200 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.					
	Modules : Saut (nv1) / Pod fusées éclairantes (nv2)					
Contact	Pistolet de service : Mode Tir : Dégâts : 2d6+6 - Violence : 1d6 - Portée: Moyenne - Effets : Silencieux - Mode contact : Dégâts : 1D6+5 - Violence : 1 - Portée : Courte - Effets : <i>Silencieux</i>					
Distance	Fusil d'assaut : Dégâts : 2D6+6 - Violence : 3D6+9 - Portée : Longue - Effets : <i>Ultraviolence / barrage 2 / deux mains</i>					

«CS Amsterdam 2114» © Roy Korpel



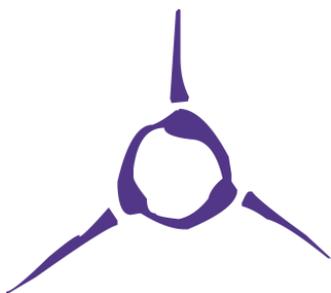
ELLE : LE CHEVALIER DE GLACE

Sa méta-armure lui sert à la fois de sarcophage abritant son corps, de modèle Necromancer avec son âme digitalisée torturée en permanence, et dispose de pouvoirs qui ne sont pas sans rappeler ceux de la Bard ou de la Monk en plus de ceux, pervertis par l'Anathème, du modèle Wizard d'origine.

Cette méta-armure n'est pas du tout abîmée et pourrait facilement passer pour une véritable armure du Knight classique. D'ailleurs «Elle» ne s'en privera pas, et jouera sur ce doute si les chevaliers sont dupes. Blanche et noire, avec un aspect lumineux, presque cristallin par endroit. Les aspects noirs sont passés, presque gris foncés, mais les parties blanches sont étincelantes et propres. Comme «Elle» dégage un certain charisme, elle peut en arrivant sur un théâtre d'opération avoir même un air angélique au début. On a envie de lui faire confiance.

Le corps de Hayley est en fait totalement cryogénisée dans sa méta-armure et meure si on tente de l'en sortir. Cette méta-armure n'a plus d'IA et c'est la conscience digitalisée de Hayley qui opère, alors que son corps est dans un état de stase si profond qu'il est proche de la mort. Torturée par une expérience de mort imminente permanente, l'âme de Hayley génère une grande quantité de désespoir. Contrairement à ce qui se passe pour les autres Seigneurs, les chevaliers noirs qui sont sous l'influence de la Dame ne voient pas leur méta-armure se détériorer et n'ont aucun souci à les voir réparées. Ce qui devrait être un mystère pour les PJ et le Knight.

Les missions étaient de plus en plus dures. L'Anathème semblait de plus en plus impossible à vaincre. Hayley passait du temps à polir et nettoyer sa méta-armure. Ce n'était pas vraiment que l'armure en avait besoin, mais plutôt qu'Hayley aimait faire briller les surfaces réfléchissantes de cet étincelant écrin. Elle aimait s'y refléter, et elle aimait briller. C'était comme si ces milliers de miroirs lui parlaient. C'était comme si sans cela, personne ne la regarderait.



La jalousie, et la vanité. C'est ce qui a amené Hayley Thompson à sa perte. En cherchant l'héroïsme, elle a pris trop confiance en elle. En utilisant les autres pour faire-valoir, elle a attiré leurs reproches. Dans sa paranoïa et le désespoir latent qui montait, elle a pris ces reproches pour de la jalousie. Son excès de confiance s'est transformé en vanité, et sa critique des jaloux en paranoïa. Les choses ont commencé à dégénérer et ses résultats sur le terrain n'ont plus été aussi bons. Dans sa folie, elle a commencé à voir les chevaliers de la Table Ronde, et les sénéchaux du Knight comme craignant qu'elle leur fasse de l'ombre. Elle a pris leurs conseils pour des reproches. Elle n'a pas compris le message quand ils lui ont dit de se ressaisir.

Persuadée que le Knight tout entier lui en voulait, une évaluation psychologique a débouché sur une mise à pied temporaire. Mais Hayley ne l'entendait pas de cette oreille. Elle n'a pas rendu son insigne, ni sa méta-armure pour aller se reposer durant ces congés. Au contraire, elle s'est enfuie avec. C'est à ce moment là qu'elle a rencontré quelqu'un : une femme. Bizarrement cette femme savait comment couper le traceur GPS de la méta-armure. Bizarrement cette femme comprenait Hayley et ses paroles étaient envoûtantes pour le chevalier en perdition.

Hayley a alors disparu dans un vector volé et on ne l'a plus jamais revue. En réalité, elle est devenue encore plus forte au service de la Dame. Elle est désormais capable de se déguiser, et de mettre ses talents de manipulatrice au service de l'Anathème. Elle a déjà plusieurs dizaines de fausses identités. Elle agit là où la Dame ne le peut pas encore : au cœur de certaines arches par exemple. Elle arrive même parfois à se faire passer pour un chevalier du Knight en mission secrète.

Cependant, Palomydès a remarqué que Hayley agissait ici ou là parfois. Elle a ouvert un dossier pour la retrouver, la traquer, déterminer qui l'emploie, si elle est un chevalier renégat free-lance ou corrompu par les ténèbres. Dans tous les cas, si cela arrive, la confrontation sera dantesque.

Type : Patron (Initié)

Tactique : Hayley «Elle» Thompson, chevalier noir de la Dame est une combattante sournoise. Elle ne dispose que d'une attaque principale, les volutes de ténèbres qui s'échappent des événements de son armure et qui sont redoutables. Ses alliés sont considérés comme des reflets, à ceci près qu'ils ne forment pas une bande. Ils n'ont pas de réel pouvoir offensif mais donneront le change (ils attaquent, ils ratent, ou touchent mais ne font que peu de dégâts) afin qu'on concentre un peu d'attention à leur égard. Elle se sert des tourelles automatisées pour piéger certains endroits. Elle n'hésite pas à utiliser ses miroitements et ses tourelles en même temps pour faire croire qu'elle est «ailleurs» que l'endroit où elle se dissimule réellement.

ELLE (CHEVALIER NOIR)						
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	9	6	6	12	9	14
Aspects exceptionnels	-	Min (2)	-	Maj (4)	Min (2)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	5	5	4	28	40	80
Capacités	<p>Méta-armure (Wizard) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées, des évolutions jusqu'à 200 PG ainsi que d'aspects exceptionnels.</p> <p>Anathème : Le PNJ 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.</p> <p>Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement Parasitage 4.</p> <p>Chevalier de la Dame : Le PNJ est accompagné d'un groupe de 1D6+4 personnes (humains communs, 20 PS, ne se battent pas) et 4 miroitements, ces derniers sont joués à la manière d'une tourelle automatisée et peuvent se déplacer.</p> <p>Tourelles explosives : Si les tourelles du PNJ sont détruites ou désactivées, elles explosent, infligeant 7D6+10 de dégâts dans un rayon de 6 mètres.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Modules : Saut (nv1)</p>					
	Contact	<p>Matraques électriques : Dégâts : 5D6+4 - Violence : 5D6 - Portée : Contact - Effets : En chaîne / Choc 4 / meurtrier / barrage 4 / deux mains</p>				
	Distance	<p>Volutes de ténèbres : Dégâts : 6D6+5 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Dispersion 3 / parasitage 2 / destructeur</i></p> <p>2x Tourelles automatisée : Dégâts : 4D6 - Portée : Moyenne - Effets : <i>Ignore armure / silencieux / dégâts continus 3</i></p>				

MIROITEMENT				
	Défense	Réaction	PA	CdF
Valeurs dérivées	0	0	20	0
Jet pour toucher	8D6 + 2			
Dégâts	<p>Dégâts : 3D6 + 6 - Portée : Longue</p> <p>Effets : <i>Parasitage 1</i></p>			

« QUI MARCHE DANS LA NEIGE
NE PEUT
CACHER SON PASSAGE. »
PROVERBE CHINOIS



FUSIL CRYOGÉNIQUE

ARME AVANCÉE À DISTANCE

PG
70

Surnoms : *Mr Freeze / la machine à glaçons / double-gaz*

Si la méta-armure de Elle est ramenée à Gauvain, après quelques mois à étudier les composants qui ont changé du fait de l'influence de l'Anathème dans la méta-armure, il est en mesure de créer de nouvelles armes cryogéniques. Cette arme inverse le principe des micro-onde et utilise une chambre à double gaz rare pour générer un froid intense proche du zéro absolu. Elle se présente comme un fusil à canon court dépourvu de recul qui peut être utilisé à une main en méta-armure, avec deux gros réservoirs pressurisés sur les cotés. Une utilisation judicieuse de l'arme permet d'immobiliser partiellement la cible dans la glace et de lui infliger d'importants dégâts en continu.

Spécial : Toute destruction de l'arme entraîne l'explosion des réservoirs à gaz infligeant 8d6 dégâts/violence à portée courte de l'impact.

	DÉGATS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE
TIR	4D6 (12)	4D6 (12) +3	Courte	-
Effets : <i>Dégâts continus 3 / dispersion 3 / démoralisant / barrage 2 / soumission</i>				

CADRE DE MISSION – AMSTERDAM

DESCRIPTION / AMBIANCE

Capitale fantôme située non loin des arches de Londres, de Glasgow et d'Oslo, Amsterdam est envahie par les créatures de la Bête. Même si toute la majorité de la ville semble plongée dans la nuit, il y a de vastes poches de pénombre. C'est le cas du quartier des musées ; c'est pourquoi la seule communauté de rebuts d'Amsterdam y survit. Elle subit cependant les attaques de créatures surgissant du musée de la torture qui est un étang de ténèbres profondes habité par des créatures du Masque.

A noter que même dans cette partie de la ville légèrement épargnée une incroyable flore composée exclusivement de bois noir semble littéralement surgir du Begijnhof pour recouvrir et délabrer peu à peu tous les bâtiments alentours. Personne n'ose réellement s'approcher de l'endroit appelé « la cour des Miracles » qui n'est occupée que par les rebuts qui sont aux portes du désespoir. Les rebuts sains vivent dans les bâtiments, qui étaient très luxueux, mais semblent à présent avoir vieilli de plusieurs siècles. Ceux qui traînent hors des bâtiments, dans la cour, sont les Sombres Marcheurs et les désespérés rejetés par la communauté.

LIEUX NOTABLES

ALENTOURS D'AMSTERDAM

Les créatures du nord et de l'est de la ville sont sauvages et semblent à l'abandon si ce n'est quelques créatures solitaires. Ce sont des créatures différentes : des prédateurs plus gros et plus dangereux qui chassent toute créature qui passe à portée, y compris des bestians. Certaines d'entre elles sont amphibiennes et on raconte que la créature qui les contrôle est sous-marine.

Les alentours d'Amsterdam, loin du port, sont plongés dans la pénombre. Au sud et à l'ouest, cette pénombre est envahie de désespérés. Des milliers d'individus s'ébattent dans ces zones et semblent s'adonner à une vie sauvage, se comportant de manière brutale et ayant un comportement lubrique extrême. Les bestians chassent sur ce territoire, et dévorent parfois des désespérés. Le spectacle de ces quartiers contraste avec le calme inquiétant du cœur de la ville.

FORT PAMPUS

L'avant-poste du Knight protégeant les arches voisines en surveillant les alentours, principalement les Pays-Bas, un bout du Danemark et de la Belgique. En reprenant cette ancienne caserne militaire fortifiée, le Knight dispose d'une position défendable au bord du territoire ennemi, ce qui est rare. Des chevaliers accompagnés d'ingénieurs, de scientifiques et d'ouvriers ont mis en œuvre les technologies les

plus poussées dont peut faire preuve le Knight. Résultat : un fort qui est défendu par d'innombrables drones pilotés à distance. Ces drones ressemblent plus à des compagnons d'armure Druide : corbeaux pour la plupart, loups pour certains, mais ne sont pas pilotés par une IA.

Depuis l'assaut sur la Tour Eiffel, cet observatoire a une importance stratégique importante. Cet endroit n'est pas souvent utilisé comme point de chute pour des chevaliers qui partent en mission, mais plutôt comme un bâtiment de surveillance pour l'évolution de l'Anathème. L'avant-poste est à la vue de tous et il est même plutôt rassurant pour les arches voisines de Londres. La collaboration entre Londres, Oslo et Glasgow pour sa mise en place est évidente : de fait l'Anathème attaque cet avant-poste régulièrement mais sa particularité géographique le rend très difficile d'accès à part pour les Noctes et quelques créatures volantes ou maritimes.

La mer est extrêmement dangereuse, et les créatures de l'Anathème dans les profondeurs sont encore plus féroces que celles de la surface. Actuellement certains sénéchaux et stratèges du Knight s'imaginent que de telles créatures pourraient facilement venir à bout de la forteresse si elles s'en donnaient la peine. De fait, si l'avant-poste n'est pas attaqué plus durement, il doit y avoir une raison, ce qui pourrait indiquer que les informations collectées par cet avant-poste sont assez peu fiables. Les rapports entre Dagonnet qui croit en l'utilité de cet observatoire, Lamorak qui prétend conserver cette forteresse comme un moyen politique de rassurer les arches voisines, et Lancelot qui souhaite qu'on abandonne les structures inutiles et dangereuses pour concentrer le personnel sur des actions efficaces est palpable paraît-il à la Table Ronde à ce sujet.

Le personnel de cet avant-poste est composé d'une vingtaine d'agents principalement des sections Giant et Korigan, qui se relaient pour offrir une présence active sans interruption. A ceci s'ajoute un petit contingent de pilotes de drones, tous de la section Griffon. Deux coteries sont présentes : une de la section Cyclope, des vétérans et une de la section Gargoyle, des débutants qui viennent d'être formés et qui assurent la relève d'un groupe qui a été sévèrement blessé récemment.

L'endroit comporte une infirmerie, une salle des communications, une piste d'atterrissage pour vecteurs, une salle éclairée sous UV, un laboratoire d'analyse, un atelier de réparation, une armurerie, tout ceci fonctionnant avec une turbine utilisant les courants marins, mais l'ensemble dispose d'un générateur à énergie Alpha en secours au cas où les turbines seraient sabotées. Le simple fait qu'il y ait deux coteries sur place indique la dangerosité ainsi que l'importance de cette place forte.

« CERTAINS PENSENT QU'**AMSTERDAM** EST LA VILLE DU **PÉCHÉ**.
 EN **RÉALITÉ**, C'EST LA VILLE DE LA **LIBERTÉ**.
 ET DANS LA **LIBERTÉ**, LA PLUPART DES **GENS** TROUVENT LE **PÉCHÉ**. »
 JOHN MICHAEL GREEN

RENCONTRES / ARCHÉTYPES

KNIGHT

La dirigeante de forces du Knight sur place s'appelle Priscilla-Lou Reeds. Vétéran de la section Cyclope, elle évolue dans une méta-armure Druid. C'est une femme extrêmement intelligente qui planifie tout ce qu'elle fait. Son principal lieutenant est Jonas Weisenberg, qui lui, évolue dans une méta-armure Sorcerer, un des rares prototypes en circulation. Vétéran lui aussi, il a perdu sa précédente méta-armure ainsi que l'usage de ses yeux et de ses jambes dans une attaque. Reconstitué par la cybernétique, sa détermination ne semble pas ébranlée et il veut toujours comprendre l'Anathème pour mieux la combattre.

DANGERS / HOSTILES

LA SURFACE ET LA BÊTE

Dans les rues, de nombreux bestians errent par petits groupes de six à huit individus. Les «nids» de ces créatures redoutables se trouvent en périphérie de la cité, dans les quartiers les plus envahis par une étrange végétation noire, notamment aux alentours du Rembrandtpark et du Beatrixpark. La situation géopolitique entre les différents patrons locaux au service de la Bête est complexe à appréhender.

Sarej règne sur Rembrandt. Il s'agit d'un énorme Faune possédant à la fois des traits du cerf et des traits du sanglier. Les bestians qui servent Sarej ont tendance à être bruns ou roux. Ils règnent sur toute la partie ouest de la ville. Najemaa règne sur Bovenkerk (dit «le patrimoine») et elle a l'apparence d'une énorme créature féline pourvue d'ailes de chauve-souris. Les bestians qui servent Najemaa ont tendance à être gris, blanc, argent ou noirs. Ils règnent sur toute la partie sud de la ville.

Ce qui se raconte ici, parmi les rebuts, c'est que les créatures de la Bête semblent très territoriales. Chacun de ces grands prédateurs défend jalousement son domaine de prédilection, son territoire de chasse. Mais ce n'est pas qu'une question de gros bras, c'est aussi une affaire de domination, presque de vassalité. Les petits patrons sont soumis à de plus grands. Renverser une situation peut se faire à condition de détruire les plus précieux alliés de son adversaire

et avancer ses pions avec stratégie. Les créatures de la Bête ont des intérêts et des besoins très personnels, très individuels. Nombreux sont ceux qui ont des goûts spécifiques, généralement dans les plaisirs assez violents ou pervers.

Les PJ pourraient entendre parler de la présence d'un chevalier noir dans la région. Son ancienne tanière se trouvait du côté du Beatrixpark. Mais depuis quelques temps, elle serait partie plus au sud. C'est en particulier vrai si des événements récents se sont produits du fait du Knight à Paris, ou dans la Forêt Noire, ou encore à la frontière entre l'Italie et l'Allemagne. Dans ce cas, ce mystérieux chevalier noir s'est mis en route, laissant les créatures de la bête à leurs luttes intestines.

LES SOUS-SOL ET LE MASQUE

Le Masque a des espions dans la plupart des lieux culturels de la ville. Certains de ces lieux, comme le musée de la torture servent en réalité de quartier général à ses plus hauts représentants. Les créatures du Masque sont ici plutôt craintives, surtout vis-à-vis de celles de la Bête. Elles n'ont aucun pacte pour les protéger contrairement à celles qui se trouvent à Paris. Cependant, elles sortent de temps en temps pour enlever des gens dans la seule communauté de rebuts de la ville.

Plus de 80% des sous-sols de la cité sont envahies de créatures du Masque dans tout ce qui était jadis le centre-ville. Un couple de rejeton du Masque, ainsi qu'une douzaine d'enfants du Masque sont présents dans le musée de la torture. D'innombrables créatures moins dangereuses peuplent les sous-sols.

« Wizard » © Rudy Crus



26 ans / 1m69 **RILEY O'CONNELL**« **DULLAHAN** »**Méta-armure :** Rogue**Section :** Ogre**Haut fait :** Torturée dans les ténèbres**Blason :** Faucon**Motivation majeure :** Soulager ses pulsions en tuant de ses mains les plus dangereuses incarnations de la Bête

D'apparence impassible et taciturne, Riley ne se démarque pas par sa taille, sa démarche ou son physique : il faut s'approcher de près pour remarquer ses taches de rousseur, son visage pointu et ses yeux clairs. Les cheveux châains et frisés, coupés au niveau de la nuque, renforcent l'impression que la jeune femme possède un très long cou et de fines épaules.

Quand elle ne porte pas son armure, ses membres longs et fins sont cachés sous un jean serré et des chemises claires, accentuant l'impression qu'un coup de vent pourrait l'emporter. Pourtant, il n'en est rien : comme si elle semblait se rapprocher progressivement du félin, Riley est finement musclée et se déplace avec beaucoup d'attention et de rapidité. Elle évitera soigneusement tout contact physique en glissant sur un côté et affiche un petit sourire poli quand quelqu'un la croise. Parfois, un pendentif religieux, artefact d'un passé révolu, peut dépasser de son col.

Cultivant l'art d'être discrète, son armure noire ne souffre d'aucun ornement clinquant. L'énergie alpha s'écoule en elle à travers des veines bleutées, se rejoignant à l'emblème en forme de faucon dans son dos. Ses dagues, comme des crocs, brillent d'une lueur albâtre. Tout cela lui donne l'air d'un prédateur sortant des ombres, dont les yeux luiraient avant de sauter sur sa proie.

Riley O'Connell est née sur l'île d'Irlande d'une mère éducatrice et d'un père jardinier. Indécise sur son avenir, elle s'orienta sans grandes convictions vers l'aide à la personne et le médical alors que la demande explosait. Elle entra en école d'infirmière pour se mettre rapidement au travail et réussit sans grandes difficultés les épreuves ; au départ affectée en gériatrie dans sa ville de Limerick, elle trouva finalement une place dans un hôpital de Dublin pour vivre avec son compagnon.

Puis, les couloirs de l'hôpital devinrent une prison. Quand l'Anathème frappa, ses gardes hospitalières s'allongèrent alors que les désespérés se ramassaient à la pelle. Elle dormait peu, mangeait encore moins, mais sa force de caractère la tenait debout tandis que tout s'écroulait. Et puis, cette tâche noire, dans le ciel de Dublin, qui grossissait... Un jour d'été 2036, elle les dévora tous.

Les couleurs disparurent et les rues devinrent sombres. Alors que des bras de ténèbres envahissaient les couloirs, Riley continuait de pousser sans faillir les brancards et les lits vers la sortie. Ce fut après le passage d'une ultime porte anti-feu qu'elle se perdit dans l'Anathème.

Le Masque venait de prendre possession de Dublin. La force de caractère de l'infirmière intrigua le Seigneur et mit en place son petit jeu de dupe. Il ne s'intéressait pas à torturer Riley par plaisir, il voulait tester une chose : son pouvoir de tromperie et de persuasion sur un esprit humain pourtant fort. Et il ne fut pas déçu du résultat.

Des semaines durant, il fit croire à la jeune femme qu'elle était prisonnière du Seigneur de la Bête. Il lui envoya des visions d'horreur de corps mutés, de villes européennes massacrées, de charniers à ciel couvert. Jamais le Seigneur de la Tromperie ne se révéla vraiment, si bien que lorsque la délivrance vint enfin, lorsqu'Arthur libéra à lui seul la ville de Dublin et que le Masque retira les volutes de ténèbres autour de Riley, celle-ci n'avait en tête que la vengeance contre la Bête. Ce fut cette pensée qui la maintenait en vie, et ce qu'elle murmura encore, inconsciente, lorsque son corps fut découvert dans le cimetière silencieux qu'était devenu l'hôpital.

Mais qui l'avait libérée ? Arthur... Ou son geôlier, pressé de voir les résultats de son expérience ?

Enveloppée dans cette haine factice, Riley revint des ténèbres. Pour ne pas sombrer dans la folie, elle s'accrocha à cette pensée et fit tout pour entrer au tout nouveau Knight, la seule organisation capable de lui donner ce qu'elle attendait, de la soulager. Cependant, le Knight en était à son démarrage, il fallait tester vite les milliers de candidats. Lors de son essai d'armure, on s'attarda plus sur son passé d'infirmière que sur ses caractéristiques physiques. On donna donc une armure Priest à la dame : un essai non concluant qui la plaça rapidement dans le service infirmier de l'organisation. Riley fulmina, rongea sa colère froide en silence pendant plusieurs mois. Elle patienta, silencieuse. Ne commettant aucune faute, ne se faisant remarquer que par son professionnalisme, sa promptitude et sa discrétion.

Suite à ses bons états de service, on lui autorisa un nouvel essai. Elle connaissait toutes les armures, les armes et les modules par cœur. Elle enfila une armure Rogue et les résultats aux tests furent spectaculaires : rapide, discrète, minutieuse et attentive à l'environnement, le Knight s'était privé pendant plusieurs mois d'un excellent élément. Une perte sèche de temps pour Riley qui se savait bien plus utile sur le terrain d'Europe à massacrer de la Bête... Mais pour le profit de qui ?

Type : Allié (Recrue)

Tactique : Riley attaque toujours en priorité la créature qu'elle pense pouvoir tuer en un coup (avec le moins de PS ou le moins de défense). Elle cherche à éliminer les es-

cortes en premier à distance afin d'affronter l'adversaire le plus imposant et dangereux en face à face, mordant depuis les ombres et disparaissant dans les fumigènes. Riley n'est pas avare dans son utilisation de l'énergie de son armure et n'hésitera pas à enchaîner les nuds à ses risques et périls.

DULLAHAN (CHEVALIER DU KNIGHT)						
	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	7	10	7	7	10	12
Aspects exceptionnels	-	Min (3)	-	-	Min (1)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	6	4	5	30	50	70
Capacités	Méta-armure (Rogue) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées ainsi que d'aspects exceptionnels mais aucune évolution.					
	Haine de la Bête : Contre toute créature appartenant au seigneur de la Bête, les dégâts du PNJ sont augmentés de 1d6.					
	Modules : Grappin / Vue alternative (thermique) / Saut (nv2) / Course (nv2) / Fumigène / Attaque non-létale (nv1)					
Contact	Actions multiples (1) : Grâce à son module du course, le PNJ possède une action de déplacement gratuite en plus par tour, à effectuer à son initiative.					
	Couteaux de combat akimbo : Dégâts : 5D6+9 - Violence : 1d6 - Portée : Courte - Effets : <i>Silencieux / orfèvre-rie / jumelés (akimbo)</i>					
Distance	Fusil de précision : Dégâts : 4D6+6 - Violence : 1D6 - Portée : Lointaine - Effets : <i>Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains</i>					
	Attaque non-létale : Dégâts : 1D6 6+6 - Porée : Courte - Effets : <i>Choc 1</i> - Coût : 1PE					

MISSION : POUR UNE DEUXIÈME CHANCE

Alors infirmière, Riley O'Connell accompagne les PJ à Lyon, où une communauté de rebuts appelle à l'aide. Ils souffrent d'une étrange maladie sur laquelle ils viennent enquêter. Parallèlement à l'infection, la communauté se fait harceler et piller par un groupe violent venant de la gare de Perrache qui a également enlevé leurs femmes.

Tandis que Riley fait ses analyses, les chevaliers se rendent sur place pour obtenir des explications, comprendre les motivations et raisonner les ravisseurs : malades également, ces derniers cherchent juste à survivre et à savoir si leur stérilité collective ne vient pas de cette infection. Les PJ doivent ensuite faire face à une attaque de la Bête sur la gare.

Soupçonnant le Seigneur d'avoir créé et propagé le virus, Riley s'infiltré pendant ce temps dans le laboratoire de recherche et de vaccination pour y trouver une preuve, peut-être même une souche sur laquelle travailler. Alors que les chevaliers viennent la récupérer, elle s'injecte le virus pendant la difficile extraction pour que, même en cas de décès, son corps puisse aider le Knight à trouver un antidote. Après avoir démontré ses compétences en infiltrations et son courage, Riley demandera aux PJ d'appuyer sa demande pour tester une armure Rogue.

La mission est détaillée dans le chapitre **Missions** – p. 38.

« JE SUIS LA VÉRITABLE

PRÉDATRICE

QUI **CHASSE** LA

BÊTE. »

DULLAHAN

DULLAHAN : LA CHASSERESSE

Et dans l'ombre de Riley, le Masque n'avait jamais arrêté de sourire. Influencée par son séjour dans les ombres, Riley était plus rapide, plus attentive, plus concentrée. Plus prédatrice. Toujours présent aux côtés du chevalier, le Seigneur de la duperie n'a cessé d'attiser sa haine et de l'utiliser pour ses propres intérêts. Dans son jeu contre ses frères et sœurs, le Masque sait qu'avoir un agent spécialisé contre chacun d'entre eux serait un avantage décisif. Et Dullahan était la bête qui chassait la Bête.

Pour Riley, le Knight ne faisait jamais assez. Pas assez envoyée en mission, pas assez vite, pas assez de troupes, pas assez radical. Pas assez incisif. Malgré ses immenses ressources, l'organisation n'avait toujours pas frappé un grand coup. Pire, sa paranoïa attisée par le Masque lui laissait penser que certains chevaliers étaient bien contents de la haute position que leur avait donnée l'Anathème, et que libérer l'Europe n'était pas leur priorité de peur de perdre leurs privilèges.

Petit à petit, elle se mit à chercher des solutions alternatives à sa vengeance, pour que sa soif de proie soit assouvie, pour qu'enfin la Bête paie pour ce qu'elle lui tenait pour responsable. Alors le Masque lui proposa tout cela. Puissance, liberté, vengeance. Il l'avait créé, patiemment, et récoltait enfin les fruits de son long investissement. Riley disparue purement et simplement lors d'une mission en Espagne.

Elle arpente aujourd'hui l'Europe, répondant sans s'en rendre vraiment compte aux consignes de son Seigneur qui se sert d'elle pour affaiblir ses adversaires dans son grand jeu de domination. En Europe, là où sa haine de la Bête est commandée par son Seigneur, les rebuts la nomment désormais « Fantasma ».

De son ombre ne s'échappe qu'une vague lueur blafarde, fantomatique, laissant apparaître les contours de son casque comme un masque de crâne blanc terrifiant. Son armure est, à présent, comme habitée par des volutes de fumée pâles qui dansent le long de son corps. Sa voix étouffée résonne comme l'écho d'une cloche funèbre, déformée et glaçante. Sur son dos, le faucon semble crier de douleur plus que de défi, comme dévoré par des flammes blafardes et froides. Lorsqu'elle cherche à attirer des proies dans ses filets par la tromperie, Riley folde son armure et se déplace avec une grande cape qui couvre son visage veiné et ses yeux noirs, autant qu'elle capture les brumes qui semblent la suivre partout.

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Riley cherche à prendre l'avantage rapidement en ciblant le personnage avec le moins de CdF et d'armure. Si elle le peut, elle se mettra déjà en position élevée pour tirer, avant d'utiliser son mode Ghost pour fuir ou attaquer par surprise au corps à corps.

DULLAHAN (CHEVALIER NOIR)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	10	7	7	13	12
Aspects exceptionnels	-	Min (3)	Min (1)	-	Min (3)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	8	5	6	30	50	70
Capacités	Méta-armure (Rogue) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées ainsi que d'aspects exceptionnels mais aucune évolution.					
	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 récupéreront 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.					
	Modules : Grappin / Vue alternative (thermique) / Saut (nv2) / Course (nv2) / Fumigène / Attaque non-létale (nv1)					
Contact	Actions multiples (1) : Grâce à son module du course, le PNJ possède une action de déplacement gratuite en plus par tour, à effectuer à son initiative.					
	Couteaux de combat akimbo : Dégâts : 5D6+11 - Violence : 1d6 - Portée : Courte - Effets: <i>Silencieux</i> / <i>orfèvrerie</i> / <i>jumelés</i> (akimbo)					
	Fusil de précision : Dégâts : 4D6+6 - Violence : 1D6 - Portée : Lointaine - Effets : <i>Tir en sécurité</i> / <i>précision</i> / <i>assistance à l'attaque</i> / <i>désignation</i> / <i>deux mains</i>					
Distance	Attaque non-létale : Dégâts : 1D6 6+6 - Porée : Courte - Effets : <i>Choc 1</i> - Coût : 1PE					

MISSION : POUR UNE DERNIÈRE CHANCE

Lors de cette mission, les joueurs ont l'occasion d'aider Riley à mettre fin aux visions qui la tourmentent depuis sa capture. Cependant, il s'agit juste d'une nouvelle ruse du Masque pour attirer à lui son agent qu'il juge prêt à devenir chevalier noir.

La jeune femme est depuis peu assaillie de nouvelles visions dans son sommeil, voir même dans certains miroirs (voir le cadre sur Pérouges). Elle est persuadée que la Bête essaie de la torturer à nouveau ou de lui envoyer un message, mais craint d'être mise à pied par la hiérarchie si elle en parle.

Les analyses faites par les PJ ne montrent rien et Riley est prise d'une crise de folie, détruisant tout ce qui est fait en verre. Elle braque un vecteur et s'enfuit pour Pérouges, où ses pensées la mènent. Regroupant les indices donnés par ces visions, les PJ doivent pouvoir la suivre et la retrouver.

Sur place, elle est soulagée par leur présence et demande à nouveau de l'aide pour détruire l'incarnation de la Bête sur place qui lui envoie ces images, pense-t-elle. Mais elle tombe dans le piège du Masque qui l'attire dans l'église avant d'empêcher les PJ de la rejoindre.

La mission est détaillée dans le chapitre **Missions** – p. 39.

MISSION : LA TÊTE D'OR

Riley a été aperçue à Lyon, entrant dans le Parc de la Tête d'Or. C'est une zone extrêmement dangereuse où les animaux de la réserve zoologique ont muté (voir le **CFM2**). Cependant, ces bêtes ne semblent pas sortir de cet immense jardin pour une raison inconnue.

En entrant dans le parc, les PJ se retrouvent face à une faune et une flore sauvage, au développement transformé par l'Anathème. Après quelques embûches, ils remontent une piste de cadavres d'animaux frais (l'œuvre de Dullahan) jusqu'au lac artificiel et l'île de Tamaris.

Le Masque y a établi une fouille exécutée par ses esclaves. Il a compris qu'une puissante œuvre d'art empêche la Bête de sortir du parc, la Tête d'Or, cachée ici depuis des siècles par les Illuminati. Le Seigneur cherche à récupérer son art pour le pervertir dans son projet « Don de l'Art » et l'utiliser contre celui qui règne sur l'Europe.

Après un affrontement sur l'île contre les sbires, Dullahan passe à l'offensive : elle protégeait les fouilles de son « maître » des assauts des bêtes et semble persuadée que le Masque est un allié de circonstance contre le plus redoutable des Seigneurs.

La mission est détaillée dans le chapitre **Missions** – p. 40.

CADRE DE JEU : PÉROUGES

Pérouges, du moins le « vieux Pérouges », est une cité médiévale à 40 kilomètres de Lyon. Autrefois grand site historique de la région et attrait touristique, le village du XV^e siècle est aujourd'hui un lieu morne et mort, abandonné à l'Anathème et aux ravages du temps. Étrangement, les pierres ont gardé une certaine couleur malgré les ténèbres ambiantes : c'est parce que la cité tient son nom des « pierres rouges », rougies par le sang de sacrifices humains. Une horreur qui ne rebute pas l'Anathème, au contraire, et une couleur qui ne réchauffe guère les âmes qui la voient.

Tout semble s'être arrêté pour pourrir sur place. L'accès par la Porte d'En-bas est condamnée, seule la Porte d'En-haut est encore accessible. Au centre du village, le grand arbre de la place du Tilleul est une figure menaçante, nue et sombre, donnant l'impression d'être une créature prête à se mettre en branle. Des morceaux humains dévorés y sont pendus, reliquats de repas des bestians et faunes qui errent dans les rues.

Des fanions de couleurs sont encore accrochés aux branches du Tilleul et vont jusqu'aux restaurants alentours : ils ressemblent désormais à des guenilles déchirées qui claquent au vent. Le cadran solaire est toujours présent, accroché sur le mur de la maison éponyme : c'est une œuvre majeure de la ville, comportant quelques signes astrologiques. Une phrase : « *Je ne te marquerai que l'heure des beaux jours* » est inscrit. Le cadran n'a jamais véritablement fonctionné correctement et pourtant : un mince rayon plus clair semble éclairer le XII, signe que le temps s'est arrêté.

A l'extérieur du chemin de ronde, l'église-forteresse Sainte Marie-Madeleine est en réalité le repère du Masque dans la région. En effet, des civils s'y étaient barricadés mais un d'entre eux (un réalisateur de cinéma) portait le fourbe seigneur dans son ombre. A l'intérieur, le Masque a torturé les habitants avant de les engloûtir. Une nuée du Masque s'y tapit donc, attendant les prochaines victimes.

Enfin, des écrits sur les murs ou dans des habitations témoignent que les derniers survivants des lieux sont persuadés que le dragon vaincu par le Petit-Saint-Georges, patron de la ville, est revenu et se terre dans le château de la cité. D'une écriture tremblante, les écrits annoncent que bientôt, un nouveau chevalier viendra vaincre le Monstre et libérera une nouvelle fois la cité des Ténèbres.

26 ans / 1m73 **STELLA EVANS**

« ANIMA »

Méta-armure : Bard**Section :** Korrigan**Haut fait :** Génie**Blason :** Corbeau**Motivation majeure :** Comprendre l'origine de ses rêves

Stella est une belle jeune femme à l'épaisse chevelure rousse-rouge qu'elle noue en de multiples tresses. « Fille des Astres », ses yeux, en amande et bleus-verts semblent avoir capturés la pâle lueur des étoiles. Stella est une chercheuse de vérité. Dotée d'un esprit vif et analytique, elle officie en tant qu'enquêtrice au Knight. Elle est également en charge des entretiens psychologiques pour rentrer au Knight et connaît pratiquement tous les membres de Camelot.

Grande fan de films d'horreur pour lesquels elle s'est passionnée lors de ses études, elle n'hésitera pas à lancer une référence ou une réplique issue du 7ème Art, qu'il s'agisse de Hitchcock en passant par du Wes Craven.

Stella est animiste, un héritage lui venant de sa mère. Elle porte toujours sur elle une amulette d'un cerf en bois. Elle considère que chaque chose a une place définie dans l'univers et dès qu'il est possible, adresse des prières silencieuses aux esprits environnants.

Jeune métisse, Stella a pour père un explorateur américain, et pour mère une Chamane de la tribu des Evenks en Sibérie. Elle fut élevée et baignée par les traditions de sa tribu. Elle l'ignorait, mais son père était en réalité un Illuminati, détaché en Sibérie pour étudier le site de Toungouska. Quand Stella eut ses douze ans, John Evans décida de tout plaquer et emmena sa famille voyager à travers le monde.

C'est à son adolescence que ses pouvoirs chamaniques s'éveillèrent. Chaque nuit, la jeune fille effleurait le monde spirituel à travers des rêves prémonitoires. Mais ce don vira au cauchemar, et son esprit fut le réceptacle d'horribles visions, égratignant sa psyché et tordant son corps de douleur. Rapidement, l'épuisement eut raison d'elle et la jeune fille crut être maudite ou possédée.

Elle fût admise en hôpital psychiatrique et passa un an au cœur des Alpes, dans un institut accueillant une population de malades mentaux. La nuit, elle rêvait qu'une force ténébreuse allait envahir la Terre. En journée, pour soulager son esprit, elle s'abreuvait de théories sur la psyché humaine afin de comprendre ce qui s'insinuait dans son esprit. Dans ses moments libres, elle réunissait les résidents de l'hôpital et faisait diffuser des vieux films d'horreur des années 80-90.

Elle se fit un ami : Samuel Gautier, un patient. Elle rencontra également le Dr Berg, psychiatre censé l'aider. Mais ce dernier était un Illuminati sous couverture, ici seulement pour étudier le don de Stella. Elle se défit de son emprise et comprit que ses cauchemars étaient en réalité un don, qu'elle maîtrisait à présent.

En 2033, elle sortit de l'hôpital et peaufina ses connaissances en psychanalyse et psychothérapie au New York University. Elle y décrocha deux maîtrises, a à peine 17 ans. Forte de sa propre expérience, elle souhaitait aider les personnes comme elles et développa une grande sensibilité ainsi qu'une profonde empathie.

Alors que les ténèbres s'emparaient du monde, Stella retourna instinctivement à l'hôpital. Elle savait que des créatures parées de masques blancs allaient s'en prendre aux résidents, dont Samuel. De retour dans les Alpes, elle vit une mare de ténèbres engouffrer les lieux. Grâce à son don, elle évita les créatures masquées. Elle réunit les patients et le personnel de l'institut et les mena hors de la tâche qui s'étendait toujours plus. Elle les guida à travers les Alpes, ses visions et la grande force physique de Samuel leur permirent de se frayer un chemin dans le froid des montagnes. Après deux jours de fuite éreintante, le groupe de survivants rencontra Diego Omessa, futur Lancelot, qui les mit en lieu sûr. Quelques temps plus tard, il recontacta Stella et Samuel pour qu'ils intègrent le Knight. Elle fut admise dans la section Korrigans, en tant que recruteuse et profileuse des futurs membres du Knight avec Miranda Lonkar. Elle travaille également sur les effets du désespoir sur l'esprit humain, sous la direction du Dr Bella Sandro. Elle rend visite à son ami Samuel Gautier régulièrement.

Depuis son arrivée au Knight, de nouvelles visions l'assaillent. Elle y affronte un chevalier difforme et monstrueux, elle-même parée d'une méta-armure. Se fiant à son sixième sens, elle décida de devenir chevalier et porte depuis une armure Bard, « la Pythie ». Avec l'apparition de l'Anathème, Stella se sent finalement apaisée : le monde est magique et elle y a sa place. Elle pense que ses songes et l'Anathème sont liés et compte bien percer ce mystère.

Type : Allié (Recrue)

Tactique : Stella n'est pas une combattante. Elle préfère user de diplomatie pour se sortir d'un mauvais pas. Lorsqu'un combat est inévitable, elle préfère générer des leurres, et des écrans fumigènes et attaquer à distance la créature avec le plus faible score de réaction ou fuir.

ANIMA (CHEVALIER DU KNIGHT)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	6	9	6	6	12
Aspects exceptionnels	-	--	Min (4)	Min (1)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	3	8	3	26	40	80
Capacités	Méta-armure (Bard) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées ainsi que d'aspects exceptionnels mais aucune évolution.					
	Rêves prémonitoires : Le personnage fait régulièrement des rêves prémonitoires. Il en a conscience et, même s'il ne maîtrise pas ce don, il peut parfois s'avérer très utile.					
	Cauchemars : Depuis quelques années, suite à un traumatisme, le personnage dort très mal et fait régulièrement des cauchemars terribles qui l'empêchent de dormir et dévorent son sommeil en plus d'alimenter sa fatigue.					
Contact	Modules : Relais Satellite (nv1) / Fumigène / Flash / Interface Sensitive RIGG / Drone d'espionnage / Module d'analyse des adversaires					
Distance	Marteau-épieu : Mode contact : Dégâts : 3D6+8 - Violence : 1D6 - Portée : Contact - Effets : <i>Perce armure 40</i> - Mode tir : Dégâts : 3D6+12 - Violence : 3D6+12 - Portée : Courte - Effets : <i>Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1</i>					
	Fusil de précision : Dégâts : 4D6+6 - Violence : 1D6 - Portée : Lointaine - Effets : <i>Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains</i>					

« LES **ESPRITS** RÉSIDENT EN TOUTE CHOSE.

ILS CONNAISSENT NOS **RÊVES** ET COMPRENNENT NOS **ÂMES**.

HONORE-LES ET ILS T'ACCORDERONT UNE PARTIE DE LEUR **FORCE** »

ANIMA

MISSION : RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE

Stella Evans a disparu alors qu'elle enquêtait sur une nouvelle drogue en R.A. qui plonge les victimes dans un sommeil sans rêve. En remontant la piste vers la confortresse 300, les PJ se verront contaminés par une émanation du Cauchemar : le nightm_AR_e.

En progressant dans l'enquête, ils seront confrontés à des créatures étranges et intouchables, puis découvriront l'instigateur de ce mal : le Projectionniste. Leurs pas les mèneront vers un cinéma où ils feront face à un monstre issu de la culture populaire.

Tandis que les PJ penseront avoir résolu l'enquête, ils seront en réalité en train de rêver debout dans le cinéma. Ils vont alors vivre une vie de rêve, parsemée de succès éclatants mais leur réalité se délitera peu à peu et réaliseront qu'ils sont peut-être encore sous l'influence du nightm_AR_e.

La mission est détaillée dans le chapitre **Missions** – p. 42.



ANIMA : LE CHEVALIER ENDORMI

Suite à une enquête très éprouvante où elle a démantelé un réseau de prostitution, Stella revit en rêve le moment où elle découvre que les personnes détenues et forcées d'être des esclaves sexuels ont succombé au désespoir, et qu'elle dut abattre une quarantaine de jeunes gens, incluant des enfants. Nuit après nuit, l'incarnation de l'Horreur, le Cauchemar, l'a envahie, en la tourmentant, accentuant ses craintes, réveillant ses peines. Elle n'en dormait plus, et, la fatigue l'achevant, le désespoir s'est emparé d'elle.

A présent, une sombre entité s'est immiscée dans l'esprit de Stella. Pour ainsi dire, elle cauchemarde en permanence, son esprit assailli d'images effrayantes, son corps mu par autre chose qu'elle même. Pour le moment, Stella semble avoir un contrôle partiel sur ses actes. Lors de ses phases éveillées, elle travaille toujours pour Palomydès. Au plus profond d'elle, elle sent qu'elle accomplit ses tâches et devoirs mais lorsqu'elle est loin de Camelot, c'est le chevalier noir qui s'éveille. L'entité a alors accès à tout son potentiel, mais également aux informations que la base de données Korrigan recèle, et à toutes les possibilités qu'une armure Bard lui procure.

Stella cherche à faire lentement sombrer l'arche dans le désespoir et préfère corrompre subtilement les personnes influentes. Elle approche alors sa cible, en se faisant passer

pour un proche ou une personne connue pour y instiller peu à peu le désespoir par des procédés subtils, ou de manière plus agressive grâce à sa Vision d'Horreur.

Actuellement, elle a commencé à faire peser sur les conforteresses les plus éloignées une ambiance d'insécurité, répandant de fausses rumeurs sur des meurtres en série, mettant en scène d'étranges rituels. La nuit, elle prend la forme illusoire d'un homme gigantesque, habillé d'un impair usé en cuir marron, caché sous une capuche, qui ne laisse apparaître que deux orbites rouges flottants. Elle ne veut pas que ce soit une vision d'une créature de l'Anathème et préfère l'associer à un humain froid, calculateur, méticuleux.

A terme, elle espère répandre le désespoir dans les conforteresses et laisser cette puissante énergie déferler sur le reste de l'arche.

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Si elle doit se battre, elle utilisera le mode Changeling pour générer des doubles et créer la confusion pour s'enfuir. En dernier recours, elle utilisera son cri en ciblant le personnage ayant le moins de points d'espoir.

ANIMA (CHEVALIER NOIR)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	6	8	6	9	12
Aspects exceptionnels	-	-	Min (4)	Min (4)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	6	4	6	26	40	80
Capacités	Méta-armure (Bard) : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, de toutes les capacités associées ainsi que d'aspects exceptionnels mais d'aucune évolution.					
	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.					
Contact	Peur (1) : L'apparence de la méta-armure peut provoquer la peur selon ce que perçoit sa cible.					
	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.					
Distance	Modules : Relais Satellite (nv1) / Fumigène / Flash / Interface Sensitive RIGG / Drone d'espionnage / Module d'analyse des adversaires / Téléportation ou module de phase (au choix)					
	Dague : Dégâts : 3D6+15 - Violence : 1 - Portée : Contact - Effets : <i>Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque / jumelé (ambidextrie)</i>					
	Vision d'Horreur : Dégâts : 1D6 points d'espoir - Portée : Contact - Effets : <i>Ignore CdF / ignore armure</i>					
	Cri : Dégâts : 2D6 - Portée : Moyenne - Effet : <i>Ignore armure / ignore CdF / choc 2</i> (l'effet s'applique automatiquement)					

MISSION 2 : JACK

Un tueur nommé Jack l'Éventreur sévit à Londres, et c'est Stella Evans qui mène l'enquête. Elle fait appel aux PJ qu'elle a au préalable rencontrée durant le scénario «Réalité Cauchemardesque». Le scénario se déroule en trois actes idéalement intercalées entre 3 missions.

Durant chaque acte, des victimes sont retrouvées en plein cœur de Londres, propageant peu à peu la peur dans une arche où les citoyens sont censés être en sécurité, intouchables. Même le Knight n'est pas épargné par ce souffle de terreur lorsque les PJ découvrent le corps sans vie d'un enfant d'un agent du Korrgan..

Les PJ accompagnent Anima lors des enquêtes, mais doivent partir en mission juste après la réception d'une lettre de Jack annonçant ses prochains méfaits. La dernière d'entre elle, nommée From Hell, annonce la mort du psychiatre du Knight : Bella Sandro (voir *Codex* – p. 8).

La mission est détaillée dans le chapitre *Missions* – p. 56.

MISSION 3 : LONDON 1888

RDV AU 221 B BAKER STREET

Les PJ se réveillent dans un Londres de 1888, habillés comme à l'époque. Il y règne une aura de mystère et de terreur dans toute la ville, et pour cause, un meurtrier y sévit.



Chaque PNJ connu incarne une personnalité de l'époque et un rôle différent : Kay est l'inspectrice Aberlyne à Scotland Yard, Gauvain est Nikola Tesla, Dagonnet est le docteur Jekyll...

La cohérence historique n'est pas importante, seul compte le côté romanesque ou cinématographique. Les PJ ont des rôles prédéfinis : au moins l'un d'eux est de Scotland Yard et l'un d'eux est une prostituée (les autres sont journalistes, étudiants en médecine ou savants fous pourquoi pas) et sont invités par une certaine Holmes, détective privée. Ils doivent enquêter sur le meurtre de Stella Evans, une jeune prostituée. Holmes est bien entendu Palomydès. Laissez les personnages s'interroger sur la réalité. Ils ne le savent pas encore mais ils cauchemardent. Les joueurs, eux, ne sont pas dupes.

« SILENCE, ÇA TOURNE ! »

Le corps de Stella a été retrouvé dans une ruelle, sauf qu'elle n'est pas morte, elle semble dormir et a le visage crispé. Elle est considérée comme morte par tous les PNJ.

La réalité va se déliter peu à peu, à mesure que les PJ tentent de retrouver la trace de l'agresseur de Stella. Pour mettre fin au cauchemar et se réveiller, ils vont se confronter à l'incarnation du Cauchemar, qui aura pris la forme d'un monstre humanoïde (Freddy Krueger fonctionne bien dans le thème), mais doivent également trouver un moyen de se réveiller : simuler leur mort, tenter de tromper leur esprit etc.

Chacun des PJ devra suivre un script prédéterminé pour mettre fin à la scène et se réveiller. Par exemple, le PJ incarnant la prostituée devra se faire tuer pour se réveiller. Il serait même intéressant que ce PJ meure rapidement dans le scénario et aide ses comparses directement dans la réalité. Ses interventions pourraient se manifester de deux façons : soit une voix off qui aide les PJ dans le Londres de 1888 (le PJ parle via son casque de méta-armure aux autres PJ qui dorment dans leur armure), soit sous forme d'événements étranges dans le cauchemar, une porte qui s'ouvre pour aider les PJ à s'enfuir, un objet qui tombe pour attirer leur attention (comme un fantôme).

L'autre option est de combattre l'incarnation Cauchemar, si les PJ arrivent à matérialiser leurs méta-armures dans le cauchemar. La survie d'Anima est un enjeu de taille. La tuer peut être la clé pour les libérer, laissez les prendre des décisions compliquées.

BAS LES MASQUES

Retour à la réalité, la ville de Londres est endormie, rêvant un cauchemar commun. Les PJ doivent dénouer l'intrigue et détruire le chevalier noir qui en est à l'origine et sème le chaos dans l'arche d'Humanité. Mais Stella a-t-elle définitivement sombré ?

De plus, le Masque a envoyé ses hordes conquérir les lieux importants de la ville (le Tate Modern Museum par exemple), et enlève les notables de la ville (comme les administrateurs). Les PJ devront affronter des hordes de créatures du Masque mais pourront compter sur l'aide d'Ismaël Jhélam en personne, qui lui, veille à la sécurité de son arche. Et qui sait, à la fin, peut-être que tout ceci n'était qu'un mauvais rêve...



MISSIONS

MISSION : LE DERNIER REMPART

Type de mission : Action, groupe

Les PJ sont convoqués en salle de briefing par leur chevalier de la Table Ronde référent. Celui-ci leur explique que le chevalier Panzer, un prestigieux membre de la section Kraken, est en danger.

Une coterie d'Ogre chargé de retrouver des œuvres d'art aux abords du territoire de la Chair, non loin de Pingyao, a demandé de l'aide. C'est Panzer qui a été envoyé en soutien. Depuis, ni ce dernier, ni la coterie ne répondent plus. Le Knight craint qu'il leur soit arrivé malheur. La mission des PJ consistera en plusieurs objectifs : retrouver tous les membres du Knight disparus et leur venir en aide ainsi que récupérer les œuvres d'art.

Arrivant en vector aux dernières coordonnées disponibles des différents chevaliers, les PJ se rendront vite compte que quelque chose cloche : ceux-ci se situent en plein cœur d'une rivière de ténèbres particulièrement opaque. Les instruments de bord de leur vector seront perturbés et ils devront choisir comment rejoindre la zone critique.

Ils peuvent tout d'abord tenter une approche en vector, malgré l'influence des ténèbres, ce qui requiert un jet de pilotage base *Technique* ou *Instinct* difficulté difficile (6). En cas d'échec, ils risquent de simplement crasher leur appareil. Ils peuvent également poser leur vector à la lisière de la rivière de ténèbres, et rejoindre le conflit dans un second temps. Cependant, ils perdront un temps précieux et le Warrior de la coterie Ogre aura perdu la vie.

Une fois arrivés sur place, les chevaliers comprendront rapidement pourquoi leurs frères d'arme ne donnaient plus de nouvelle. Une fusée éclairante (niveau 2) éclaire une zone de conflit dantesque. L'immense paladin de Panzer trône en haut d'un champ de corps calcinés d'infestes (voir *LdB* – p. 374). Une quantité innombrable de ses créatures s'extrait d'un champ de flore de chair (voir *LdB* – p. 371), et monte inlassablement à son assaut.

A l'opposé des créatures de la Chair, les PJ peuvent apercevoir ce qui reste de la coterie Ogre : un Rogue, un Priest et peut-être un Warrior (si les PJ sont arrivés assez vite) sont en train de lutter becs et ongles contre des enfants du Masque (2 par PJ) et un rejeton du Masque (voir *LdB* – p. 390 et 389 respectivement).

Au centre du cercle formé par les chevaliers, on peut apercevoir des caisses blindées, servant vraisemblablement à protéger les fameuses œuvres d'art. Un cinquième chevalier grièvement blessé dont l'armure a foldé, est juchée dessus. Le temps manque, tous les chevaliers sont blessés. Ils ne tiendront pas longtemps.

Les PJ auront un choix à faire :

- Aider Panzer sur le front de la Chair. Il faudra infliger 200 points de violence à la Flore de chair pour la repousser, et pouvoir blesser durablement les infestes, puis détruire la bande (100 points de cohésion). Cela aura pour conséquence la mort de la section Ogre, et le vol des œuvres d'art.
- Aider la section Ogre à combattre les créatures du Masque. Ce combat sera particulièrement ardu, mais les chevaliers Ogre prêteront mains fortes autant que faire se peut. La récupération des œuvres d'art sera possible, mais Panzer sera submergé par la horde de la Chair.
- Enfin, les PJ peuvent simplement récupérer les œuvres d'art pendant que les autres chevaliers gagnent du temps.

A la fin du combat les PJ devront effectuer un jet de *Hargne* combo *Sang-froid* difficulté normale (3) ou perdre 1D6 point d'espoir +1 par chevalier tombé au combat. En cas de réussite, ils perdent toutefois 1 point d'espoir par allié tombé.

Une fois de retour à Camelot, les PJ seront récompensés de 5 PG s'ils récupéré les œuvres d'art +3 PG par chevalier Ogre survivant +5 PG si Panzer est vivant. Si Panzer a été submergé, il sera retrouvé quelques jours plus tard par le Nodachi, et l'histoire « La blessure de trop » pourra commencer.



MISSION : POUR UNE DEUXIÈME CHANCE

Type de mission : Action, roleplay

Ambiance : Sombre, suspicieuse

Inspirations : Lyon ressemble à n'importe quelle ville post-apocalyptique avec ses cadavres de voitures qui rendent les routes très difficiles à pratiquer, le vent qui souffle dans le silence et une luminosité très faible. L'ambiance sonore pioche du côté de *La route* de Nick Cave et Warren Ellis, ou du *Livre d'Éli* d'Atticus Ross.

Pour imaginer Les communautés se cachant et survivant dans un milieu hostile, pensez au *Règne du feu* de Rob S. Bowman. Dans le laboratoire de la Bête, tout change : les ennemis se découvrent, attaquent par tous les côtés (murs, aérations, cage d'escalier...). *Aliens, le retour* de James Cameron donne ici une bonne illustration d'une menace qu'on sait présente en milieu confiné et qui arrive de partout.

PRÉSENTATION

Lors de cette mission, les joueurs ont l'occasion de rencontrer Riley alors qu'elle n'est encore qu'une infirmière du Knight sans armure. Recalée au test, elle est persuadée que l'armure Priest qu'on lui avait attribuée ne lui correspond pas et attend impatiemment une chance de prouver sa valeur. Envoyée en soutien des PJ et d'un médecin, ils vont ensemble enquêter sur un mal étrange que la Bête prépare dans la ville de Lyon.

Pour cette aventure, n'hésitez pas à vous familiariser avec la localisation des différents lieux sur une carte au préalable.

Marquez bien la différence de perception de l'arrivée du Knight entre les deux communautés : celle de l'université, à bout et persécutée, verra en vos PJ des sauveurs providentiels. Ceux de la gare, conscients des mauvaises actions qu'ils ont dû commettre par nécessité et instinct de survie, seront eux sur la défensive. L'ambiance doit être sombre, pesante et silencieuse jusqu'à l'attaque de la Bête sur Perrache.

PERTURBATION EN VOL

Les PJ sont envoyés dans une communauté de rebuts servant d'informatique au Knight, dans les locaux de l'ancienne université sur les berges de Lyon, qui appellent à l'aide pour les sauver d'une épidémie. Ils sont chargés d'y escorter deux membres du Knight : un médecin, le docteur Dominic Grant et une infirmière, la discrète Riley O'Connell.

Cependant, le vector se trouve sur le passage du Prédateur et des noctes qui peuplent son sillage : l'appareil est dévoré, obligeant l'équipe à évacuer le transporteur en vol.

Arrivés au sol, les héros retrouvent le médecin en train d'être déchiqueté par des bestians. Un peu plus loin, Riley a, elle, réussi à tuer son agresseur avec ce qu'elle avait sous la main. Elle presse les chevaliers d'atteindre le bastion des rebuts avant que l'Anathème ne les engloutisse aussi, car ils ont une radio puissante pour appeler Londres et vont avoir besoin d'assistance (un appel à Camelot avec un relais TacCom peut donner le même ordre : s'assurer de l'intégrité des civils de l'université sur les berges).

L'HOMME EST UN LOUP

Les rebuts, exténués et à bout, subissent plus d'assauts de pillards que de l'Anathème. Ils ravissent les femmes, volent les maigres plantations. La communauté développe égale-

ment une maladie liée à la malnutrition et la proximité de l'Anathème. Un mal secrètement développé par la Bête dans l'Institut Pasteur de Lyon, qu'il cherche à étendre sur le territoire comme la peste et qui peut être l'objet de plusieurs scénarios pour être enrayé.

La radio fonctionne bien mais le Knight ne peut pas envoyer un nouveau médecin tant que le sillage du Prédateur est aussi important. Mais pour sauver ces gens, il faudra non seulement les soigner (Riley s'y attelle immédiatement en cherchant à comprendre de quoi ils souffrent) mais également faire cesser les assauts des pillards. Réunir les familles déchirées par les enlèvements serait de plus un atout de poids dans la lutte contre le désespoir qui envahit l'université.

Les ravisseurs ne sont pas loin : il suffit de traverser le pont Gallieni, encombré, et de se rendre dans la gare de Perrache. Les occupants ne sont pas mauvais : ils cherchent juste, comme toujours, à faire survivre leur communauté. Eux-aussi sont atteints par le virus mais les bonnes conditions relatives de l'occupation de l'ancienne gare (nourriture disponible et bien rationnée) donnent des symptômes différents : aucun nouveau-né n'est arrivé depuis plusieurs mois. La volonté d'avoir des enfants dans un cadre aussi catastrophique peut être source d'interrogation pour les joueurs. Mais les rebuts argumenteront qu'ils veulent continuer à vivre, ou qu'un enfant n'est pas le privilège d'un citoyen des arches. En désespoir de cause, ils ont donc enlevé des femmes de l'autre

côté du fleuve afin de savoir si ce problème de stérilité venait de leurs hommes. La communauté n'est cependant pas fier de son acte, d'autant plus maintenant que le Knight est en face d'eux. Quelques paroles pleines d'espoir et un brin moralisatrices devraient les remettre dans le droit chemin.

Soudain, les guetteurs hurlent : Perrache subit une attaque de la Bête par l'ouest (le sillage du Prédateur). Des bestians grimpent les murs, dévalent les escaliers et remontent la piste des rails jusqu'à la gare. Un bon moment pour permettre à vos joueurs de débusquer les créatures dans un labyrinthe de voies, sautant entre les wagons abîmés des trains (ou même les saisissant à pleines mains pour une Barbarian).

ACTE DE BRAVOURE

Pendant ce temps, Riley découvre le virus modifié. Elle est convaincue que c'est là l'œuvre de la Bête et s'informe de la présence du laboratoire de recherche et vaccination juste à l'est de l'université. Le hasard est trop grand et la jeune femme ne peut supporter de voir «son ennemi» tuer les rebuts à petit feu. Ne voyant pas revenir les joueurs, Riley décide de s'y introduire pour y voler des échantillons, seule et sans armure.

A leur retour dans la communauté des Berges, les chevaliers apprennent rapidement que Riley est partie. Fouiller dans ses notes ou écouter son journal audio leur donne accès aux informations sur l'existence de la Peste et sa théorie sur son

origine. Plein de courage, les PJ devraient donc se lancer à sa suite pour lui apporter son soutien. Orchestrez la scène comme vous le préférez, selon votre groupe : une infiltration dans les locaux, pour y retrouver Riley qui a réussi à entrer sans se faire repérer. Ou une attaque frontale avec une extraction de la jeune femme.

Si la scène tourne au combat, Riley s'injecte le virus. Elle argumentera que les rebuts sont trop faibles pour être déplacés et que la souche en elle pourra être étudiée au Knight, même si elle meurt lors de l'affrontement. Riley peut même s'être inoculé le mal juste avant que les PJ ne la retrouvent. Dans tous les cas et étrangement, elle ne semble pas éveiller l'intérêt des créatures de la Bête.

Une fois hors de danger, elle racontera alors son histoire aux chevaliers, ignorant évidemment qu'elle est marquée par le Masque, convaincue d'avoir été torturée par la Bête. Un passé qui peut expliquer, selon elle, sa facilité à se jouer des créatures de la Bête. De retour au Knight, l'irlandaise sera mise en quarantaine le temps d'étudier le virus qu'elle porte et de trouver un vaccin pour elle et les communautés lyonnaises. Elle restera marquée à vie par cette expérience, le virus rendant effectivement stérile leurs hôtes.

Elle demandera ensuite aux PJ de l'appuyer pour qu'elle puisse essayer, une nouvelle fois, une méta-armure. Elle passera alors avec succès les tests pour l'armure Rogue et se montera très reconnaissante envers eux.

MISSION : POUR UNE DERNIÈRE CHANCE

Type de mission : Action, roleplay et exploration

Ambiance : Paranoïaque, faux semblants

Inspirations : Le début de la mission se déroule à Camelot ou dans l'arche de Londres. L'ambiance y étant plus technologique, des passages calmes de la bande originale de *Blade Runner 2049* par Hans Zimmer et Benjamin Wallfisch peuvent s'insérer. Les souvenirs de Riley sont faux et visent à la faire sombrer dans le désespoir : la bande originale du film *Memento*, par David Julyan, illustre parfaitement cette angoisse

qui s'installe lentement. A Péruges, l'ambiance est oppressante et horripilante : la chanson *Achtwan* de Tribes of Neurot accompagne parfaitement ce malaise.

Quant à la présence du Masque qui se révèle perfidement à la fin, elle peut être marquée par des musiques lentes avec des voix harmonieuses et un rythme qui s'accélère jusqu'à l'affrontement vain. *Shadowlord*, du jeu vidéo *NieR* ou *Light of the Seven* de Ramin Djawadi peuvent ainsi être utilisées.

PRÉSENTATION

Lors de cette mission, les joueurs ont l'occasion (pensent-ils) d'aider Riley à mettre fin aux visions qui la tourmentent depuis sa capture par le Masque.

Cependant, il s'agit juste d'une nouvelle ruse du fourbe seigneur pour attirer à lui son agent qu'il juge prêt à devenir chevalier noir : la jeune femme croit toujours avoir été torturée par la Bête et lui impute la présence des images dans sa tête.

Évidemment, il est plus simple d'expliquer l'intérêt que porte Riley aux joueurs s'ils ont déjà effectué la mission «Pour une deuxième chance» précédente. L'irlandaise leur fera confiance car ils ont eu un rôle prépondérant dans son entrée au Knight.

Si le premier acte est assez libre, laissant les joueurs choisir le meilleur moyen d'analyser Riley, le rythme s'accélère ensuite avant l'horreur de Péruges. Faites de cet endroit une sorte de ville-témoin de ce que l'Anathème propose de pire (cadavres à l'air libre et dévorés, nature pervertie...).

VISIONS INCOMPLÈTES

Riley «Dullahan» O'Connell requiert l'aide des joueurs, qu'elle tient en grande estime (aide précédente, réputation). Elle a de plus en plus régulièrement des visions : une église fortifiée, des maïs pourris qui pendent d'une toiture, un cadran solaire terni (voir le cadre sur Péroutes). Elle aperçoit cela dans son sommeil, parfois derrière elle quand elle est face à un miroir.

La jeune femme cherche à comprendre ce qui lui arrive, à se débarrasser de ces visions qu'elle impute à la Bête et cela en toute discrétion. Elle accepte que les joueurs l'analysent si un d'entre eux a des compétences médicales mais refuse de mettre au courant la hiérarchie: cela a été suffisamment compliqué pour elle de pouvoir revêtir l'armure, elle ne veut pas risquer une mise à pied préventive avant de savoir ce qui lui arrive ou pire, qu'on la suspecte d'être un agent de la Bête. Ou un cobaye à disséquer.

Les PJ peuvent alors choisir d'infiltrer les locaux médicaux du Knight, mettre en œuvre leurs relations ou utiliser une Priest pour construire ce dont ils ont besoin.

Pendant la nuit ou pendant ses analyses, Riley s'assoupit et a, cette fois, une vision d'une cité médiévale en petite hauteur. Elle aperçoit également l'enseigne d'une échoppe marquée du coq et des mots sous le cadran solaire : «*Je ne te marquerai que l'heure des beaux jours*» en français. Elle ne maîtrise pas cette langue, sa description peut être en partie erronée (elle ne se rappelle que de «je», «jour» et «heure» par exemple). Cette vision lui est bien sûr envoyée par le Masque, qui cherche à attirer l'agent.

VISIONS RÉELLES

Les tests médicaux ne montrent rien (scanner, IRM...). Riley revoit un nouveau reflet dans un miroir et les explose tous, prise de rage, incontrôlable. Elle traverse les couloirs, les pièces, cassant tout ce qui propose un reflet. Le Knight est averti (par les PJ, un témoin ou une caméra) et intervient. Le temps de leur venue, Riley dessine un hexagone symbolisant la France avec les bris de glace et, se coupant maladroitement

le doigt, son sang tombe à peu près là où se situe la ville de Lyon. Peu de temps après, elle s'échappe avec son armure rogue et braque un vector.

En faisant quelques recherches, les chevaliers devraient bientôt trouver que les indices (dessin de Riley, description de la vision, cité médiévale et Lyon) mènent à la ville médiévale de Péroutes.

VISIONS AUGMENTÉES

Riley sera ravie de voir les PJ, qu'elle estime être ses amis. Elle leur demande leur aide pour comprendre ses visions et promet de se rendre sans armure au Knight une fois les réponses obtenues. Elle veut être celle qui abat la créature qui lui envoie ses visions... Une créature de la Bête, bien entendu.

Les joueurs peuvent faire face à une opposition de bestians et faunes. Riley montrera tout l'étendue de ses talents avec un sadique plaisir à tuer ces créatures. Arrivée dans une ruelle sombre, Riley semble entendre quelque chose et s'y engouffre (en déclenchant son mode Ghost, si les chevaliers veulent l'en empêcher). De son ombre sortent alors des créatures du Masque (un rejeton et une nuée). Riley disparaît grâce à son armure et traverse la ruelle, entrant dans l'église Sainte Marie-Madeleine «*Pour en finir*»... Mais les portes se referment derrière elle.

Faites comprendre aux joueurs que l'opposition est trop forte, qu'il faut rebrousser chemin. S'ils arrivent à tenir tête au Masque (ou si vous préférez faire disparaître les créatures dès que Riley est dans l'église), ils trouvent un bâtiment vide. Il ne reste qu'un immense masque blanc sur le mur qui sourit puis disparaît.

Les PJ rentrent donc sans la Rogue à Camelot. Dullahan est officiellement portée disparue mais son comportement des derniers jours et l'apparition du Masque dans son sillage laisse planer le doute en interne : Riley est-elle captive d'un Seigneur de l'Anathème ou est-elle devenue un chevalier noir en succombant aux chuchotements du Masque ?

MISSION : LA TÊTE D'OR

Type de mission : Exploration, action

Ambiance : Mystérieuse puis tragique. L'accent doit être mis sur le côté surprenant et dangereux du Parc de la Tête d'Or.

Inspirations : Dans le parc, la nature a muté en un environnement étrange, oppressant et dangereux : la bande originale de *Silent Hill* par Jeff Danna et Akira Yamaoka, ou les musiques de Musica Cthulhiana collent parfaitement à l'ambiance pour faire monter la tension. Pour les affrontements, imaginez les créatures attaquer comme des prédateurs en

groupe, camouflés dans la nature tels les raptors de *Jurassic Park : le monde perdu* de Steven Spielberg. Préférez ici des musiques comme celles de *DmC : Devil May Cry* par Noisia.

Face aux sbires du Masque, les musiques de *NieR Automata* fonctionne très bien. Et enfin, *Confession* de Brian Tyler et *Faith* de Matthew Shipp offre une bonne conclusion à l'histoire de Dullahan.

PRÉSENTATION

A la fin du XIII^e siècle, les croisés ramènent de Terre Sainte une relique qu'ils enterrent sur le domaine de l'un d'eux, à Lyon. La légende perdure jusqu'à la création du Parc de la Tête d'Or. Les Illuminati craignent alors que le trésor soit découvert et ne tombe entre de mauvaises mains. Sous couvert de l'édification d'une vacherie dans le parc, l'architecte Tony Garnier déterre « la Tête d'Or » en 1904 et la cache non loin, sur l'île de Tamaris du lac artificiel, qui a officiellement déjà été fouillée.

Aujourd'hui, la relique empêche les créatures du parc, transformées par la Bête, de sortir d'entre ces murs.

Étonné par cette constatation, le Masque comprend rapidement de quoi il en retourne et envoie un de ses humains contrôlés superviser un chantier pour déterrer la relique. Il se sert de Dullahan pour chasser les créatures de la Bête autour des fouilles et éviter une confrontation directe qui ralentirait sa progression, dans le but d'envoyer ce qu'il trouvera au Don de l'Art de Naples (voir **Codex 7 - Le Don de l'Art**).

LÀ OÙ TOUT À COMMENCÉ

Les PJ sont contactés par leur chevalier de Table Ronde : Dullahan a été repérée dans Lyon par une communauté comportant un feu follet (voir la mission précédente). L'observation ne laisse aucun doute : « *Une armure aux volutes blafardes se déplaçait dans la ville et a soudainement disparu* ».

Les chevaliers sont envoyés en urgence pour l'appréhender : ils sont ceux qui la connaissent le mieux et pourrait, peut-être, la raisonner. Son sort est encore incertain et elle ne semblait pas comprendre la manipulation dont elle était victime. Si cela s'avère impossible, il faudra l'empêcher de nuire.

Le voyage en vector est très rapide. Dullahan a été aperçue entrant dans le Parc de la Tête d'Or par l'entrée sud du lycée du parc. Sur place, le feu-follet leur apprend que c'est une zone où les humains ne pénètrent pas : les animaux du parc zoologique ont muté. Cependant, pour une raison inconnue, très peu ont passé les murs.

LÀ OÙ TOUT FINIRA

A l'intérieur du parc, les PJ doivent se sentir épiés, chassés. La flore a poussé de manière anarchique et plus vite que la normale, permettant aux animaux de surgir de n'importe où tel un film *Jurassic Park*.

MJ, servez-vous du **CFM2** pour présenter les mutations et évolutions de la faune locale afin d'offrir une opposition originale. Éléphants, fauves, serpents et singes ont muté en d'affreuses créatures auxquelles vous pouvez rajouter de nouvelles capacités ou génomes, transformant les lieux en un parc sauvage et horrifique.

En suivant des traces ou en utilisant un module de vue alternative, ils découvrent des cadavres de bêtes. Un jet base *Perception* ou de *Savoir* permet de déterminer que leur mort est récente et que les blessures ont été causées par des armes du Knight. Continuer sur ces traces mène au lac au centre du parc : sur la plus petite des îles, des bruits se font entendre.

LA TÊTE D'OR

Traverser le lac doit se faire en toute discrétion : rappelez aux joueurs que des monstres aquatiques peuvent s'y cacher.

Sur l'île de Tamaris, un humain sous le contrôle du Masque (Cyril Dias) surveille des esclaves creusant de manière méthodique. L'un d'eux met à jour le trésor (un coffret en bois avec une tête de lion dorée) qui le brûle sur place, illuminant les alentours. Les PJ peuvent passer à l'attaque pour le récupérer : ils affrontent des esclaves du Masque (voir **Bestiaire – p. 70**) et un Cyril Dias métamorphosé (prenez le profil d'un enfant du Masque). Cependant, ils profitent de l'effet *lumière 6* pendant le combat grâce à l'artefact.

Au moment opportun (quand un PJ récupère l'artefact ou que le combat tourne en leur faveur), Dullahan intervient contre eux en sortant des ombres. Le chevalier noir accuse les PJ de vouloir empêcher la défaite de la Bête, que le Masque peut être un mal nécessaire contre cet ennemi beaucoup trop puissant voire un allié de circonstance. Tout en combattant, elle vante les mérites et l'utilité du Seigneur. Le sort de Dullahan dépend de votre table : d'excellents jets base *Parole* peuvent l'aider à comprendre que le Masque se sert de sa haine entretenue de la Bête. Elle pourrait s'effondrer de désespoir et se laisser capturer comme combattre jusqu'à la mort, persuadée de sa cause.

Si les PJ parviennent à ramener la relique au Knight, dans le coffret comportant une tête de lion stylisée et dorée sur bois a été rajouté un morceau de cèdre gravé : « *Novus Ordo Seclorum, T.G. 1904 pro John D* ». Un indice qui peut les mettre sur la piste des Illuminati si vous le souhaitez (T.G se référant à Tony Garnier, John D. à John Davison Rockefeller).

Que contient donc le coffret ? Ni plus ni moins qu'une copie manuscrite de l'Évangile de Saint-Marc, traditionnellement symbolisé par un lion. Si une datation est effectuée au Knight ou sous la supervision de Monsieur Pendulum, l'écrit pourrait en être la toute première copie...

MISSION : RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE

Type de mission : Enquête horrifique

Ambiance : Sombre, paranoïaque. La misère de la conforteresse 300 doit atteindre les PJ.

Inspirations : La conforteresse 300 s'inspire des blocks de *Dredd*. Pour l'aspect réalité augmentée, *Bienvenue a Gattaca*, *Inception* ou *Matrix* peuvent donner des idées. Pour le

monstre qui va être créé dans l'esprit des PJ, inspirez vous de ce que vous savez qu'ils aiment ou leur fait peur, mais Freddy, Ça ou le Monstre de Frankenstein peuvent très bien faire l'affaire. De même n'hésitez pas à piocher du côté de *Grudge* ou *Ring* de Hideo Nakata.

PRÉSENTATION

Cette mission propose aux PJ de se confronter au même antagoniste que dans la mission « L'enfant et le cauchemar » (voir *LdB* – p. 322).

Ce scénario est classique. L'enquête n'en est pas une, elle est un prétexte pour plonger les PJ dans une forme de réalité augmentée cauchemardesque. Vous allez les faire pénétrer au plus profond de leur propre esprit. Petit à petit, vous allez modifier la réalité des personnages sans jamais leur dire qu'ils sont piégés dans le nightm_AR_e !

Cette mission nécessite soit un très bon talent d'improvisation sur des éléments cauchemardesques pour distiller une ambiance étrange à mesure que les héros progressent dans l'intrigue, soit de préparer à minima le scénario, notamment avec le générateur de cauchemar fourni dans l'annexe.

SYNOPSIS

Stella ne donne plus de nouvelles, alors qu'elle enquêtait sur une nouvelle drogue en R.A., plongeant les victimes dans un sommeil sans rêve. Palomydes demande aux chevaliers de reprendre son enquête et de la retrouver. Les PJ vont alors entrer peu à peu sous le joug du neuvième Seigneur, sans

le savoir, et pénétrer dans une réalité altérée, induite autant par un équipement VR/RA, que par leur rêves diurnes, et plus précisément, leurs pires cauchemars.

DÉCOR ET CASTING

Conforteresse 300 – Dernière conforteresse nanoconstruite.

Cirencester – Ville fantôme aux abords de l'arche.

Les Collines de Cotswolds – Panorama que les PJ traverseront pour retrouver le Projectionniste.

Bridgnorth – Ville où se terre le Projectionniste.

Le Majestic – Cinéma où a lieu l'acte 3.

Camelot – voir *LdB* – p. 68

Palomydès – voir *LdB* – p. 55 et *2038* – p. 48

Anima – voir *CFM3* – p. 32 et 33

Mary (disparue) – voir humain commun – *LdB* – p. 400

Charlie (témoin) – voir humain commun – *LdB* – p. 400

Scott Miles – voir humain commun – *LdB* – p. 400

Travis Miller (optionnel) – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Le Cauchemar – voir *LdB* p. 398

La Rumeur – voir *LdB* p. 398 – Dans une certaine mesure.

ORDRE DE MISSION

Palomydès convoque en personne les héros, alors que le soleil s'apprête à se coucher :

Chevaliers, l'enquêtrice Evans ne donne plus signe de vie. Tout porte à croire que sa mission l'a mise face à un danger immédiat. Le problème, c'est qu'elle enquêtait au sein même de l'arche de Londres sur la circulation d'un nouveau type de drogues.

Je souhaite que vous repreniez les éléments de son enquête. Vos objectifs sont les suivants : retrouver le chevalier Anima et faire la lumière sur l'affaire qu'elle suivait. Bien évidemment, si un danger immédiat menace l'arche et ses citoyens, vous devrez endiguer la menace. Mais veillez à rester discret, vous opérez en plein cœur de l'arche, auprès de nos paisibles concitoyens.

Soyez prompts et sans pitié !

ACTE 1 – SUIVRE L'ÉTOILE DU NORD

Les chevaliers reprennent les éléments d'enquête sur lesquels Stella travaillait. Elle semblait avoir mis à nu une nouvelle drogue, qu'elle pensait être le Virtual Dream (ou VD) au début. Sauf que cette drogue-ci touchait plutôt les échelons 8 des Conforteresses les plus éloignés, et les échelons 9.

Si le VD est difficile d'accès et cher, qu'il touche les échelons les plus hauts, et permet de vivre une autre vie sous forme de trip en RA, cette drogue-là, que Stella nomme le nightm_AR_e, conjuguerait une sorte de trip RA via une interface combiné à un autre psychotrope.

Les victimes ont été retrouvées sans vie au fond de leur cellule couchette, dans les conforteresses les plus éloignées d'Humanité. Dans son rapport, la conforteresse 300, non loin de Cirencester au nord ouest de l'arche, est le dernier lieu d'enquête évoqué par Stella.

CONFORTERESSE 300

La conforteresse se situe non loin de l'ancienne ville Cirencester, désertée depuis l'érection d'Humanité. L'endroit semble désert, et la nuit y est plus profonde. Une fois au pied de la conforteresse, la coterie découvre que celle-ci a un aspect bien inhabituel, comme si la dernière des conforteresses avait hérité d'une tare dans son plan de construction, ou encore que le designer avait voulu faire quelque chose de plus lugubre, de plus grotesque.

En contactant la milice de la conforteresse, ou en se connectant aux drones de surveillance, ils arrivent à retrouver la présence de Stella Evans. Celle-ci a enquêté sur des disparitions dont peu de personnes ne faisaient cas, car il s'agissait d'échelons 9 (rarement 8). Une des disparitions l'a amenée à l'appartement 345F. Ici vivent Mary, une infirmière, et Charlie, sa compagne, travaillant au Byrdmart. Mary a disparu depuis 3 jours, et sa compagne a signalé la disparition.

UN POINT SUR LA VR, LA RA ET LE NIGHTM_AR_E :

La VR, pour *Virtual Reality*, est une réalité affectant au moins la vue, et l'ouïe, grâce à un procédé d'images graphiques 3D qui s'adaptent au mouvement et à l'endroit où regarde la personne qui a un casque sur la tête (ou tout autre interface), comme une connexion neuronale affectant directement le cerveau, et donc les sens. Certaines VR sont grossières et mal réalisées, ou ont alors, en 2038, une qualité digne de jeux vidéos. D'autres VR sont plus tangibles, émulant directement la réalité.

La RA, pour Réalité Augmentée ou AR en anglais pour *Augmented Reality*, est une surcouche graphique sur la réalité. Dans une ruelle déserte, si on active sa RA, on peut trouver, selon le réseau sur lequel on est connecté, des publicités en surimpression sur les murs, des panneaux, des indications et tout un tas d'éléments visuels divers et variés. A force d'ajouter des surcouches de RA, on peut ne plus distinguer la réalité. Cela se transforme alors en une *Full AR*, qui a le même effet sur les sens que la VR, mais qui, d'un point de vue technique, ne stimule pas les sens de la même manière (voir le chapitre *Le monde augmenté – LdB – p.38*).

Le nightm_AR_e : il s'appelle ainsi car à la base, il utilise la RA (d'où le AR). Le procédé est sûrement complexe, mais dans le cadre de Knight, rendons cela simple. Il s'agit d'une drogue, ici la pénombra, mais tout résidu abyssale pourrait fonctionner, comme la glaise utilisées sur les rejets du Masque par exemple (voir *LdB – p. 389*). Cette drogue est modifiée par le Projectionniste pour stimuler l'imaginaire du cerveau et induire une forme de bien-être, qui va minimiser les effets du désespoir pour que, lentement, les point d'espoir de la cible se vide. L'interface neuronale permet d'induire de l'horreur très rapidement. La cible se dessèche et meure rapidement. Dans le cas de l'utilisation de VR ou de RA, c'est un peu plus long (mais plus jouissif pour le Projectionniste). L'intérêt d'utiliser la RA ici, c'est de permettre à vous, MJ, de faire apparaître des éléments plus vrais que nature.

Mais que faire si les PJ se prémunissent d'un piratage ou n'ont pas leur méta-armure défoldée : deux solutions simples peuvent être employées. La première, c'est que l'IA des PJ les alertent qu'une menace imminente les encercle. Une fois défoldée, la RA s'enclenche et vous pouvez faire croire à vos joueurs qu'ils n'ont même pas de méta-armure sur eux. Autre solutions, plus perfide et plus simple à mettre en place : le Cauchemar est bien présent ici, quelque part dans la conforteresse 300. Il émane de toutes les victimes du nightm_AR_e. De fait, les PJ sont déjà sous l'emprise de visions. Vous pouvez jouer avec leur esprit.

L'APPARTEMENT 345F

Il s'agit d'un appartement standardisé, situé au 26ème étage. Malgré l'apparence uniforme des logements de conforteresse, celui-ci est décoré chaleureusement, et de la fenêtre, on devine la chaîne de collines Cotswolds, délimitant les abords nord-ouest de l'arche.

Si les héros interrogent Charlie, sa compagne, celle-ci les informe :

- Mary et elle sont en couple depuis 2 ans, elles se sont connues à l'hôpital alors que Charlie était malade.
- Mary a disparu il y a 3 jours.
- Elle a informé la milice le soir où Mary n'est pas rentrée.
- Mary, depuis quelques mois, fait des maraudes, c'est à dire qu'elle arpente les coins les plus défavorisés de l'arche, les souterrains, pour venir en aide au nécessiteux en leur apportant des médicaments.
- Sur un jet base *Parole* ou *Aura*, Charlie révèle que Mary volait des médicaments à l'hôpital où elle officie.
- Sa compagne avait des nuits agitées mais va mieux depuis qu'elle a repris ses maraudes.
- Mary lui a dit qu'elle allait tenter un traitement expérimental, et que certains soirs, elle stockait des sacs remplis d'objets dans leur chambre.
- Un soir, elle a demandé ce que c'était, et il s'agissait de casque RA. Cela lui semblait cohérent qu'on tente d'égayer la vie des échelons 9 par de la RA, mais que cela ne constituait en rien à un traitement.
- Si on l'interroge sur où elle se procurait tout le matériel, elle aura des réticences à dévoiler ce qui suit, car elle pense que sa compagne a peut-être dépassé certaines limites : elle sait qu'une fois par semaine, Mary se rendait en dehors de la conforteresse pour y rencontrer quelqu'un, mais elle ne sait pas qui.
- Enfin, fait étrange, Charlie se rappelle avoir reçu par deux fois un agent de la milice, Travis Miller. Il semblait étrange selon elle, il lui a reposé les mêmes questions deux fois, il y a 3 jours, ainsi que le lendemain. Charlie met cette étrangeté sur le fait que la milice est surchargée. Cela ne l'a pas choquée outre mesure, car elle s'inquiète pour Mary (voir l'encart **Sur les traces de Stella**, p. 38).

SUR LES TRACES DE STELLA

Stella est arrivée à la conforteresse 300 il y a deux jours, dans le cadre de son enquête sur une nouvelle drogue dont elle a entendu parler. En effet, un gros stock de pénombra a récemment été livré par des rebuts des collines de Cotswolds. Comment ils ont eu ce stock reste à l'appréciation du MJ (Marty du kit d'initiation a pu leur en fournir, Clay de la mission Chevaliers Noirs, ou autre). En se connectant à la conforteresse la plus proche, la 300ème, Stella a découvert qu'une suite de disparitions avait été signalée et classée sans suite, pour cause de manque d'information. Comprenant que les échelons 9 disparus n'intéressait que peu les miliciens, elle décide de venir enquêter à la conforteresse pour remonter la piste du `nightm_AR_e`.

En arrivant sur place, elle a piraté le réseau de sécurité de l'arche et a récupéré tous les dossiers de la milice. Elle a découvert que la dernière disparition en date est celle de l'infirmière Mary, qui se serait rendue dans les sous sols de la conforteresse. Grâce à son armure Bard, elle a pris l'apparence du milicien qui avait interrogé Charlie pour obtenir des informations. Suite à son interrogatoire, elle a décidé de se rendre dans les souterrains...

Si les PJ interrogent Travis Miller, nul doute que celui-ci sera interloqué d'avoir mené deux fois le même interrogatoire. Cela pourra mettre les PJ sur la piste de l'utilisation que Stella fait de sa Bard.

En fouillant l'appartement, ils découvrent un carnet de note à l'ancienne que cette infirmière aidait les échelons 9, dans les sous-sol, une fois la nuit tombée.

Depuis 3 jours, elle n'est pas rentrée. Le carnet apprend aux PJ les différents symptômes que l'infirmière a repéré et les différents traitements qu'elle a essayé.

- Dans un premier temps, elle a découvert l'insalubrité du 4^{ème} sous-sol de la conforteresse. Les habitants y étaient malnutris, apathiques et passaient leurs journées affalés dans leurs couches.
- Petit à petit, des citoyens sont mort d'inanition.
- L'infirmière y décrit des humains au bord du désespoir.
- Un jour, un groupe a tenté de l'attaquer. Elle s'en est sorti in extremis. Elle décrit ce groupe comme enragé, le regard noir, une attitude froide et pourtant sanguinaire. Elle a dû se cacher une bonne partie de la journée. Elle y dit avoir vu sa vie défilé devant ses yeux et vouloir arrêter « *le bénévolat* ».
- Quelques mois plus tard, les notes reprennent, l'infirmière y a noté : « *Que pour exorciser ses peurs, elle va reprendre ses maraudes* ». Qu'elle a un nouveau traitement expérimental pour sauver les citoyens du 4^{ème} sous sol : « *Plutôt que de laisser le désespoir s'installer dans les entrailles de Londres, autant tenter de le guérir.* »

Les notes s'arrêtent là. Si les PJ trouvent le journal RA de l'infirmière caché dans sa commode, ils peuvent découvrir ceci :

- L'infirmière y relate sa mésaventure contre le groupe de désespéré qu'elle a rencontré il y a six mois. Elle n'a pas idée de ce qui les poussait à agir ainsi. Il semblerait qu'elle n'a pas fait le lien avec le désespoir à l'époque.
- Sur des notes successives rapides, l'infirmière détaille ses angoisses nocturnes suite à l'événement traumatisant.
- Elle explique qu'écrire lui fait du bien, mais que cela ne l'aide pas à faire passer son trouble de stress post-traumatique (SSPT).
- Elle dit avoir cherché des solutions alternatives. Mais que seul affronter sa peur lui permettrait de l'exorciser.
- Ses notes RA s'arrêtent à la date où reprennent celles de son carnet papier.

PISTES À SUIVRE

A ce stade de l'aventure, les PJ n'auront peut-être pas le réflexe d'enquêter dans les souterrains. En cherchant bien dans les archives vidéos de ces derniers jours, les PJ pourraient même retrouver la trace du Projectionniste et de Stella déguisée (voir la **Scène 3 : Piégés de l'Acte I** pour plus de détails).

Il serait dommage de manquer de retrouver Mary (et de se priver d'une partie d'exploration dans les bas fonds d'Humanité). Nul doute qu'ils perdront des points d'espoir lorsque la milice les informera qu'ils ont retrouvé l'infirmière morte, prostrée dans une position parodique de souffrance. Mais il est possible de faire intervenir la milice pour les aiguiller sur la piste de l'infirmière.

LE CAUCHEMAR DÉBUTE

Les sous-sols semblent encore plus lugubres que le reste de la conforteresse. Les lieux sont plutôt déserts et austères. Une succession labyrinthique de couloirs étriés font perdre le sens de l'orientation, alors que les PJ se trouvent à 40 mètres sous terre. Les couleurs ici sont plus ternes, les lumières vacillent.

MJ, instillez à nouveau une ambiance paranoïaque. Décrivez une ombre familière au bout du couloir, qui demeurera introuvable par la suite, ou un bruit que seul un PJ semble entendre. Prenez le à part ou donnez lui un bout de papier sur lequel est écrit : « *Tu entends la musique d'une vieille station radio des années 60 du siècle dernier, puis un grésillement, puis plus rien.* ». Ou inventez quelque chose de votre acabit. Le Cauchemar tord la réalité autour des PJ.

En cherchant ça et là dans les souterrains, les PJ peuvent trouver des cadavres de personnes, allongés dans des endroits ressemblant à des couches, ou dans des lits de fortunes, tous connectés à un appareil VR/RA, un casque VR le plus souvent, ou une connexion neuronale.

Chaque corps retrouvé semblent être crispé dans une position un peu grotesque, comme s'ils étaient « morts de peur ». Les PJ perdent 1D6 points d'espoir face à ces scènes de mort et n'ont pas besoin d'effectuer un jet de *Hargne* combo *Sang-Froid*. Il s'agit en effet d'une attaque passive du Cauchemar.

Si les chevaliers interrogent des résidents des sous-sols, certains témoins pourront indiquer la présence de l'infirmière récemment, et celle d'une jeune femme posant trop de questions, comme eux (Stella).

CONTAMINATION ET REPRISE DE CONTRÔLE

Deux questions se sont posées lors des playtests : Qu'est-ce qui contamine les PJ ? Est-ce la RA ? Est-ce un effet surnaturel du Cauchemar ? C'est à votre appréciation. C'est peut-être un peu des deux. La vision des PJ est altérée par leur module RA, mais cela peut venir des projections holographiques de la conforteresse. Mais il n'est pas exclu que ce soit l'esprit des PJ qui soit également infecté, comme une sorte de cauchemar éveillé, se superposant à la réalité. Instillez l'ambiance horrifique comme bon vous semblera avec ces quelques conseils.

Cela pose alors la question de la reprise de contrôle progressive que pourront avoir les PJ au fur et à mesure de la mission. Des chevaliers compétents en sécurité informatique pourraient cracker la réalité cauchemardésque dans laquelle ils sont. Pour ne pas conclure le scénario trop rapidement, demandez à vos PJ un test pour contre-carrer la menace de façon informatique, mais dites leur qu'il y a un score (caché ou non, élevé ou pas) à accumuler pour briser le quatrième mur. Après tout, si vos PJ sont compétents, autant les laisser court-circuiter la mission.

En s'approchant du but, les PJ se font assaillir par une bande de désespérés bien étranges, car une fois vaincus, il ne reste tout simplement pas de traces d'eux.

Sur un jet base *Perception* difficile, les PJ peuvent remarquer que chaque désespéré avait l'apparence d'une victime précédemment rencontrée, tombée à cause du *nightm_AR_e*. Prenez les caractéristiques des désespérés (voir **LdB – p. 400**).

Après cette rencontre, ils découvrent l'infirmière Mary, encore en vie, un casque VR sur la tête, plongée dans un coma, et qui semble à bout de force, les traits tirés. Une analyse médicale permet de déceler que son activité cérébrale est très élevée, et que son métabolisme a absorbé une sorte de drogue.

ÉPREUVE 1 : SAUVER MARY

A cet instant, l'infirmière se met à convulser. Débrancher le casque VR/RA nécessite un jet base *Technique* ou *Dextérité* difficulté ardu, pour la couper du trip virtuel qu'elle subit sans aggraver la situation.

S'ils tentent d'enlever le casque brutalement, le cœur de Mary s'emballa, et s'arrête. Il est possible de la ranimer via un massage cardiaque, par un jet base *Savoir*, ou *Force*, mais elle restera dans un état végétatif. Lui administrer un nod de soin permettra de la sauver mais ne la sortira pas de son coma.

Si les PJ se risquent à regarder ce qu'il se passe dans le casque VR, ils verront à travers les yeux de Mary. Ils pourront observer qu'elle est en train de soigner des hordes de désespérés, mais qu'elle n'arrive pas à sauver quiconque, et se fait assaillir par la horde, qui la transforme en désespérée également. Puis la scène recommence inlassablement, avec des variations. Parfois les désespérés ont des apparences plutôt humaines, des fois ils ont les traits grotesques, ou terrifiants. Parfois elle réussit à fuir et se cacher dans un conduit d'aération, parfois elle se fait tuer, et la plupart du temps, elle se retrouve faisant partie de la cohorte qu'elle voulait soigner.

Sur un jet base *Perception* difficile, les héros peuvent remarquer que deux figures restent stables dans cette boucle vidéo : la compagne de l'infirmière, Charlie, et un homme corpulent, habillé en bleu de travail avec des sacs en cuir d'où dépassent des tournevis. Il s'agit du Projectionniste.

Note au MJ : Dans leurs trips VR/RA, des personnes touchées par cette drogue vivent et revivent inlassablement leurs cauchemars, les drainant lentement de tout leur espoir.

Ici, il semblerait que cela soit induit par un intermédiaire humain. Les victimes se sont sûrement vues proposées de tester un nouveau type de drogue, via interface RA. De plus, le fait que des échelons bas soient ciblés laissent entendre que le dealer choisit ses cibles.

PIÉGÉS

ÉPREUVE 2 : COMBAT HORRIFIANT EN RA

Alors que les PJ sont dans les sous sols de la conforteresse, ils se font attaquer par une créature monstrueuse. La créature n'occasionne que des dégâts de désespoir (1D6 par attaque). Lui porter des attaques physiques fait comprendre aux PJ que la créature n'est pas tangible.

Sur un jet base *Technique* difficile, ils peuvent comprendre que c'est une projection RA induite par leur interface de méta-armure. Folder l'armure, envoyer une grenade IEM, ou griller le réseau RA de la conforteresse sont autant de solutions pour mettre fin à l'attaque. Les PJ récupèrent autant de

d6 de points d'espoir qu'ils en avaient perdu pendant l'attaque. Ils viennent d'échapper à la possession de leur esprit, mais ils n'en ont absolument pas conscience.

Note aux MJ : Ici, il s'agit d'une attaque RA, destinée à générer des pertes de points d'espoir. Le Cauchemar, friand de ce qui peut faire peur aux PJ, utilisera une icône de la culture horrifique cinématographique. Il se pourrait qu'il fasse jaillir un Alien (du film éponyme), Michael Myers (d'Halloween), Jason (Vendredi 13) ou le Clown de Ça, ou cela peut être Jack l'Eventreur, le Cavalier Sans Tête, ou des icônes plus humaines (le tueur de scream, Hannibal Lecter du Silence des Agneaux), ou tout autre figure qui doit parler à au moins l'un de vos joueurs. Il y a un aspect méta-game, mais il est nécessaire pour diffuser la sensation que leur réalité commence à s'étioler. Chaque PJ peut voir un avatar différent.

Cet instant doit venir gêner l'ambiance habituelle de Knight, et les mettre sur la piste que l'opposant se sert des images pour générer la peur et tenter de faire sombrer les plus bas échelons dans le désespoir.

Une enquête permet de découvrir ceci :

- Les casques VR/RA que les PJ peuvent récupérer sur les victimes sont tous des casques anciens qui semblent rafistolés.
- Ils sont dotés d'une puce GPS permettant de disposer de nombreux avantages en jeu, notamment en matière de sécurité lors des déplacements ou pendant les visites guidées. Elle permet également de retrouver l'endroit où les casques ont été configurés.
- Tenter de retracer les allées et venues de Mary via les drones permet de voir qu'elle avait rendez-vous une fois par semaine avec un homme aux abords de la conforteresse. L'homme en question est replet et corpulent. Son visage est bouffi et blanchâtre. Il est coiffé d'une casquette bleue, et porte des lunettes de vision nocturne. Sa salopette bleue de travail laisse à penser qu'il s'agit d'un technicien, d'un réparateur. Il a des tournevis dépassant de sacs en cuir autour de sa taille.
- Sur la vidéo, il semble vendre à l'infirmière des objets cachés dans un sac en cuir (il s'agit des casques VR/RA et de la drogue, mais les PJ ne peuvent pas le confirmer visuellement).
- Sur la dernière vidéo, on revoit l'infirmière en question, la veille de l'arrivée des PJ, échanger avec le gros homme. Seulement, si les héros ont retrouvé l'infirmière au bord de la mort dans les souterrains, ils devront faire le lien qu'elle a disparu depuis 3 jours et que c'est étrange de la voir sur cette vidéo. L'état dans lequel elle se trouve laisse entendre que cela fait bien deux jours qu'elle est connectée au casque VR.

SUR LES TRACES DE STELLA

La femme qu'ils voient est en réalité Stella qui a pris l'apparence de Mary. Se faisant passer pour l'infirmière et déduisant que chaque semaine, une vente était conclue aux abords de la confortresse, Stella, guidé par son 6ème sens infailible, a tenté le tout pour le tout. Elle a rencontré Scott Miles, le Projectionniste, et l'a suivi dans son antre...



PISTES À SUIVRE :

- Contre un jet base *Technique* difficulté normal, les héros peuvent à présent tracer les signaux GPS des casques RA.
- Ils peuvent retrouver l'identité du Projectionniste, en scannant son visage sur la vidéo et en faisant une recherche faciale de sa citoyenneté. Ils découvriront qu'il n'est pas citoyen. C'est donc un rebut.
- En cherchant dans les archives locales avec un test base *Perception* ou *Savoir*, ils découvrent que l'homme replet est Scott Miles, résidant à Bridgnorth avant le déferlement de l'Anathème.
- Bridgnorth est en territoire rebut, et il faut traverser les collines de Cotswolds pour l'atteindre, à une heure de route.
- Enfin, les PJ peuvent tenter de retrouver la piste de Stella lorsqu'elle a pris l'apparence de l'infirmière pour traquer le Projectionniste, en suivant son parcours via les caméras, mais les PJ perdent sa trace quand elle s'enfonce dans les collines de Cotswolds.

ACTE 2 – ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ AUGMENTÉE

SUR LA PISTE DU PROJECTIONNISTE

PÉRIPÉTIE 1 : TRAVERSER LES COLLINES DE COSTWOLDS

Les chevaliers vont s'enfoncer à travers les collines de Cotswolds, aux abords de l'arche. Les rapports du Knight parle d'une communauté de rebus qui vivraient ici, et qui s'adonnerait à des rituels ancestraux. Certains disent qu'ils se repaîtraient de chair animale, et se seraient réfugiés dans des forts datant de la préhistoire.

Instaurez une atmosphère lugubre, brumeuse, où la visibilité est réduite. L'idée est de faire grimper l'ambiance d'un niveau. L'ombre d'un animal qui se dérobe à la lumière des phares du véhicule des PJ, des arbres qui craquent sous l'effet du vent.

Les PJ retrouvent la trace du Projectionniste dans la ville de Bridgnorth en dehors de l'arche, non loin de la confortresse 300. Celui-ci est terré dans une vieille boutique de matériel et de bricolage qu'il utilise comme laboratoire pour fabriquer son fléau. Stella, quant à elle, ne s'y trouve pas.

Il n'est pas une menace pour les PJ et sera facilement appréhendé. En répondant à leurs questions, il affirmera ne pas savoir comment il a créé le matériel et les drogues.

Les idées lui viennent la nuit pendant son sommeil, en rêve. En le persuadant grâce à un jet base *Parole* ou *Force*, le Projectionniste révélera où a été envoyée la jeune enquêtrice : « *Au cinéma le Majestic, elle y a encore un rôle à jouer...* ».

SUR LES TRACES DE STELLA

Stella n'est jamais arrivée à la boutique du Projectionniste. Une fois à Bridgnorth, une migraine atroce comme elle n'en a connu que lors de son séjour à l'hôpital psychiatrique (voir *CFM3* – p. 28) l'a paralysée sur place. Des visions l'ont envahie, lui montrant la direction du cinéma le Majestic.

Sur le parvis du bâtiment, elle a longtemps lutté pour ne pas y rentrer, sachant que son pire ennemi se terrait ici. Elle envoya alors un S.O.S. Au Knight, et Palomydès lui répondit que Dagonnet et Gauvain en personne arrivaient dans 15 minutes. Rassurée, elle pénétra dans bâtiment.

Mais le S.O.S. envoyé par Stella était illusoire, et la réponse de Palomydès n'existait même pas. Stella Evans venait d'être happée par les ténèbres.

QUI EST LE PROJECTIONNISTE ?

Le Projectionniste, Scott Miles, réside dans une boutique de réparation de matériel électronique, dans la ville de Bridgnorth, à l'extérieur de l'arche. Avant l'Anathème, il était projectionniste et technicien dans un cinéma, le Majestic. Mais quand les citoyens ont migré vers Humanité, et ont donc déserté son cinéma, il a continué à le faire tourner et à y diffuser ses films préférés : les films d'horreurs, d'épouvante, et les films gores.

Il est fou mais pas désespéré. Cette folie l'a conduit à être une cible de choix pour l'Horreur. Depuis quelque temps, Scott fait des rêves prophétiques : il se voit faire renaître le 7ème Art en utilisant un procédé chimique combiné à des interfaces VR/RA. Il va alors être en mesure de partager ses films préférés à l'ensemble de la population.

Le Projectionniste reproduit les effets des incarnations du Cauchemar et de la Rumeur, de façon combinée mais dans une puissance bien moindre. L'Horreur lui a soufflé le procédé de fabrication de la drogue, une sorte de pénombre plus diffuse, qui plonge le sujet dans un état paradoxal de béatitude. Puis les sueurs froides et les hallucinations apparaissent et commencent à drainer l'espoir de la cible. Le casque VR/RA (ou la connexion neuronale) vient alimenter le délire de la victime. Cette dernière tombe dans une forme de dépendance à son trip RA, ses ondes cérébrales sont décryptée par l'Horreur qui n'a plus qu'à re-générer le cauchemar en RA, ou en sommeil.

Le Projectionniste, s'il est complètement psychopathe, n'est pourtant pas acquis à la cause de l'Anathème. Il résiste d'ailleurs très bien au désespoir mais n'en est pas moins une menace à neutraliser. Le tuer fera perdre des points d'espoir aux PJ tandis que le traduire en justice est une solution à envisager.

LE THÉÂTRE DE L'HORREUR

À l'origine, le Majestic était un bâtiment rectangulaire blanc dont le nom était écrit en relief sur sa façade. Une tonnelle bleue protégeait l'entrée de la pluie et des baies vitrées laissaient entrer la lumière. Aujourd'hui, seules les traces sur le mur laissent deviner le lettrage, la tonnelle est à moitié effondrée et les vitres ont été réduites en morceaux.

En pénétrant dans le bâtiment, les PJ vont rentrer dans une poche d'Horreur sans le savoir.

Note au MJ : Ici, il est conseillé d'utiliser le générateur cauchemardesque développé en annexe. Imaginez 3 salles. Faites deux ou trois tirages par salle, et laissez l'Horreur vous inspirer. N'hésitez pas à ajouter vos éléments.

- 1^{re} salle : un gigantesque hall d'accueil, avec deux cabines auxquelles les clients commandaient leurs billets, un comptoir avec de vieilles friandises sur un présentoir, et des cordons enchevêtrés pour délimiter les zones de file d'attente.
- 2^e salle : un grand couloir avec des affiches de films d'horreur. Il y a un distributeur de sodas renversé et éventré.
- 3^e salle : une ancienne salle de théâtre reconvertie en salle de projection, pouvant accueillir 300 personnes. Au fond de la salle, en contrebas, la scène n'a pas été démontée et donne un charme lugubre à la pièce, intensifié par des rideaux pourpres qui encadrent de part et d'autre la scène.

PÉRIPÉTIE 2 : L'ANTRE DE LA FOLIE

Selon les besoins de votre scénario, vous pouvez ajouter quelques tirages à chacune de ces salles, ajouter plus de salles ou transformer le lieu en labyrinthe.

Cette scène optionnelle est l'occasion de mettre les joueurs dans une ambiance sombre, décalée, et horrifique. Elle permet de rallonger la mission, au cas où vous opteriez pour jouer l'Acte III comme un nouveau scénario (voir plus bas).

ÉPREUVE 3 : LA CRÉATURE

Sur l'écran, le vieux film de Frankenstein est diffusé (ou tout autre film qui parlera à vos PJ). En regardant de plus près, les protagonistes du film sont les PJ. Un test d'espoir peut être fait. Stella Evans est allongée au centre de la scène en bois, un casque RA sur la tête.

Soudain, l'antagoniste du film diffusé (la créature de Frankenstein dans l'exemple cité) jaillit physiquement de l'écran à travers une brume noire qui se répand sur scène, et attaque les PJ. La brume occasionne la perte d'1D6 points d'espoir aux héros.

Pour illustrer la créature de cauchemar choisissez le dernier profil d'une créature qui a opposé une réelle résistance aux PJ, et drapez le d'éléments horrifiques. Le combat se passe dans la tête des chevaliers en réalité, mais ils n'en ont pas conscience. Ils se sont fait définitivement happer par l'écran et sont en plein... nightm_AR_e !

TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN (MAL)

Les PJ sont prisonniers de leur propre esprit. Mais ne leur dites pas.

Au lieu de cela, faites leur vivre une victoire éclatante contre la créature qu'ils pensent avoir affrontée. Puis ils assistent à un débriefing de Palomydès et un retour à Camelot avec une Stella reconnaissante mais un peu perdue. (Il s'agit de la vraie Stella, qui partage avec eux cette vision cauchemardesque.)



ACTE 3 – (M)ORPHÉE, LA DESCENTE AUX ENFERS

Partie un peu libre, où les PJ sont toujours en train de rêver, mais n'en ont pas conscience. Ils pensent avoir fait leur rapport à Palomydès. Leur vie est géniale, ils réussissent tout ce qu'ils entreprennent, sont promus, envoyés sur une autre mission etc.

LA VIE RÊVÉE

MJ, libre à vous de faire jouer cette scène directement après la fin de l'acte II, ou bien de la faire jouer en introduction de votre prochaine partie, comme si de rien n'était.

Cette scène doit monter crescendo. Les PJ vivent une vie rêvée. Les chevaliers de la Table Ronde les félicitent, leurs camarades leur donnent de franches accolades, leurs prétendants se ruent pour les voir, leurs rivaux s'avouent vaincus. Les PJ réussissent tout ce qu'ils entreprennent.

Faites monter le plaisir jusqu'au degré qui vous plaira, comme par exemple une réussite grotesque de leur carrière, la nomination de l'un des PJ au poste de chevalier de la Table Ronde ou la réussite d'un objectif majeur d'un des PJ de façon cinématique.

Note au MJ : Alors que les PJ sont en pleine osmose, au calme à Camelot, et qu'ils vivent un événement agréable, demandez-leur un jet base *Hargne* combo *Sang-Froid*. S'ils réussissent, ils perdent 1 point d'espoir. S'ils ratent, ils en perdent 1D6. Cela devrait amorcer l'idée que tout ne va pas si bien.

Selon votre description, passez à la scène 2 ou directement à la 3.

RÉALITÉS ALTÉRÉES

Peu à peu, la réalité se délite pour la coterie. Ils sont toujours coincés dans leur propre esprit sans le savoir. Ils ont l'impression parfois d'entendre le bruit d'une vieille pellicule de film tourner. De temps à autre, une sorte de brume noire et épaisse se répand en filet sous certaines portes qu'ils ne peuvent ouvrir.

Des événements improbables se succèdent : les PJ échouent à quelque chose qu'ils réussissent généralement sans soucis. Ils rencontrent un PNJ sympathique qui ne les aime habituellement pas, ou le contraire. Puis ils apprennent aux infos des événements tragiques : la mort d'Arthur, la destruction de l'arche de Bordeaux, un chevalier de la Table Ronde devient chevalier noir, etc. Faites-leur perdre régulièrement un point d'espoir (mais pas plus de 7-8).

RÉVEIL HORRIFIQUE

Il faudra peu de temps aux héros pour comprendre qu'ils sont prisonniers du `nightm_AR_e`. Quand ils semblent se défaire de son emprise (aidés par Stella s'ils mettent du temps à comprendre), l'affrontement final peut commencer.

Prenez le plan de Camelot dans le livre de base, et localisez la source de leur cauchemar dans la pièce de votre choix. Reprenez le générateur d'horreurs, et faites-les affronter les dangers, les péripéties etc. Arrivés dans la pièce de Camelot que vous avez choisi, les héros voient à travers un écran de cinéma, une salle de théâtre.

C'est comme s'ils étaient coincés dans l'écran. Ils voient sur chaque siège des silhouettes noires qui les fixent et rient d'eux. Derrière eux, une lumière noire se diffracte et leur fait perdre 1D6 points d'espoir s'ils ne réussissent pas un jet base *Endurance*.

ÉPREUVE 4 : BRISER LE QUATRIÈME MUR

Franchir l'écran nécessite également un jet base *Endurance* ou *Force*.

Ils pénètrent dans la salle de cinéma, sur la scène de l'ancien théâtre. Ils vont à présent affronter la créature de cauchemar qu'ils auront créé tout au long de cette mission (ou la créature de Frankenstein/Jason/Freddy Krueger/Pennywise si vous ne savez pas qui mettre).

Prenez le profil de la version de Stella en chevalier noir, et donnez-lui l'apparence qui vous plaira. La horde de spectateurs attaquent les PJ (prenez une nuée du Masque ou des esclaves du Masque, voir *LdB* – p. 388).

CONCLUSION

La partie finale peut voir le moment où Stella peut perdre pied et basculer à jamais dans le cauchemar. Les PJ doivent la sauver. Ils réussiront sûrement, mais Stella reviendra-t-elle comme elle est partie ?

Stella est-elle sauvée, et saine d'esprit ?

Oui Non

Le Projectionniste est-il :

Mort ? En fuite ? Traduit en justice ?

Mary est-elle vivante ?

Oui Non

Les PJ sont-ils réellement sortis de ce cauchemar ?

Oui Non

SUGGESTIONS DE PX ET PG

PX
Stella est vivante : 5 PX
Les PJ ont survécu à l'attaque du Cauchemar dans la conforteresse : 5 PX
Les PJ ont compris le fonctionnement du dispositif RA/VR : 2 PX
Les PJ ont identifié le Cauchemar : 3 PX
PG
Stella est vivante : 5 PG
Le Projectionniste est identifié : 5 PG
S'il est mort : -3 PG
S'il est traduit en justice : +3PG
Mary est vivante : 3PG
Les PJ ont identifié le Cauchemar : 7 PG



RÉALITÉ CAUCHEMARDESQUE – ANNEXES

ANNEXE 1 : CALENDRIER DES ÉVÉNEMENTS

Calendrier des événements
Jour -212 : Mary, qui vit depuis plus d'un an avec Charlie, décide d'aider les miséreux des souterrains de la conforteresse 300. Elle y fait des maraudes, c'est à dire qu'elle arpente les couloirs des sous sols à la recherche des nécessiteux.
Jour -151 : Mary se fait attaquer par des désespérés dans les sous sols de la conforteresse. Depuis elle fait des cauchemars.
Jour -120 : Mary reprend ses maraudes, convaincue qu'il faut faire face à ses peurs.
Jour -97 : rencontre avec le Projectionniste.
Jour -59 : Stella entend parler d'une nouvelle drogue, similaire au Virtual Dream.
Jour -30 : Stella remonte le filon de ce qu'elle nomme le nightm_AR_e.
Jour -3 : Stella rencontre les rebuts de Cotswolds, ceux qui ont vendu la pénombra à un certain Projectionniste, aux abords de Cirencester. Stella cherche le flux d'actualités le plus proche, tombe sur l'information des disparition de la conforteresse 300 et s'y rend.
Jour -3 : Mary disparaît.
Jour -3 : Charlie déclare la disparition de sa compagne. L'agent Travis Miller prend la déposition de Charlie.
Jour -2 : Stella arrive à la Conforteresse 300.
Jour -2 : Stella interroge Charlie en se faisant passer pour l'agent Travis Miller.
Jour -2 : Stella explore les souterrains, et découvre les casques RA.
Jour -1 : elle a rendez-vous avec le Projectionniste, en se faisant passer pour Mary.
Jour -1 : elle suit à la trace le Projectionniste et traverse les collines de Cotswolds.
Jour -1 : Stella arrive à Bridgnorth, mais est foudroyée par une migraine issue de ses cauchemars.
Jour 0 : Palomydes convoque les PJ pour retrouver Stella.
Nuit 0 : les PJ sont prisonniers de leurs cauchemars.

ANNEXE 2 : SUGGESTION DU MAJESTIC CAUCHEMARDESQUE

Pour un jeu plus rapide, nous vous proposons une ambiance cauchemardesque pour le Majestic. Nous n'avons pris que les premiers éléments du générateur de cauchemars. Décrivez les 3 salles comme suit :

Première salle : un gigantesque hall d'accueil, avec deux cabines auxquelles les clients commandaient leurs billets, un comptoir avec de vieilles friandises sur un présentoir, et des cordons enchevêtrés pour délimiter les zones de file d'attente.

TIRAGE TAROT	Décor	VIII. La Justice La salle d'accueil propose un enchevêtrement d'escaliers, comme ceux du film Harry Potter. Les indications sont toutes contradictoires, indiquant la salle de projection dans un seul et même lieu.
	Ambiance	II. La Papesse Les PJ se sentent observés, entendent des gens qui toussent et chuchotent, comme un public qui attend qu'une pièce de théâtre commence. Puis ils entendent les trois coups du brigadier annonçant le début de la pièce de théâtre, et il n'y a plus un bruit.
	Sens	Aucun tirage Vous pouvez ajouter une carte de Tarot si vous le souhaitez, mais ce n'est pas nécessaire.
	Antagoniste	Aucun tirage Vous pouvez utiliser, à votre guise : l'ombre menaçante du monstre de Frankenstein (ou de tout monstre que vous utiliserez). Le fantôme de Mary s'ils ne l'ont pas cherchée ou sauvée. L'agent Miller, avec une peau blanchâtre et des yeux noirs. La créature apparaît dans l'ombre et disparaît quand les PJ s'en approche.

Deuxième salle : un grand couloir avec des affiches de films d'horreur. Il y a un distributeur de sodas renversé et éventré.

TIRAGE TAROT

Décor	XXI. Le Monde Le couloir est infesté d'arbres noueux et épineux. Au milieu du couloir, à côté de la machine à soda, un chevalet sur lequel trône un tableau de Stella, assise sur une chaise. Son visage n'a pas été peint. A ses pieds, les PJ, morts.
Ambiance	XVI. La Maison Dieu Il n'y a aucun bruit, à part celui d'une vieille pellicule de film qui tourne, au loin, vers ce qui semble être la sortie.
Sens	XI. La Force Les héros ont du mal à remonter le couloir, comme s'ils luttait contre un courant invisible. A mesure de leur progression, des douleurs se font ressentir sur leurs bras, leurs jambes et leurs visages, comme si les épines des arbres leur lacéraient les chairs. (Vous pouvez à l'occasion leur faire perdre 1D6 PS si vous le souhaitez).
Antagoniste	Aucun tirage Vous pouvez utiliser à nouveau l'ombre de la menace que vous avez utilisé. Elle peut leur adresser quelques mots ou les attaquer à l'autre bout du couloir, sur un seul tour, sans possibilité de riposte.



Troisième salle : une ancienne salle de théâtre reconverte en salle de projection, pouvant accueillir 300 personnes. Au fond de la salle, en contrebas, la scène n'a pas été démontée et donne un charme lugubre à la pièce, intensifié par des rideaux pourpres qui l'encadrent de part et d'autre.

TIRAGE TAROT

Décor	Aucun tirage Pas de tirage pour garder le décor intact.
Ambiance	Aucun tirage Essayez d'instaurer une ambiance cinématographique en lien avec l'ennemi qui est sur scène. Par exemple, si c'est la Créature de Frankenstein, faites apparaître une table d'opération sur la scène, et des pylônes générant des arcs d'électricité.
Sens	Aucun tirage Vous pouvez, si le cœur vous en dit, faire basculer la scène en noir et blanc, prétextant qu'une tache d'Anathème est peut-être en train de se former ici.
Antagoniste	Aucun tirage Le Monstre de Frankenstein ou toute autre représentation que vous aurez fait émerger dans l'imaginaire de vos joueurs trône sur scène.

ANNEXE 3 : SUGGESTION D'UN CAMELOT DES HORREURS

Nous proposons ici 6 salles de Camelot, version cauchemardesque. Vous pouvez en utiliser l'intégralité ou seulement certaines. De plus, leur enchaînement peut être aléatoire comme une simple suite de salles, sans respecter d'architecture (voir plan Camelot – *LdB* – p. 69).

Le hall des héros – L'Œil – La Table Ronde – L'Atelier – La Garde – La Tour

La dernière pièce de Camelot que vous avez choisi est celle où les héros voient à travers un écran de cinéma, une salle de théâtre (voir *Acte III – Réveil Horrific*).

Le hall des héros : voir *LdB* – p. 70.

TIRAGE TAROT

Décor	XVIII. La Lune Une foule de chevaliers est réunie ici. Ils chuchotent lorsque les PJ entrent. Ils dévoilent les secrets des PJ et font des remarques acides sur leurs échecs, ou leurs secrets. Un test d'Espoir est à effectuer.
Ambiance	XX. Le Jugement Puis les camarades chevaliers des PJ commencent à les invectiver, les critiquer, les accuser. Un débat peut commencer. Une fois que les PNJ ont rendu leur jugement, un grondement sourd se fait entendre.
Antagoniste	XIX. Le Soleil Soudain, les statues des héros du Hall attaquent les PJ. Les camarades chevaliers forment un cercle autour du combat. Par des jets base <i>Parole</i> , il est possible de les pousser à aider les héros, et ainsi triompher des statues sans combattre. Bande : Prendre une bande de nuée du Masque. Réduire le débordement à 4. Supprimer « <i>Domination</i> », remplacer « <i>Anathème</i> » par « <i>Abysses</i> » (voir <i>LdB</i> – p. 398).



La Table Ronde : voir *LdB* – p. 70.

TIRAGE TAROT	Décor	IV. L'Empereur La salle de la Table Ronde semble avoir perdue de sa magnificence. Les œuvres d'art semblent ternes.
	Ambiance	VII. Le Chariot Les PJ ont un goût étrange de cendre dans la bouche.
	Antagoniste	VIII. La Justice Un chevalier de la Table Ronde tutélaire des PJ les somme d'ôter leur méta-armure. Qu'ils le fassent ou non, le chevalier de la Table Ronde folde son casque et les héros découvrent que celui-ci est devenu un chevalier noir. Plusieurs possibilités : il peut pousser les héros à rejoindre les ténèbres, instiller le doute chez les héros en expliquant que c'est leur faute s'il a basculé. Pour s'en sortir: <ul style="list-style-type: none"> • Soit un combat (prendre un profil de chevalier noir standard, voir <i>LdB</i> – p. 401) • Soit imposer sa volonté par un ou plusieurs jets base <i>Hargne</i>.

L'Œil : voir *LdB* – p. 70.

TIRAGE TAROT	Décor	Aucun tirage Au centre de la pièce, au lieu d'avoir un globe holographique, les PJ peuvent voir un véritable œil, gigantesque, en train de tourner dans tous les sens. Quand les PJ s'approchent, l'Œil les fixe et ils doivent réussir un test d'espoir sous peine de perdre 1D6+2 points d'espoir.
	Ambiance	XII. Le Pendu Des cadavres sont pendus au plafond, toutes les victimes que les PJ n'ont peut-être pas pu sauver, ou leur proche. Sur les écrans, des vidéos des PJ sont diffusées, exposant des actions pernicieuses qu'ils n'ont pas commis (abattre un innocent, ne pas venir en aide à un Citoyen, se faire battre par une créature, etc...)
	Antagoniste	Aucun tirage Il est peut-être possible, en se servant du réseau TacCom, sur un jet de piratage ou de sécurité brillamment réussi, de sortir de la cette réalité. Imposez une suite de tests, comme si une contre mesure essayait de refouler les PJ. Cette fois, l'antagoniste est virtuel. Si les héros réussissent, jouez les effets de la carte XVII – L'Étoile .

L'Atelier : voir *LdB* – p. 71.

TIRAGE TAROT	Décor	III. L'Impératrice L'Atelier est déserté. Des outils jonchent le sol, l'armurerie de Nate Johanson est vide. Il n'y a aucun bruit.
	Antagoniste	Aucun tirage Soudain, une alarme silencieuse éclaire de sa lumière rouge l'Atelier. Le Noyau est sur le point d'entrer en fusion et tout va exploser. Les PJ doivent empêcher l'explosion. S'ils n'y arrivent pas en 3 tours, tout explose et la scène reprend, inlassablement, occasionnant à chaque fois la perte de 3D6 PA sans prendre en compte le CdF de leurs armures

La Garde : voir *LdB* – p. 71.

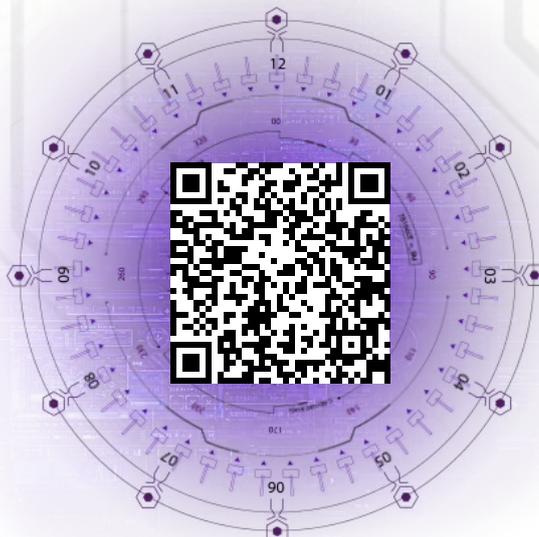
TIRAGE TAROT	Décor	Aucun tirage La tour Elizabeth est partiellement détruite. Tenant toujours debout, ses pans de murs effondrés laissent entrepercevoir un Londres dévasté par une guerre contre des engueances de l'Anathème. Un vent violent en balaye le sommet.
	Système	Aucun tirage A cause du vent, les chevaliers adoptent obligatoirement le mode de combat défensif durant toute la scène.
	Antagoniste	Aucun tirage Un vector harpie surgit et commence à tirer sur les PJ. Au loin, une autre armada de vectors est sur le point de faire feu sur la tour. Les issues pourraient être de pirater le vector à distance, l'abattre, l'utiliser comme moyen de fuite ou encore de sauter de la tour...

La Tour : voir *LdB* – p. 71.

TIRAGE TAROT	Décor	Aucun tirage La Tour Victoria est vide. Une étrange méta-armure trône au milieu de l'atelier de Merlin.
	Ambiance	XII. Le Pendu Des cadavres sont pendus au plafond, toutes les victimes que les PJ n'ont peut-être pas pu sauver, ou leur proche. Sur les écrans, des vidéos des PJ sont diffusées, exposant des actions pernicieuses qu'ils n'ont pas commis (abattre un innocent, ne pas venir en aide à un Citoyen, se faire battre par une créature, etc...)
	Antagoniste	Effectuez un tirage, et laissez l'imagination faire son office. C'est peut-être une création pervertie que Merlin aurait pu tenter de contenir dans son laboratoire.

ANNEXE 4 : LE GÉNÉRATEUR D'HORREUR

Derrière ce QR Code se cache une aide de jeu qui vous permettra de simuler un endroit qui serait infesté par le neuvième Seigneur, à l'image de l'acte 3 du scénario « L'enfant et le cauchemar » (voir *LdB* – p. 322).



MISSION : JACK

Type de mission : Enquête horrifique, suspens

Ambiance : Film noir saupoudré de malaise, de glauque et de morbide. De la montée en pression à mesure que l'enquête se révèle aux PJ.

Inspirations : *Sin City* pour la colorimétrie, *Knight Moves* avec Christophe Lambert pour l'idée d'un ennemi plus proche qu'on ne le pense. Et bien sûr les films qui tournent autour de Jack comme *From Hell* de Albert et Allen Hughes.

PRÉSENTATION

Ce scénario devrait être intercalé entre 3 missions, comme un fil rouge faisant monter la pression. Les deux premiers actes sont rapides, et ne pas laissent guère trop de temps aux PJ d'avoir une liberté d'action. Le dernier acte peut se jouer comme une mission classique mais nécessitera de la préparation de la part du MJ.

Cette mission découpée en trois parties doit se placer après « Réalité Cauchemardesque » (voir *CFM3* – p.42). Il faut que les PJ aient quelques affinités avec Stella. La fin de ce scénario, selon comment il est joué, peut se poursuivre sur la mission London 1888.

SYNOPSIS

Stella Evans enquête sur 2 meurtres sordides. Les victimes présentent des traces de lacérations, d'égorgeement et d'éviscération. Un terrible duel psychique va se livrer dans l'esprit de Stella alors que les PJ enquêteront sur les méfaits d'un ennemi plus proche qu'ils ne le pensent.

DÉCOR ET CASTING

Conforteresse 2 – Située dans le quartier Whitechapel.

Camelot – voir *LdB* – p. 68

Palomydès – voir *LdB* – p. 55 et *2038* – p. 48

Anima – voir *CFM3* – p. 32 et 33

Igor et Marta Geil – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Journalistes – voir humain commun – *LdB* – p. 400

Bella Sandro – voir *Codex* – p. 8

Cynthia McFeri – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Bernadette Eilish – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Octave Fernand – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Paris McTirnam – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Midan Geil – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Les Illuminati – voir notable commun – *LdB* – p. 400

Le Cauchemar – voir *LdB* – p. 398

ACTE 1 – SUR LES TRACES DE L'ÉVENTREUR

ENTRAIDE

Suite à leur aventure avec Stella au Majestic (voir p. 42), celle-ci est restée en lien avec les PJ. Les croisant entre deux missions ou sur un temps de repos, elle leur demande un coup de main avec une sordide affaire de meurtre dont elle a la charge.

Note au MJ : Cette scène ne doit pas durer plus d'une heure, et vous devrez enchaîner sur une autre mission (issue de la gamme ou de votre propre création).

Deux victimes, retrouvées à une semaine d'intervalle, présentent les caractéristiques d'un potentiel meurtre en série. Les deux victimes sont des femmes, retrouvées égorgées et éventrées au petit matin.

Les PJ vont sur les lieux du crime, non loin de la conforteresse 2, en plein cœur de Londres.

La scène de meurtre, bien qu'ignoble dans sa conception, est empreinte d'un certain ordre et d'une aura de sérénité morbide. Les deux corps sont allongés l'un à côté de l'autre symétriquement. Étrangement, les lampes UV des PJ s'allument lorsqu'ils approchent des corps.

En enquêtant grâce à un jet base *Instinct* ou *Perception*, l'état des victimes révèle :

- Des marques d'éviscération.
- Une petite lame qui a causé la mort (scalpel, dague).
- Une arme en métal (pas de trace de brûlure due à une arme énergétique par exemple)

- Pas de traces abondantes de sang, les meurtres ont été perpétrés ailleurs et les corps déposés ici
- La présence d'Anathème est résiduelle

Un jet d'espoir peut être nécessaire. Si les PJ décident de faire un scan des visages des victimes, ils apprennent que :

- Le profil des femmes correspond à deux femmes dans la trentaine d'échelons totalement différents
- Un test base *Perception* ou *Savoir* permet de faire un premier lien : avant d'être citoyennes, elles étaient respectivement psychiatre et psychanalyste.

Les caméras n'ont rien repéré. L'enquête de voisinage révèle qu'ils ont vu une silhouette massive, celle d'un homme portant un lourd manteau en cuir sombre et un tricorne

foncé. A bien y penser, l'apparence semble issue de l'ère victorienne. Il portait les deux corps avec aisance, comme si c'était des fétus de paille.

SUR LE DÉPART

Juste avant de partir en mission, Stella et les PJ reçoivent une lettre à l'intention des enquêteurs et signé Jack l'Éventreur. Le dénommé Jack explique, avec de nombreuses fautes dans son courrier, être l'instigateur du meurtre des deux « prostituées ». Il annonce qu'il recommencera avant la fin du mois et livrera cette fois trois corps de « perverses », « trainées » et autres mots insultants.

L'enquête prend fin brutalement, les PJ doivent partir sur une autre mission tandis que Stella continue de mener son enquête.

ACTE 2 – WHITECHAPEL EST EN SANG

SUITE DE L'ENQUÊTE

Stella contacte les PJ à l'instant où ils reviennent d'une mission (au moins 3 jours après l'acte 1 : Sur les traces de l'Éventreur).

Si les PJ n'ont pas trouvé le lien entre les deux victimes (psychanalyste et psychiatre), Stella le leur donne. Elle a recueilli des indices : les meurtres ont lieu dans l'ancien quartier de Whitechapel, où un Jack l'Éventreur a déjà existé. Elle n'explique pas la présence de l'Anathème.

Laissez les joueurs réfléchir, enquêter.

LE TEMPLE DE L'OYSEAU

Le lendemain, deux corps sont retrouvés et une lettre parvient aux PJ, directement via leur interface de méta-armure.

Le message, truffé de fautes, est de Jack et indique qu'il a livré trois corps dont deux seulement ont été trouvés. Le troisième gît au plus profond du temple de l'Oyseau (le Y est important, car il est ainsi marqué dans la lettre de Jack. Il doit mettre sur la voie du Byrdmart de la conforteressse 2 non loin de là où on a retrouvé les quatre corps).

Les deux autres corps ont été retrouvés dans un parc. Il y a un homme et une femme. Tailladé dans la chair, les mots « pute » et « chienne », sans distinction de sexe. Le tueur semble être dans une forme de confusion. L'homme était architecte et la femme était une sportive de haut niveau célèbre, Paris Mac-Tirnam. Les PJ en ont peut-être déjà entendu parlé, elle passe sur toutes les chaînes RA de Londres, c'était une athlète accomplie qui disputait des compétitions mondiales.

L'autre corps est dans les sous-sols du Byrdmart. Il s'agit d'un adolescent. Il est également mutilé et repose allongé sur un brancard. La même atmosphère règne que lors de la découverte des premiers et second corps (blessures propres, corps en position droite, traces rémanentes d'Anathème, etc.).

- Fait notable que les PJ peuvent peut-être découvrir : ce jeune garçon, Midan, était le fils de l'un des agents du Knight, un analyste de l'Œil...

ACTION ! : COURSE POURSUITE

Une fois la scène d'enquête terminée, dans les sous-sols de la conforteressse 2, faites apparaître la silhouette de Jack.

Une course poursuite va s'engager dans les coursives. Faites un test base *Déplacement*, la difficulté importe peu.

Jamais les PJ ne seront en mesure de le rattraper, Jack est rapide et telle une ombre, semble se faufiler dans des endroits trop étroits pour sa carrure.

Si les PJ tirent sur lui, Jack fait mine d'absorber les balles avec son manteau, comme si les balles pénétraient un voile d'ombre.

Jack disparaîtra dans les ombres ou en passant par un conduit très étroit et les PJ perdront sa trace. Impossible de le tracer électroniquement ou via des caméras.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Sur un test base *Instinct* ou avec la perspicacité de la part de vos joueurs, il y a un parallèle à faire avec l'enquête que les

PJ ont effectuée à la confortresse 300 lors du scénario « Réalité Cauchemardesque ».

Ou peut-être que le nightm_AR_e est de retour ? Si les PJ creusent la piste, ils découvrent que ce n'est pas le cas.

PSYCHOSE

De retour au Knight, les parents de Midan viendront réclamer son corps.

Une chape de plomb semble s'être abattu sur le Knight lorsque les parents de Midan entrent dans un bureau de l'Œil pour y être interrogés. Les pleurs de la mère affectent l'ensemble des agents alors que la rage contenue du père achève cette vision d'horreur purement humaine. A leur passage, on chuchote : « *Qui peut s'en prendre à nos enfants ?* », « *Était-ce intentionnel ?* ». Le désespoir est aux portes du Knight et les agents les moins habitués aux affres de la lutte contre l'Anathème vacillent.

La mort de Paris MacTirnam, la sportive célèbre, a fuité. Une cohorte de journalistes commence à s'amasser devant Camelot. Palomydès demande aux héros de régler l'incident. De son côté, Anima va interroger les parents de Midan en privé.

ACTION ! : LA VAGUE DE JOURNALISTES

MJ, faite jouer cette scène de manière tendue, les journalistes assomment les PJ de questions, remettent la sécurité de Londres en question et accusent le Knight de ne pas les protéger. Cela peut sauter aux yeux des héros à présent mais Jack a réussi son coup. Il a frappé tous les échelons, a rendu son existence visible aux yeux de tous et a même instillé la peur au sein du Knight.

Dans leurs échanges avec les journalistes, les PJ peuvent apprendre ce qui suit :

- Certains journalistes ont reçu un mail indiquant la mort des trois victimes.
- Les mots « *serial killer* » sont répétés par les journalistes.

Les PJ doivent décider de comment ils gèrent la crise. Le désespoir peut devenir viral et se propager via les réseaux. Un test base *Parole* ou *Aura*, très difficile, peut leur permettre de se tirer d'un mauvais pas.

Une fois les journalistes gérés et l'interrogatoire mené par Stella terminé, les héros sont appelés sur une autre mission. Mais juste avant qu'ils se quittent, celle-ci leur glisse un bout de papier sur lequel est griffonné de manière nerveuse et en toute hâte le mot « *Illuminatis* ». L'écriture est de Stella.

ACTE 3 – FROM HELL

DERNIÈRE LIGNE DROITE

Stella piétine dans son enquête et il peut apparaître aux PJ les plus observateurs qu'elle semble fatiguée et hantée par cette mission. Voici les pistes que les PJ peuvent explorer :

- Que sont les *Illuminatis* ? MJ, révélez ce que vous souhaitez à vos joueurs en fonction de ce qu'ils savent ou non. Anima est une source intarissable sur les *Illuminatis* depuis qu'elle a découvert que son père en est, ou en était un. D'ailleurs, si les PJ la lancent sur le sujet, elle peut montrer des signes nerveux. S'ils l'interrogent sur le bout de papier sur lequel est griffonné le mot *Illuminatis*, Anima nie leur avoir passé un tel mot. Une étude graphologique et un relevé d'empreintes attestent toutefois que c'est bien elle qui a rédigé cette note.
- Si la jeune femme les inquiète, ils peuvent demander à la faire relever de ses fonctions.

MENACES DE MORT

Une lettre manuscrite, titrée *From Hell* arrive au Knight et écrite avec du sang humain. Cette lettre, également remplie de fautes, annonce que dans la semaine Bella Sandro,

l'art-thérapeute du Knight, mourra. Jack prophétise qu'il la lavera de ses péchés.



MAIS QUI EST JACK ?

Jack n'est autre qu'Anima. Avec sa méta-armure Bard, elle prend l'apparence du tueur en série. Elle n'est qu'un vaisseau et Jack semble être une entité à part entière, issue du subconscient d'Anima. L'Éventreur a décidé de faire régner un vent cauchemardesque sur l'arche de Londres et y est arrivé parfaitement, en s'attaquant à une célébrité, à un enfant d'un agent du Knight et à des échelons de toutes strates. Londres a peur.

Les citoyens n'osent plus sortir et certains commencent à cauchemarder de ce *serial killer* venu assassiner chacun, sans distinction de sexe, d'âge ou de rang social.

Pourtant, un élément relie tout le monde. Anima, assujettie à Jack, a influencé son tortionnaire : les deux premières victimes sont en rapport avec son parcours universitaire. La sportive n'est qu'une victime médiatique, dont Jack s'est servi pour allumer la poudre qui allait enflammer Londres. Le meurtre de l'enfant est également une victime « politique » pour s'insinuer dans le cœur du Knight. L'architecte, lui, ressemble simplement au père d'Anima.

La lettre manuscrite envoyée au Knight par Jack, présente une compatibilité graphologique de 84% par rapport à l'écriture du mot « Illuminati » que Stella a remise aux PJ. Le titre *From Hell* fait référence à la lettre que Jack l'Éventreur avait envoyé jadis à Scotland Yard mais est également une référence au film *From Hell* avec Johnny Depp. Et ceux qui connaissent Anima savent qu'elle aime ce genre de films.

Enfin, que vienne faire les Illuminati dans cette histoire ? Ils sont une fausse piste, pour épaissir le mystère du scénario. En revanche, c'est l'élément déclencheur pour la jeune femme. Elle a enquêté sur ses parents il y a un mois, et a découvert que son père faisait partie de cette organisation secrète. Elle a aussi compris que le psychiatre qui la suivait lorsqu'elle était plus jeune, le Dr Berg, était également membre d'une faction dissidente des Illuminati. Elle s'est sentie manipulée.

Couplez cela au fait qu'avant de devenir Jack, Stella a démantelé un réseau de prostitution (voir la partie Anima : le chevalier endormi – p. 34).

DÉNOUEMENT

Ce dénouement est laissé à la libre appréciation du MJ et selon le niveau de puissance de vos PJ (selon leur PG). Voici quelques pistes :

- Bonne fin, entre 70 et 150 PG : Stella est arrêtée car les PJ ont compris qu'elle avait un lien avec Jack à cause de sa fatigue, son comportement et peut-être qu'ils ont noué une forme d'amitié qui leur permet de prévenir le fait qu'elle va basculer chevalier noir.
- Fin classique, entre 70 et 150 PG : Stella est arrêté mais arrive à s'échapper grâce à un module de téléportation qu'elle a fait installer de manière illégale. Un vrai pouvoir de monstre de film d'horreur... Les PJ se lancent dans une course poursuite. Le destin de Stella est à votre appréciation.
- Fin classique sous la forme d'une mission : Stella n'est pas démasquée. Jack met en place un plan pour exécuter Bella Sandro. Laissez les PJ organiser sa protection (au Knight ou dans une cabane au fin fond d'une forêt). Elle n'apparaît pas sur la liste des PNJ à préserver pour la campagne de la Geste de la Fin des Temps. Pourquoi Bella Sandro doit être exécutée par Jack ? Enfin... cela semble évident, non ?
- Fin horrifique, entre 150 et 200 PG : Jack a réussi à terroriser les Londoniens. Alors qu'ils rentrent de mission, les PJ

trouvent la plupart des habitants endormis. Ils semblent souffrir dans leur sommeil. Le Cauchemar a encore frappé. Comment réveiller tout le monde ? En tuant Jack/Stella ? En retrouvant la trace des parents de Stella ? Sa mère est chamane et pourra aiguiller les PJ pour entrer dans le monde des rêves, comme ils ont pu le faire pour sauver Eva Carpenter. A ce titre, ils peuvent utiliser la machine que Gauvain et Dagonnet avaient utilisés sur eux si les PJ ont joué « L'enfant et le cauchemar ». Ou alors, peut-être que les PJ sont eux-mêmes pris au piège dans leurs propres rêves. Ils sont alors les proies de Jack, dans un Londres de 1888, sans méta-armure (voir la mission « London 1888 » – p. 35).

Clap de fin ! Générique. Et éventuellement scène post-générique...



