



SYNOPSIS :
LA GESTE DE LA FIN
DES TEMPS

Auteurs : Diego Cocagne, Simon Gabillaud, Cédric Lameire, Coline Pignat, Raphaël Robichon

Principe de base : La campagne *La Geste de la fin des temps* du jeu de rôle *Knight* a pour but de mettre les joueurs et leur PJ au centre du combat qui a lieu entre l'Humanité et les Seigneurs de l'Anathème. Les PJ sont destinés à devenir les héros qui influenceront, par leurs choix, le destin de la Terre et de ses habitants.

Cette campagne met donc en scène des situations épiques, mais confronte aussi les joueurs à des dilemmes, les oblige à remettre en cause leurs principes et parfois à faire les sacrifices nécessaires.

Structure de la campagne :

Elle s'articule en plusieurs arcs, chacun dédié à un Seigneur de l'Anathème :

- Arc de la Bête
- Arc de la Chair
- Arc de la Machine
- Arc de la Dame
- Arc du Masque
- Arc de l'Ophidien

À ces 6 arcs, s'ajoutent des missions spéciales « Quête du Graal » rattachées à l'Horreur. À noter qu'il n'existe pas de mission ou d'arc dédié à l'Arbitre, toutefois, celui-ci est présent dès la mission d'introduction puisque c'est le triarche La Parole qui sera à l'origine de l'entrée des joueurs dans le jeu des Seigneurs.

Chaque arc comporte des missions, mais aussi des intermissions qui peuvent être de plusieurs natures (rencontre et/ou discussion avec un PNJ, mini-enquête, événement au sein du Knight...).

Au total, cette campagne comporte :

- 23 missions (dont 3 doublons (missions alternatives) et 2 missions optionnelles)
- 8 intermissions
- 5 missions du Graal

Style d'écriture :

Chaque mission ou intermission fera ressortir l'essentiel afin d'offrir au MJ une certaine liberté dans la mise en scène des aventures de ses joueurs. Les événements, présentés dans des actes et des scènes, seront répartis en épreuves (événements essentiels à l'avancée de l'action) et en péripéties (événements optionnels, enrichissements).

SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

INTRODUCTION

MISSION 0 LÀ OÙ L'HISTOIRE COMMENCE

Ordre de mission : Une onde de choc a eu lieu à Dublin, faisant disparaître la quasi-totalité de ses habitants. Par malchance, la coterie du neveu d'Arthur, un certain Gideon McTavish, était sur place et ce dernier a disparu. Les héros vont devoir le retrouver et sauver les populations de Dublin.

Synopsis : Les PJ vont se retrouver confrontés à un triarche, la Parole, qui va les attirer au sein du piège du Masque, là où les habitants de Dublin ont disparu. Celle-ci va leur apprendre qu'un jeu est en cours entre les Seigneurs de l'Anathème et leur proposer d'en faire pleinement partie. Après avoir mis fin au piège, les PJ vont devoir combattre l'Ombre pour pouvoir libérer Gideon, torturé par la créature.

ARC DE LA BÊTE

INTERMISSION 1 CAMELOT BY NIGHT

Synopsis : Les PJ reçoivent les félicitations officielles d'Arthur et leur première médaille : l'étoile de Dublin. Ils rencontrent à cette occasion plusieurs personnalités de l'arche d'Humanité. Après les événements officiels, ils sont invités à un repas plus privé à la table d'Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Leur dirigeant leur dévoile alors la prophétie dont ils semblent être l'objet.

MISSION 1 SVARTCROWN

Ordre de mission : De forts mouvements de noctes et la disparition de communautés de rebutdans le sud de l'Allemagne laissent présager le pire.

Synopsis : Suite à une enquête au cœur d'un village dévasté, les PJ découvrent que c'est une véritable horde d'enfants qui se dirige vers le Sud. Ils vont apprendre que la « Chasse » est liée à la Bête et en particulier à une couronne de bois noir sertie d'une pierre rouge. Lors d'une opposition entre la Chasse, une communauté de rebuts et les forces armées de Naples, les PJ vont devoir faire un choix entre soutenir les enfants, l'arche ou rester neutres.

MISSION 2 ROME, VILLE OUVERTE

Ordre de mission : La Chasse doit être interceptée à Rome. Pour cela, les chevaliers vont devoir gagner le soutien des puissantes communautés qui contrôlent la ville et leur autorisation pour que la milice de Naples puisse agir sur place.

Synopsis : Les PJ vont rencontrer les différentes communautés de Rome qui se livrent entre elles des guerres sans fin et n'ont pas conscience du danger qui les guette. Il va falloir jouer de diplomatie et faire les bons choix afin d'obtenir leur aide. Malheureusement, le temps vient à manquer car les noctes arrivent accompagnés du Prédateur. Le Colisée se referme et forme un cocon de ténèbres.

MISSION 3 SOUS LES NUÉES

Ordre de mission : La menace est plus importante que ce qu'on pouvait imaginer. Le seul moyen de lutter contre l'association de la Chasse et du Prédateur est de retrouver la lance qui a pu venir à bout du Monstre, celle de Lancelot.

Synopsis : Les PJ partent à la recherche de la lance de Lancelot. Pour l'obtenir, ils vont devoir se confronter à la Louve avant de voyager dans le temps grâce à des visions du passé. Ils devront ensuite se confronter aux gardiens de la lance, des créatures jamais vues et d'une violence incomparable. Ce voyage mystique leur permettra d'accéder au premier fragment du Graal.

MISSION 4 BATAILLE POUR ROME

Ordre de mission : La Chasse arrive sur Rome. Les chevaliers et leurs alliés doivent faire face à l'ennemi et détruire la menace que représentent la Chasse et le Prédateur réunis.

Synopsis : Cette bataille va marquer un tournant dans la vie des héros et de l'Europe. Il va falloir coordonner leurs alliés, organiser les défenses et prévoir leurs attaques pour venir à bout d'une horde infinie de créatures. Le cocon du Colisée va finir par s'ouvrir pour amener face aux chevaliers une nouvelle incarnation de la Bête. À combien de sacrifices faudra-t-il consentir pour venir à bout de cette menace ?

MISSION DU GRAAL 1 DOUBLE JEU

Ordre de mission : Ismaël Jhélam insiste pour que le fragment de la lance soit confié à M. Pendulum pour étude. Les PJ sont chargés d'enquêter sur l'homme afin de vérifier s'il est digne de confiance.

Synopsis : Les PJ découvrent que M. Pendulum a changé d'attitude depuis peu. Tandis qu'un nouvel allié, caché derrière des écrans et un pseudonyme, leur vient en aide, ils vont apprendre que le riche galeriste est la cible d'une puissante secte vénérant l'Anathème et que c'est un sosie qui a pris sa place. Ils vont devoir se confronter à leur double d'obscurité pour espérer sauver l'homme de l'Horreur.

ARC DE LA CHAIR

INTERMISSION 2 RENCONTRE AVEC ETHAN HENRY

Ordre de mission : Pour accéder à la station spatiale Shinigami en phase finale d'élaboration, les chevaliers vont devoir rendre service à l'immortel Ethan Henry et parader dans l'arche de Denver en proie à des émeutes.

Synopsis : Les PJ vont être accueillis et traités comme des rois. Ils rencontrent une journaliste qui leur propose de leur fournir des preuves sur les agissements d'Ethan Henry contre la population de son arche. Après le défilé et un attentat suicide, son cadavre est retrouvé. Les chevaliers vont tout de même

devoir traiter avec Ethan Henry dans l'espoir d'obtenir un accès pour Shinigami

MISSION 5 SHINIGAMI

Ordre de mission : Les PJ doivent enquêter sur des irrégularités constatées autour de Shinigami, une station spatiale destinée à attaquer l'Anathème depuis l'espace.

Synopsis : Les PJ rencontrent un membre de la Black Cell qui leur propose de pirater la station. Avant d'accéder à la station, ils vont ensuite rencontrer un membre des Neuf, Ronin, qui leur demande de l'aider à détruire la station. Sur Shinigami, ils vont découvrir que la station a pour but de développer la Chair sur Terre et notamment d'y envoyer un embryon de la Prolifération récupérée à Pingyao. Tout cela est orchestré par la scientifique Norah Stenway.

MISSION 6 LA PERFECTION

Ordre de mission : Norah Stenway doit être absolument récupérée par le Knight pour interrogatoire. Les PJ vont devoir la rechercher sur le domaine de la Chair et du Nodachi.

Synopsis : Les PJ vont être confrontés à plusieurs équipes elles aussi à la recherche de Norah : le Nodachi, une unité d'élite d'Hemera Genetics, les Neuf, la Black Cell, un samouraï noir et des créatures envoyées par la Perfection. Ils vont à cette occasion rencontrer l'incarnation qui va tenter de les persuader de lui laisser la femme, qui s'avère être un enfant de la Chair.

« Faune » © William Bonhotal

MJ

**MISSION 7-1
HEMERA GENETICS
(MISSION ALTERNATIVE AVEC LA
PROLIFÉRATION)**

Ordre de mission : C'est le chaos à l'arche de Denver. Il faut mettre un terme aux événements qui y ont lieu, sinon, c'est toute l'arche qui risque d'imploser, faisant des millions de morts.

Synopsis : Les PJ vont découvrir sur place que les citoyens de l'arche sont pour certains reconditionnés tandis que les autres sont mis à mort. En parallèle, des super-miliciens s'opposent aux chevaliers. Les PJ vont finalement s'opposer à Ethan Henry qui, après avoir tenté de les convaincre du bien-fondé de ses actions, va s'opposer à eux.

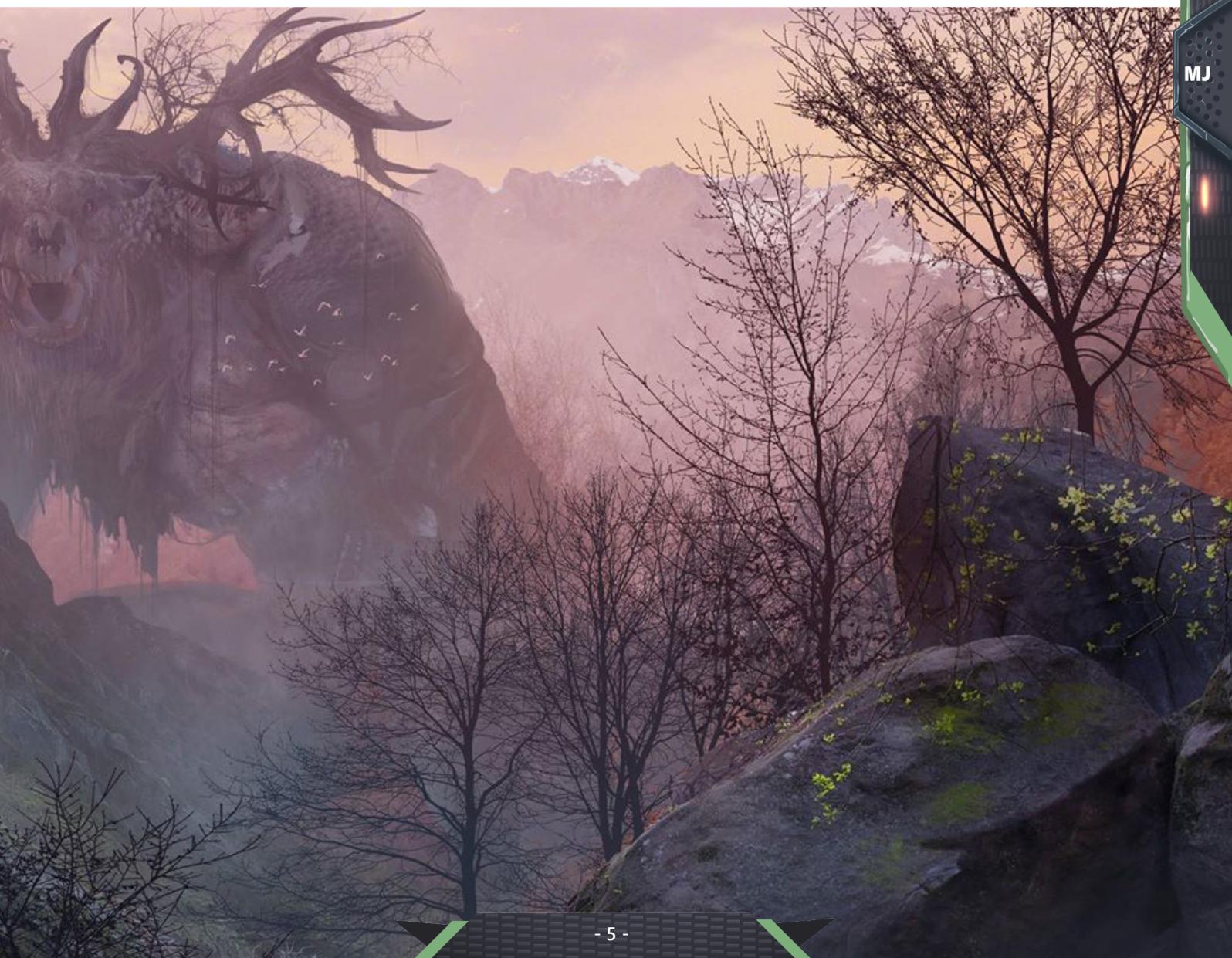
**MISSION 7-2
LA PROLIFÉRATION
(MISSION ALTERNATIVE AVEC
HEMERA GENETICS)**

Ordre de mission : Une nouvelle Prolifération a été envoyée sur le sol asiatique à partir de Shinigami. Les PJ doivent l'arrêter.

Synopsis : Les PJ vont devoir utiliser une nouvelle arme – la bombe solar – qu'ils vont devoir introduire directement à l'intérieur de l'incarnation. Pour cela, il va falloir entrer par sa bouche et combattre toutes les menaces qui se trouvent à l'intérieur de la Prolifération pour enfin survivre à son explosion.

**MISSION DU GRAAL 2
LAMASERIE WUDANGZHAO**

Ordre de mission : Dans le cadre d'une coopération entre le Knight et le Nodachi, les héros sont admis au sein de la lamaserie Wudangzhao, le centre



d'entraînement de l'élite du Nodachi. Mais ils doivent en fait y trouver ce qui pourrait bien être un fragment du Graal.

Synopsis : Les chevaliers vont se mesurer aux meilleures recrues du Nodachi et subir les épreuves réservées aux guerriers les plus puissants. La nuit, c'est une autre série d'épreuves que leur soumettra le Cauchemar afin d'empêcher les héros de récupérer le 2^e fragment du Graal.

ARC DE LA MACHINE

INTERMISSION 3 LES NEUF

Synopsis : Les PJ dînent avec Ismaël Jhélam et quelques membres de la Table Ronde. Ils découvrent que les Neuf sont présents à Humanité et vont avoir l'occasion de discuter avec eux de leurs objectifs pour la sauvegarde de la Terre. Les Neuf leur proposent une mission.

MISSION 8-1 LONGSHOT (MISSION ALTERNATIVE AVEC L'ÉVEIL DU CORPS)

Ordre de mission : Odin, l'immortel d'Oslo-Asgard, a une prime sur sa tête via Longshot et subit depuis de nombreuses tentatives de meurtres. Les PJ doivent découvrir leur origine et enquêter sur Longshot.

Synopsis : Les PJ vont découvrir l'arche d'Oslo-Asgard et les différents abus des enfants d'Odin. Après enquête, ils vont se rendre compte que le Virtual Dream a pris le contrôle de tous les citoyens, notamment à cause de Thor. C'est en fait Longshot qui les manipule et transforme les citoyens en fous furieux. Les PJ vont devoir éteindre toute l'arche pour désactiver Longshot mais le programme a déjà investi d'autres arches.

MISSION 8-2 L'ÉVEIL DU CORPS (MISSION ALTERNATIVE AVEC LONGSHOT)

Ordre de mission : Tous les journaux évoquent des morts de masse à la Nouvelle Orléans et les coteries disponibles sont invitées à s'y rendre. Une maladie proche de la peste rouge est apparue. La contagion doit être enrayerée au plus vite.

Synopsis : Les PJ sont envoyés en ville pour retrouver les scientifiques en charge des recherches en cours sur la maladie. Ils vont apprendre qu'un laboratoire secret existe dans les sous-sols du bastion. Dans ce lieu quasiment infranchissable, ils vont découvrir qu'un corps métallique est en gestation et aspire l'énergie vitale des populations via une maladie-machine. À son éveil, ils seront ensevelis sous les décombres du bunker.

INTERMISSION 4 LA BLACK CELL

Synopsis : Les PJ sont sortis des décombres ou interceptés lors de leur trajet vers une arche contaminée par le Virtual Dream. Ils rencontrent alors Dominik Kravtchenko, le chef de la Black Cell qui leur expose leurs ambitions : détruire les ténèbres mais aussi les restes de lumière afin d'offrir à l'Humanité une vraie chance de se construire à part entière.

MISSION 9 LES DEUX ROIS

Ordre de mission : Le Nodachi et le Knight ont décidé de s'associer pour lutter face à l'arrivée du Corps. Arthur, Lancelot et les PJ vont à Tokyo-Kyoto pour sceller cette alliance.

Synopsis : C'est l'occasion pour les PJ d'enquêter au sein même du Nodachi. Tout se passe bien jusqu'au moment où les mains d'Arthur et de Kane da se joignent. À ce moment-là, blackout et tous les membres du Nodachi en armure se retournent contre le Knight. Il va falloir évacuer Arthur que Lancelot emporte dans le dernier vector et trouver un moyen de retourner au Knight vivant.

MISSION 10-1 LE VAL SANS RETOUR (MISSION ALTERNATIVE AVEC LA BATAILLE DE LONDRES)

Ordre de mission : En rentrant au QG, les PJ apprennent qu'Arthur et Lancelot se sont crashés dans la forêt de Paimpont en Bretagne française. Ils peuvent décider de partir les chercher, malgré l'arrivée du Nodachi en grande quantité sur le Knight.

Synopsis : Les PJ vont se retrouver confrontés à un jeu de piste orchestré par Morgane, la demi-sœur d'Arthur et Kay. Arthur est mort et Lancelot a volé Guenièvre. Sous son influence, il devient un chevalier noir. Il va falloir convaincre l'IA de retourner dans Excalibur et Lancelot de revenir à Londres. À leur retour, les PJ découvrent que le Corps arrive. Ils vont devoir affronter Kaneda et Longshot pour l'arrêter à temps.

MISSION 10-2 LA BATAILLE DE LONDRES (MISSION ALTERNATIVE AVEC LE VAL SANS RETOUR)

Ordre de mission : Alors qu'ils arrivent au QG, les PJ découvrent que des troupes du Nodachi et d'U-Sigma sont en train de se préparer à attaquer Camelot.

Synopsis : Les PJ vont devoir faire de nombreuses actions pour limiter les pertes : réactiver un dôme de lumière, porter des méga-armures pour combattre les plateformes armées ennemies, désactiver Amateratsu et Longshot pour venir à bout du Corps. Ils vont pouvoir profiter de l'aide des Neuf et de la Black Cell pour mettre fin à la bataille.

MISSION OPTIONNELLE BLACK CELL

Ordre de mission : En échange de son aide pour la bataille de Londres, la Black Cell demande aux PJ de récupérer un disque dur et une personne dans un bunker secret du Nodachi en Alaska.

Synopsis : Les PJ vont devoir s'infiltrer dans le bunker, au milieu de la débâcle, afin de retrouver les éléments demandés. Ils vont y découvrir des expériences avec un nouvel élément : le Vide. Ils finissent par récupérer une clé de cryptage du disque dur qui va permettre aux PJ d'en découvrir beaucoup sur ce qu'est vraiment la Black Cell.

MISSION OPTIONNELLE LES NEUF

Ordre de mission : En échange de leur aide pour la bataille de Londres, les Neuf demandent aux PJ de les aider à sauver le Fou. En effet, l'homme est en train de perdre la raison car quelque chose le hante et ronge son esprit.

Synopsis : Les PJ vont pouvoir entrer dans la tête du Fou. Au milieu de ses souvenirs et de ses prophéties, ils vont y lutter contre le Cauchemar mais aussi faire de nombreuses découvertes sur la véritable nature du Fou, la Fondation et la chute de la lumière.

MISSION DU GRAAL 3 LE ROCKFELLER CENTER

Synopsis : Grâce à des informations trouvées lors de la bataille de Londres, les PJ partent pour New York et le Rockefeller center. Ils vont s'y opposer à la Force, membre de la Black Cell et y découvrir des informations sur les Illuminati, et notamment leur implication dans la peste rouge. Grâce aux indices cachés dans le lieu, ils vont devoir résoudre l'énigme qui leur permettra d'accéder au 3^e fragment du Graal.

ARC DE LA DAME

INTERMISSION 5 LA TABLE RONDE

Synopsis : Grâce aux fragments du Graal trouvés par les héros, de nouvelles armures ont été conçues pour eux par Merlin. Après une discussion avec ce dernier, l'homme leur demande de retrouver son fils, Samuel, disparu à Johannesburg.

MISSION 11 DÉDALES ET PRODIGES

Mission : Les chevaliers doivent retrouver Samuel Niakaté et Edouardo Cabella, les deux dirigeants d'U-Sigma, disparus depuis l'attaque robotique contre Londres.

Synopsis : Les héros vont apprendre que le Nodachi a profité de la bataille de Londres pour enlever les deux hommes. C'est donc une certaine Viviane Frost qui a pris le contrôle de l'entreprise. Après avoir retrouvé la zone où s'est crashé le vector utilisé par les ravisseurs, les chevaliers vont suivre les traces de Samuel jusque dans un dédale où ils vont découvrir la nature surnaturelle de l'homme qui est un prodige.

MISSION 12 UN CŒUR DE GLACE

Mission : Les héros apprennent que de nombreux prodiges sont attirés par le territoire de la Dame et y disparaissent. Une entité nommée La Matrice semble être à l'origine de ce phénomène.

Synopsis : Les chevaliers pensent que les prodiges, sous le contrôle de la Matrice, sont un potentiel danger. Mais c'est en fait la Reine qui a formé sa propre armée. Après avoir assisté à l'agonie de l'incarnation maternelle, les héros vont devoir survivre au territoire de la Dame et poursuivre la Reine dont l'objectif est encore inconnu.

MISSION 13 VAINCRE SANS COMBATTRE

Mission : Une armée de prodiges se dirige vers l'Antarctique sans que les chevaliers sachent quel est son objectif. Ils vont devoir rapidement faire la lumière sur les événements avant de se retrouver face à une situation inextricable.

Synopsis : Les héros vont intervenir au sein d'un conflit opposant la Dame à l'Homme en noir autour d'un élément inconnu du Knight et du monde : l'arche de Noé. La Dame veut investir et détruire de l'intérieur cette sauvegarde de l'Humanité tandis que l'Homme en noir va tenter de protéger sa création. L'enjeu est d'autant plus important que l'arche fonctionne grâce à un fragment du Graal.

MISSION DU GRAAL 4 DECIMUS JANUS LUCIDUM

Mission : Une espionne du Neo Vatican a infiltré Noé et découvert le fragment du Graal. Lors de l'attaque de l'arche, elle a fui avec la précieuse lumière pour rejoindre l'Ordre de la Lumière Rédemptrice. Les chevaliers doivent récupérer ce fragment.

Synopsis : Alors qu'ils parviennent à Rio, les héros découvrent que la femme a en fait absorbé l'énergie du fragment du Graal et est considérée comme une sainte par le Neo Vatican. Son arrivée à Rio crée des remous qui pourraient conduire la population à l'affrontement, voire au désespoir. Les chevaliers vont devoir faire preuve de diplomatie tout en essayant de repartir avec le fragment si convoité.

ARC DU MASQUE

INTERMISSION 6 LA DISPARITION D'ISMAËL JHÉLAM

Synopsis : L'immortel de l'arche de Londres a disparu. Après enquête, les héros découvrent qu'il a été enlevé par le Masque et est passé à travers une faille de ténèbres.

MISSION 14 L'HOMME EN NOIR ET LE MASQUE

Mission : L'immortel doit à tout prix être retrouvé. Pour cela, il va falloir trouver un moyen de traverser une faille d'obscurité.

Synopsis : Les chevaliers vont devoir regrouper toutes les conditions pour ouvrir une faille de ténèbres temporaire. Arrivés dans l'Abyse, ils vont découvrir ce monde à part et y rechercher l'immortel disparu. Au final, seul un pacte avec le Masque leur permettra de rejoindre la Terre avec celui qu'ils sont venus chercher.

INTERMISSION 7 LE CHOIX DES CHEVALIERS

Synopsis : Les chevaliers ont réussi à revenir sur Terre avec Ismaël Jhélam, mais c'est pour se retrouver confrontés aux deux factions qu'ils ont rencontrées auparavant : la Black Cell et les Neuf. Après avoir découvert la nature de l'immortel, un être mi-éthéré, mi-abysal, ils vont devoir faire un choix dont dépendra l'avenir de l'Humanité : tuer ou maintenir en vie l'Homme en noir.

MISSION 15 LA PURGE

Mission : Ismaël Jhélam a cédé au chantage du Masque. Toutes les arches sont actuellement compromises mais c'est celle de Los Angeles-San Francisco qui demande l'attention des chevaliers. En effet, la zone de ténèbres au sein de l'arche – la Muraille – est en train de s'étendre à grande vitesse.

Synopsis : Après avoir sauvé l'arche de Los Angeles-San Francisco de la Muraille et d'un effondrement

dans l'océan, les chevaliers découvrent que les arches ont été abandonnées par les immortels. Ces derniers se sont regroupés à Vladivostok et sont sacrifiés tour à tour au Vide. Projetés au sein de cette entité inconnue, les héros vont devoir affronter de nouvelles épreuves pour ne pas disparaître à jamais et espérer retourner sur Terre.

MISSION 16 RETOUR À CAMELOT

Synopsis : La disparition des héros a duré des mois. Camelot est entré sous l'emprise de Mordred et de l'Anathème et seuls quelques rares chevaliers de la Table Ronde ont réussi à s'en affranchir pour fonder une rébellion. Les PJ vont devoir retrouver Merlin et libérer Palomydès des prisons du Knight s'ils veulent avoir une chance de reprendre Camelot et d'affronter Mordred et les Masques vivants.

MISSION GRAAL 6 LE COLOSSE

Synopsis : Pendulum a disparu et les chevaliers savent où ils doivent le rejoindre. Ils vont en Sibérie pour rencontrer la communauté du Roi Pêcheur. Le dernier fragment du Graal réside en un immense colosse d'Éther enterré dans le sol. Les héros vont devoir décider : tuer le dernier être de lumière existant sur Terre ou sacrifier tous les prodiges de l'Éther pour lui permettre de survivre. Avec cette mission, les chevaliers obtiennent le dernier fragment du Graal.

ARC DE L'OPHIDIEN

INTERMISSION 8 DÉPART POUR LES ABYSSES

Synopsis : Les chevaliers vont devoir créer une faille géante vers les Abysses afin de pouvoir emmener leur armée – membres du Knight, alliés – combattre leurs ennemis sur leur propre territoire. Mais ce trajet ne se fera pas sans pertes et sacrifices.

MISSION 17 LÀ OÙ LA LÉGENDE PREND FIN

Synopsis : L'armée des héros a réussi à atteindre les Abysses. Guidés par le Graal, les chevaliers vont devoir traverser chaque cercle de Renaissance jusqu'à atteindre la tour de l'Ophidien et faire le choix final qui déterminera le nouvel avenir de l'Humanité.



MJ