



Coline Pignat - Simon Gabillaud



2038



Orygins

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Scénario "Mission Tout feu tout flamme"
Laurent Deverney

Aide à la création de l'arsenal et conseiller technique
Raphaël Robichon

Illustration couverture
Aper

Logo
Vincent Devault

Illustrations intérieures
Aper, Rudy Crus, Vincent Devault,
Malaki-nv10, Deemoes, Propass,
Cloods, Ugo Chiola, Tonton Revolver,
Simon Labrousse, Vod-K

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Sélène Meynier, Coline Pignat,
Nelson Gonçalves

2

Remerciements auteurs

Nous remercions les clubs de jeu de rôle qui nous ont invités à faire jouer *Knight* : l'association Éphémère (Caen), les Rôlistes Rouennais (Rouen), La Lyre (La Roche-sur-Yon), Démons et Merveilles (Montvilliers) et Si Évreux m'était joué (Évreux).

Nous tenons aussi à remercier tous les testeurs qui ont participé aux parties de *Knight*, en convention ou en privé, et nous ont permis, au fil des jours, d'améliorer le background et le système de jeu par leurs conseils et leurs remarques. Une pensée et un grand merci aux démonstrateurs qui ont fait jouer *Knight* dans presque toute la France et ont contribué à son succès.

Bien entendu, tous nos remerciements aux sous-cripteurs qui nous ont permis de réaliser cet ambitieux projet.

Nous souhaitons exprimer toute notre gratitude à Renaud, Jean-Baptiste, Sébastien, Nicolas, Élodie et Fabien pour nous avoir permis de créer le monde de *Knight* et la campagne auxquels vous aurez bientôt accès.

Enfin, un remerciement tout particulier à Nelson, notre éditeur, qui a permis au projet de voir le jour, nous a soutenus par sa motivation, sans oublier son équipe et les illustrateurs qui ont donné vie au jeu.

Remerciements

Alexandre Agneray, Alexdada, Tony Allain, Sandrine Anderfuhren, Jeremy Andre, Guillaume Andrisik, Thibaut Anfosso, Nicolas Aparicio, Cristian Arce, Julien Arnaud, Benjamin Aston, Jack Audefroy, Emilien Audinet, Ines Avila, Anthony Avila, Mickael Ayrault, François Barat, François Barbeau, Christophe Barbier, Damien Barbut, Nicolas Bardakoff, Pierre Baulet, Gael Beaudouin, Philippe Beaulieu, Jérémy Beaurain, Pierre Becker, Sophie Bellemere, Maxime Bembaron, Nicolas Benloulou, Bastian Benoit, Julien Bernat, Julien Bes, Jean-François Bigeard, Ivan Bizouarn, Xavier Blô, Coralie Bomal, Cédric Bommelaere, Tristan Bon, Matthieu Bonnafox, Simon Bonnet, Nicolas Boquet, Quentin Bossard, Boris Bouard, Mathieu Bouchier, Isabelle Boudouric, Raphaël Bour, Stéphane Bouyiatotis, Matthieu Boyer, Romaric Briand, Cyrille Brisseau, Philippe Brucker, Eric Cabanne, Adrien Cahuzac, Romain Calteau, Guillaume Calloch, Jean-Noël Campaner, Benoît Carel, Remy Catalan, Cédric Charles, Sylvain Charpentier, Chastagner, Amelie Chautard, Gilles Cherrier, Laurent Chiron, Damien Cigna, Marie-Christine Codarini, Nicolas Colmard, Pierre Coppet, Brice Corneville, Julien Corroyer, Robin Cressent, Charlotte Croc Bottin, Picot Cyril, Jocelyne Dain, Fabien Dallois, Emmanuel Damay, Pauline Danjoux, Sandra Darquier, Arnaud David, Samuel De Azevedo, Wladimir De Cernowitz, Thibaut De Colombel, Thomas Degrelle, Jean-François Delroisse, Maxence Delsaut, Seth Dendele, Thomas Dewisme, Coraline Di Silvestro, Marc Dieu, Alexandre Diss, Nicolas Dobin, Jérémy Dolley, Stéphane Donze-Nodet, Sébastien Doré, Rémi Doreau, Marc Dosdat, Sylvère Doucet, Julien Druel, Bastien Dubois, Barnabé Dumont, Erwan Durrenbach, Yann Eeckhoudt, Julien Ehouarne, Léo Faggianelli, Mathieu Filipic, Claire Fillon, Dominique Forestier, Thomas Fouilland, Greg Fremaux, Maud Gabillaud, Julien Gabillaud, Henry Gael, Guillaume Gaillard, Nicolas Gaillard, Pierre Gallois, Guillaume Gentile, Christophe « Tirodem » Gérard, Rémi Gerday, Agathe Giancesini, René-Philippe Gimenez, Stéphane Ginisty, Frederic Giraud, Thierry Giudici, Rémi Glénat, Steve Goffaux, Michael Goncalves Da Costa, Norman Gourrier, Loick Grietens, Régis Grison, Céline Grognez, Eric Gros, Brian Guillo, Frédéric Guillon, Yann Guilloret, Stéphane Haenel, Yoan Hamelin, Richard Hawkes, Cédric Hemmerlin, Vincent Henry, Nicolas Henry, Sylvain Heyser, Mickaël Hiver, Alexis Hodieux, Benjamin Hong Tuan Ha, Florentin Hortet, Yannick Humbert, Denis Huneau, Miguel Iglesias,

Imaginaerium, Jérôme Isnard, Pablo Jabouille, Matthieu Jagu, Christophe Jeffrard, Boches Joffrey, Alexandre Joly, Gengout Jonathan, Katharsys, Sylvain Keller, Marie Kersulec, Kesm, Jareld Kimlor, Marie-Pierre Kopf, Michael Kurnikowski, Vincent Kurzmann, Alexandre Labadie, Clément Laballe, Sébastien Lachèze, Timothée Lainé, Geoffrey Laramée, Sandy Laujac, Guillaume Lavis, Mathieu Le Corre, David Le Corvec, Julian Le Deunf, Morane Le Deunf, Damien Lebreuilly, Yohann Lefebvre, Philippe Leger, Teddy Leguet, Oliver Lehtonen, Jean-Baptiste Lelandais, Elise Lemaï, Etienne Lemoine, Didier Lemosse, Xavier Lenne, Arnaud Leplanquais, Alexis Lereffait, Etienne Leroy, Thibault Leseur, Corentin Lesjours, Jérôme Lestra, Marc Letoffe, Alan Leveneur, Lorgarnepree, Morgan Louarn, Laurent Lucas, Mayeul Mace, Lambert Maguin, Olivier Mahieux, Patricia Maillard, Simon Maïsterrena, Manuel Marino-Villa, Delain Marion, Marie Marsonne, Benjamin Méquignon, Sébastien Mercier, Franck « Scorpinou » Mercier, Nicolas Merlin, Patrice Mermoud, Sutter Mickael, Alexandre Milan, Bruno Miralles, Domingo Molinos, Julien Mombled, Alexandre Moreau, Natacha Morin, Dorian Moulins, Jean-François Mounien, Laurent Muller, Xavier Mulotte, Florent Nava, Arnaud Nazzari, Meddy Neboud, Mathieu Néhémie, Sandra Noucheland, Pierre Nunez, Association Ordalie, Benoit Ossona, Guillaume Paci, Julien Palluel, Jonathan Paquet, Charles Paulet, Sacha Paulin, Mathieu Pelletier, Guillaume Paul Percevault, Pascal Peretti, Julien Pernaut, Lilian Peschet, Benoit Philibert, Devillé Philippe, Sébastien Piau, Danielle Pignat, Aliénor Pignat, Jeremy Pignat, Renaud Pignat, Steeven Pignata, Rene Pinson, Platypus, Christophe Pointeau, Jérémie Potet, Jean-Baptiste Raucy, Pierre-Olivier Regin, Olivier Reiff, Damien Reimert, Étienne Reith, Aldo Ricci, Raphaël Robichon, Olivier Robineau, Loïc Roblet, Didier Rochard, Cédric Rochard, Julien « Pretre » Roulic, Stéphane Rousseau, Olivier Samat, Pascal San Martin, Nicolas Savary, Alexis Schach, Cyril Schwaller, Samuel Seys, Cédric Sotteau, Marcus Specker, Flavien Suarez, Adrien Tagan, Axel Terny, Thomas Thiébaud, Nicolas Thomasse, Yannick Tisserand, Nicolas Tisserant, Julien Urena, Joanne Van Wassenhoven, Thierry Vaugelade, Alexandre Villegas, Gaetan Voudon, Caroline Wahl, Benoit-Alexandre Watrin, Kurt Wolfs, Yrkanis, Eric Zarembo

Remerciement boutiques

Warp Rouen et ses clients : Gregoire Maille, Diego Cocagne, Elodie Colombel, Nicolas Mahout, Benjamin Aston, Tony Godin, Guillaume Herlin, Marcellus Lesendar, Théo Bunel, Antony Bricard,

Matthieu Sencal, Julien Herbert, **LudikBazar** et ses clients : Olivier « Pô » Prieto, Guérin Grégoire, Roland Leang, Seïté Xavier, Jérémie Diaz, Rivière Manuel – Ebatbuok, Antoine « Ptilight » Ozturk, Cargol David, Audibert Sébastien, Clémentine Sueur, **Philibert** et ses clients : Benoit « Amiral » Bastian, **Gorakou** et ses clients : Martial Quintyn, **Trollune** et ses clients, **La boutique du manoir** et ses clients, **L'œuf cube** et ses clients, **Ludis Factory** et ses clients : Aurélie Le Léannec

Mention spéciale

Merci à Matthieu « Typhon » Vienney pour son soutien dans les coups durs, comme dans les meilleurs moments.

Un big up aux auteurs pour leur travail colossal, leur professionnalisme, leur rigueur et leur imagination.

À l'équipe toute entière pour leur sérieux. Quelle chance de bosser avec toutes ces personnes !
MERCI !

Inspirations

Merci aux 14 souscripteurs qui nous ont permis d'étoffer l'univers de *Knight* avec les personnages suivants : Dagonnet, Jinzo, Kayron, Keyah, Khalym, Laex McLucky, Phil Rotsand, Sagamore, Alexandre Moreau, Hans Bleschen, Vraess, Oliven, Fujin et Bohort.

Orygins © 2015 – Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite. Autorisation de photocopier les aides de jeu pour un usage personnel exclusivement.



331 rue Victor-Hugo
42170 Saint-Just-Saint-Rambert

ISBN : 979-10-91980-04-3
fini d'imprimer en décembre 2015

Aides de jeu disponibles sur les sites suivants :

<http://www.editionsorygins.com>
<https://www.pinterest.com/orygins/inspirations-knight/>

Suivez-nous :

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



« Bienvenue sur GI1, la chaîne d'informations globales de l'arche d'Humanité. Nous sommes le 2 janvier 2038, il est 20 h et je suis très heureux de recevoir le chevalier Gauvain, évidemment membre influent du Knight puisqu'il en dirige la section Giant et qu'il est, me dit-on, peut-être l'héritier de l'empire énergétique Cromwell.

✿ Alors Gauvain, déjà bonjour, ravi de vous recevoir sur ce plateau.

♥ Bonjour Howard, de même.

✿ Commençons rapidement avec une question qui fâche : est-ce que la lutte du Knight contre les ténèbres avance ?

♥ Ah oui, vous attaquez direct ! Eh bien, je dois dire qu'aujourd'hui, au tout début de l'année 2038, nos résultats sont encourageants. En fait, nous avons développé des techniques, un savoir et des stratégies efficaces contre les ténèbres. J'aime à penser que 2038 sera l'année de nos premières grandes victoires.

✿ Ce n'est pourtant pas ce que disent les différents rapports des observateurs indépendants, Gauvain. Selon eux, l'Anathème est de plus en plus puissant, avec une extension incroyable des zones de ténèbres, et le Knight en 2037 n'a pas obtenu de victoire majeure !

♥ D'un œil extérieur, depuis un bureau au chaud ou depuis une arche sécurisée, il est vrai que la situation semble s'empirer. Cependant, je tiens à relativiser vos propos. 2037 était l'année de nos premiers pas, de nos premières luttes. Depuis la libération de Dublin, nous n'avons pas eu de victoire vraiment retentissante au sein des arches mais... Écoutez. Pour nous, chaque vie sauvée est une victoire majeure, chaque monstruosité anéantie en est une aussi. Chaque désespéré ramené dans la lumière nous permet encore de croire à notre combat. Nos chiffres parlent d'eux-mêmes : en 2037, notre petit millier de chevaliers a sauvé en tout plus de 20 000 personnes des griffes des ténèbres, nous avons mené des enquêtes dans des arches et arrêté plus de 300 personnes impliquées de près ou de loin dans des actes liés à l'Anathème. Nous avons fait bien plus qu'accomplir des victoires majeures. En fait, nous vous avons ramené l'espoir et nous avons montré aux ténèbres que l'Humanité pouvait se défendre. Nos grandes victoires en 2038 seront certainement très liées à ce soulèvement de personnes, de pays, de factions que nous n'attendions pas dans cette guerre.

✿ Vous avez des futurs alliés à nous présenter ?

♥ Alliés ? J'espère qu'ils le seront. Mais oui, de nouveaux challengers arrivent : par exemple, au sein des territoires libres, notamment au sein de la NAU, des combats intenses et victorieux ont été menés par U-Sigma, la branche armée et mécanisée d'une grande société de robotique. Plutôt que de se laisser aller au désespoir, la NAU s'est dotée d'une armée de robots formidablement

efficace, qui ignore la peur et qui est implacable. Je dois avouer qu'au sein du Knight, nous sommes ravis que les territoires libres se défendent et hissent leurs couleurs dans le combat. Des rapports, à prendre avec des pincettes, mentionnent aussi une organisation employant des méthodes des services secrets occidentaux, luttant hors de notre vue, mais nous fournissant gratuitement de nombreuses informations et éliminant certains ennemis des plus retors. Et, bien entendu, il y a la grosse machine du Nodachi qui renforce son hégémonie sur les pays orientaux et qui fait un « excellent » travail. Bref, tout ça pour vous dire que nous ne sommes pas seuls dans la lutte contre l'Anathème et que ces forces nous aideront certainement dans notre quête du Graal.

✿ On me dit d'ailleurs que le Knight n'est pas en reste et s'est doté de nouvelles armes, ou plutôt de nouvelles armures ?

♥ Oui, à la création du Knight nous avons mis au point des méta-armures destinées à lutter contre le panel de dangers que représentait l'Anathème. Cependant, notre ennemi évolue vite, et nous devons suivre cette évolution. Nous devons nous adapter à ces changements et c'est en ce sens que nous mettons à la disposition de nos chevaliers des armures de pointe, à même de tenir la distance face aux ténèbres et ses créatures.

✿ Pouvez-vous nous en dire un peu plus ?

♥ Eh bien, par exemple, la section Giant vient de valider le prototype de la première méta-armure de 4^e génération, exclusivement composée de nanomachines. Les détails sont classés top-secret, mais nous allons mener nos batailles différemment grâce à cette petite merveille.

✿ Ah, on me dit que c'est déjà l'heure de la suite des programmes. Un dernier mot Gauvain ?

♥ Oui, comme le dirait notre estimé Arthur, « c'est ensemble que nous vaincrons ». La lutte contre l'Anathème est l'affaire de tous et tous ceux qui souhaitent rejoindre le Knight sont les bienvenus au centre de formation.

✿ Merci beaucoup de votre présence sur ce plateau, Gauvain, et je vous souhaite à tous une excellente soirée sur GI1. »



Présentation

2038 est le début de l'âge d'or du Knight. Après des années difficiles lors de sa création, l'organisation est maintenant au pinacle de sa puissance. C'est pendant l'ouverture de cette année que débute réellement la quête du Graal, que les chevaliers prennent connaissance de ce qu'il y a sous les ténèbres, mais aussi que la nouvelle base du Knight, Avalon, est créée et que de nouveaux modules aux capacités défiant l'entendement sont produits.

Utiliser ce supplément et les règles additionnelles ou optionnelles qu'il instaure n'est pas obligatoire. 2038 offre en effet un cadre encore plus fantastique, côtoyant le super-héroïque et le techno-thriller. Bref, l'Horreur, si elle est toujours présente, menace moins les chevaliers et ces derniers officient réellement en tant que sauveurs du monde, en tant que héros dont la légende est en train de s'écrire.

Par ailleurs, 2038 propose un nouveau niveau de jeu avec la possibilité d'accès à la Table Ronde pour les chevaliers et, notamment, à un équipement de prestige. Bref, de nouveaux éléments, une nouvelle couleur de jeu, que le MJ peut décider de mettre en scène ou non.

Organisation de ce supplément

2038 propose trois chapitres et un scénario. Le premier chapitre, intitulé « Nouvelles technologies » page 7, décrit les nouveaux outils mis au point par le Knight et utilisables par les chevaliers selon leur niveau de puissance. Il met aussi à la disponibilité du MJ et des joueurs un nouveau mode de jeu, permettant de gérer Avalon, la nouvelle base du Knight.

Le deuxième chapitre, « L'Humanité se défend » page 51, présente les potentiels alliés du Knight et deux cadres d'aventures. Ces éléments seront indispensables au MJ pour la mise en place de la future campagne de *Knight*.

Le troisième chapitre, « L'origine du mal » page 83, est exclusivement destiné au MJ et s'attarde sur le lieu dont les Seigneurs sont originaires, la ville de Renaissance. Il comporte aussi un petit ensemble de règles optionnelles permettant de faire agir les différents aspects des héros en fonction de leur rencontre avec tel ou tel Seigneur.

Enfin, le scénario « Tout feu tout flamme » page 105 est une mission signée Laurent « Bob Darko » Devernay, qui place les chevaliers entre deux organisations puissantes de la ville de Rio de Janeiro.

5

Knight, 2038

Table des matières

Introduction	4	La Black Cell	62
Présentation	5	Cadre d'aventures : Washington	69
Chapitre 1 : Nouvelles technologies	7	Les Neuf	73
Nouvelles méta-armures	9	Chapitre 3 : L'origine du mal	83
Création d'un nouvel armement	21	Les neuf cercles de Renaissance	84
Devenir un chevalier de la Table Ronde	23	Règles optionnelles : se confronter aux Seigneurs ..	95
Avalon - Nouvelle base du Knight	38	Cadre d'aventures : Les dédales	99
Merlin et les chevaliers de la Table Ronde en 2038 ..	42	Mission : Tout feu tout flamme	105
Chapitre 2 : L'Humanité se défend	51		
La NAU	53		
Monna-Molelo	53		
U-sigma	55		
Cadre d'aventures : Johannesburg	58		



Chapitre 1

Nouvelles technologies

« Le chevalier avançait seul dans les décombres enfumés qui suivaient le bombardement. L'artillerie avait déversé un feu terrible sur la petite ville : les routes avaient été retournées, les maisons écroulées et la rivière était sortie de son lit. Il ne restait rien d'humain ici, seuls les corps déchiquetés d'horreurs bestiales parsemaient le sol, dans un silence de mort.

Aucune trace de la créature aperçue dans la matinée cependant. Elle était, à ce qui se disait, trois fois plus massive que les autres, et trois fois plus dangereuse. Avait-elle survécu au bombardement ?

Soudain, un craquement sourd retentit dans la rue principale. D'une pensée, le chevalier s'y téléporta dans un flash bleuté et sonore. Au travers de la fumée, il aperçut la silhouette noire et énorme d'un monstre. Semblable à un sanglier gigantesque couvert d'écailles, la chose s'avançait à pas lourds et féroces vers le chevalier.

L'IA de sa méta-armure Monk s'affola : l'entité était référencée et possédait un niveau de menace très élevé ! Sans frémir, le chevalier tendit sa main droite, grande ouverte, vers la créature et dégaina sa lance à UV de l'autre main. Dans le même instant, une dizaine de modules s'activèrent sur la méta-armure : un canon UV se déploya sur son épaule droite alors que les interstices de l'armure semblaient surchauffer avec l'activation des modules de prestige du lion.

Le behemot se rua sans sommation sur le chevalier. Bien plus rapide que la bête, ce dernier se téléporta à quelques mètres sur le côté. Depuis la paume de sa main grande ouverte, il envoya un puissant rayon d'énergie alpha à la gueule de la créature alors que le canon UV sur son épaule crachait une centaine de dards lumineux. D'une rapidité surnaturelle et bien plus féroce que la créature, il maintint le rayon sur le visage de la créature et larda son flanc de puissants coups de lance. En trois attaques, les côtés du monstre furent transpercés et son ventre envahi par la lumière. En une poignée de secondes, la gueule de la créature fondait sous l'effet de l'énergie alpha. Le behemot était mort avant même de toucher le sol.

Il n'avait fallu que quelques battements de cœur au chevalier pour éliminer ce colosse monstrueux qui hantait la ville depuis plusieurs jours déjà. »

En 2038, les chevaliers ont désormais accès à un équipement plus varié, avec de nouvelles armes et de nouvelles méta-armures, fonctionnant de façon spécifique. S'ils deviennent chevaliers de la Table Ronde, ils auront aussi accès aux modules et armes de prestiges qui offrent un niveau de jeu plus épique. Les puissants profils des grandes figures du Knight sont d'ailleurs dévoilés aux MJ qui souhaitent les mettre en scène au sein de leurs scénarios.

2038, ce n'est cependant pas que des armes et de l'équipement, c'est aussi la création d'une base, « Avalon », avec ses règles de développement que le MJ peut décider d'imposer ou non.



Modèle Psion



Nouvelles méta-armures

Méta-armures de 3^e génération

Méta-armure Psion

La méta-armure Psion est née d'un concept abandonné lors des premiers balbutiements du Knight et remis au goût du jour par Dagonnet et Gauvain : le contrôle « mental » des créatures de l'Anathème. Observant que la majorité des horreurs ténébreuses suivaient des ordres précis sans pour autant qu'ils aient été prononcés par leur chef, Merlin avait, à la fin de l'année 2036, dessiné un prototype de casque servant à communiquer avec les minions les plus faibles de l'obscurité et à leur imposer des ordres simples. Malheureusement pas encore au point, la technologie était capricieuse, très gourmande en énergie, et le projet avait donc été abandonné.

C'est dans les archives du Knight que Dagonnet a déterré ce projet et l'a soumis à Gauvain pour amélioration. Ensemble, les deux chevaliers de la Table Ronde ont travaillé à la mise au point non pas d'un casque, mais d'une méta-armure dont l'ensemble était destiné à cet objectif de contrôle des créatures de l'Anathème. Étudiant et disséquant nombre de ces monstres, ils sont parvenus à découvrir ce qu'ils ont nommé le « flux », une sorte de langage des ténèbres sous forme d'ondes sombres, à peine visibles, se transmettant dans l'air. Quelques semaines plus tard, ils ont compris comment le reproduire et le contrôler via un ensemble d'émetteurs-récepteurs : la méta-armure Psion était née.

À l'aube de 2038, la méta-armure Psion est un outil nouveau mais efficace, dévolu à la corruption mentale des créatures de l'Anathème et à la désorganisation des troupes ennemies par la manipulation du flux. Sur la plupart des terrains d'essais, la Psion a été plébiscitée par l'ensemble des chevaliers, notamment pour ses capacités à ralentir l'activité des ennemis et à imposer des ordres aux créatures les moins retorses et les moins intelligentes.

Fiche technique

D'aspect, la Psion est une armure légère et élancée dont la silhouette se différencie à peine de celle de la Wizard. Pour assurer un maniement optimal du flux, par l'intermédiaire du casque et des gantelets, son blindage a été allégé au maximum. En contrepartie, cette méta-armure est dotée d'un réacteur à énergie alpha Infinity et d'un excellent champ de force. Sur le heaume, au niveau de la paume des gantelets, mais aussi au niveau des épaules et du dos, des émetteurs-récepteurs permettent la projection du flux et son assimilation. En effet, le flux ne peut être conservé et doit être assimilé par l'armure en présence de créatures des ténèbres (notamment lors de leur élimination), puis projeté au sein de la mêlée pour semer l'anarchie, ou vers une unique créature pour lui imposer un ordre. Les porteurs de la méta-armure Psion parviennent ainsi à changer le cours d'un combat et à modeler le flux pour imposer des

ordres simples du type : attaque, défends, prends ou fuis. Par ailleurs, les chevaliers en méta-armure Psion possèdent la capacité de décoder le flux à distance et ainsi de comprendre les ordres des monstres de l'obscurité lorsqu'ils ont été annoncés. Une capacité qui permet de grandes options tactiques lors des combats.

Il est à noter que, suite aux superbes résultats obtenus sur les différents théâtres d'opérations, Arthur a débloqué des crédits pour le développement d'outils servant à mieux manier le flux et à permettre d'imposer des ordres complexes, même à des créatures intelligentes. Pour l'instant, aucun meilleur outil que celui façonné par Dagonnet et Gauvain n'a été produit.

Total de points d'armure : 50

Total de points d'énergie : 60

Score de champ de force : 14

Slots : 7 à la tête, 10 au bras gauche, 10 au bras droit, 12 au torse, 7 à la jambe gauche, 7 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Instinct*, 1 OD en *Savoir*, 1 OD en *Perception*, 1 OD en *Sang-Froid*

Capacités

Récolte du flux

En combat, contre des créatures de l'Anathème ou des désespérés et uniquement contre ces types d'ennemis, un chevalier en méta-armure Psion peut récolter du flux. Au début d'une phase de conflit, le chevalier reçoit automatiquement 2 points de flux et, à chaque tour suivant, il en reçoit 1 (pour les symboliser, prenez des pièces ou des pions). Si un ennemi à portée moyenne est tué par un chevalier de la coterie ou par un allié (donc pas par une créature de l'Anathème ou un désespéré), le chevalier en méta-armure Psion reçoit automatiquement le nombre de points de flux suivants par ennemi tué :

♥ Hostile : 2 points de flux

♥ Salopard : 3 points de flux

♥ Patron : 4 points de flux

Il est à noter que le flux peut être récolté en dehors d'une phase de conflit si le chevalier est en présence d'une ou plusieurs créatures de l'Anathème à portée moyenne. On considère alors qu'il reçoit 1 point de flux par créature présente à portée moyenne, dans la limite de dix points reçus durant la scène. Ces points ne sont reçus qu'une fois par scène.

Le flux récolté par le chevalier lors d'un combat lui permet d'utiliser les modes ci-dessous qui ont un coût en flux. Attention : Chacun des modes décrits ne peut être utilisé que contre les créatures de l'Anathème ou contre les désespérés.

Attention : Si à la fin d'une scène ou d'une phase de conflit le flux absorbé n'a pas été utilisé, il est définitivement perdu.

Mode Puppet Master

Un chevalier, en manipulant le flux, peut imposer des ordres simples à des créatures de l'Anathème (ou à des désespérés).



Effet : Lorsque le mode Puppet Master est activé, le personnage peut donner un ordre simple, composé de un à trois mots, à une créature de l'Anathème ou à un désespéré (forcément un PNJ) situé à portée moyenne. Il peut par exemple s'agir de fuir, d'attaquer une cible (même une autre créature de l'Anathème), ou encore de défendre le personnage.

La cible ne peut être que de type hostile et accomplir, en phase de conflit, l'ordre à son tour de jeu, c'est-à-dire en utilisant toutes ses actions disponibles (en dehors d'une phase de conflit, elle doit pouvoir accomplir son ordre en moins de 10 secondes). Elle obéit à l'ordre de la manière la plus simple et rapide qui soit, quitte à mettre sa vie en danger. Une fois l'ordre accompli, la créature l'ayant suivi reprend ses esprits, redevient maîtresse d'elle-même et a, logiquement, terminé son tour de jeu.

Pour accomplir l'ordre, c'est le MJ qui lance les dés et qui décide (honnêtement) de l'aspect à utiliser et, si le cas s'y prête, des capacités à utiliser.

Le chevalier peut décider de prolonger son contrôle sur la cible, en renouvelant le même ordre et en dépensant quelques points de flux et d'énergie supplémentaires.

Il peut aussi décider de donner un ordre (et un seul) à plusieurs créatures en même temps (maximum 3), toujours en dépensant plus d'énergie et de flux.

Énergie : 2 pour donner un ordre / 3 par créature supplémentaire / 1 pour prolonger l'ordre sur chaque créature contrôlée

Flux : 1 pour donner un ordre / 1 par créature supplémentaire / 1 pour prolonger l'ordre sur chaque créature contrôlée

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour en phase de conflit / 10 secondes au cours d'une scène

Mode Discord

En activant le mode Discord, le chevalier peut troubler la circulation du flux lors d'un combat, corrompant les ordres et rendant les actions des créatures moins sûres et efficaces.

Effet : Lorsque le chevalier active ce mode, toutes les créatures de l'Anathème de type hostile présentes dans la scène ou dans la phase de conflit reçoivent un malus de 2 dés à chacune de leurs actions ainsi qu'un malus de 2 à leur *réaction* et à leur *défense*. Les bonus du mode Discord ne peuvent pas se cumuler.

Énergie : 2 par tour en phase de conflit / 6 pour toute la scène ou toute la phase de conflit

Flux : 1 pour un seul tour / 3 pour toute la scène ou toute la phase de conflit.

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour en phase de conflit / une scène ou une phase de conflit

Mode Windtalker

En activant ce mode, le chevalier peut lire le flux émis par les créatures de l'Anathème, comprendre leurs tactiques et leurs futures actions.

Effet : Lorsque le chevalier active ce mode, il prend connaissance des tactiques d'un type de créature de l'Anathème (bande, hostile, salopard ou patron) présent dans la scène ou dans la phase de conflit. De plus, au tour où le mode est activé, le MJ doit annoncer la prochaine action (et uniquement la prochaine) de chaque créature de l'Anathème présente dans la scène ou dans la phase de conflit à portée moyenne du personnage.

Énergie : 4

Flux : 2

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Évolutions

150 PG accumulés : Désormais, le mode Puppet Master fonctionne aussi contre les créatures de l'Anathème (ou désespérés) de type salopard. Cependant, le personnage doit réussir un test base *Aura* contre la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* (au choix du MJ) du salopard ciblé et dépenser 2 points de flux. Si un ordre cible plusieurs salopards, un seul test doit être effectué pour l'ensemble (contre le score d'aspect le plus fort), chaque salopard ciblé au-delà du premier coûte 2 points de flux supplémentaires et prolonger l'ordre coûte 1 point de flux (par créature). En cas d'échec, les points de flux ne sont pas dépensés. Attention, seul un type d'ennemi peut être pris pour cible à l'utilisation du mode Puppet Master.

200 PG accumulés : Désormais, le mode Discord fonctionne aussi contre les créatures de l'Anathème (ou désespérés) de type salopard. Cependant, le personnage doit réussir un test base *Aura* contre la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* (au choix du MJ) du salopard possédant le plus haut score dans la scène ou la phase de conflit. En cas d'échec, les points de flux ne sont pas dépensés. De plus, le mode Discord inflige un malus de 3D aux ennemis à chacune de leurs actions ainsi qu'un malus de 3 en *défense* et en *réaction*.

250 PG accumulés : Désormais, le mode Puppet Master fonctionne aussi contre les bandes de créatures de l'Anathème (ou de désespérés). Cependant, le personnage doit réussir un test base *Aura* contre la moitié (arrondie à l'entier supérieur) du score de l'aspect *Machine* ou *Bête* (au choix du MJ) de la bande. En cas d'échec, les points de flux ne sont pas dépensés. Lorsqu'il donne l'ordre d'attaquer à une bande, le score de débordement actuel (celui que devrait subir le PJ durant le tour) est infligé à tous les autres ennemis présents dans la scène (puis le score continue de s'accumuler au tour suivant). Attention, seul un type d'ennemi peut être pris pour cible à l'utilisation du mode Puppet Master.

Modèle Monk



Méta-armure Monk

Depuis sa création, le Knight cherche à exploiter l'énergie alpha comme une arme, notamment face aux ennemis humains du Knight. Pouvant provoquer des impulsions électromagnétiques et traverser l'élément alpha, cette énergie pouvait être un élément crucial pour les chevaliers qui souhaitaient se lancer dans la traque de chevaliers noirs ou s'équiper dans le cas d'une éventuelle trahison de la part d'alliés. Profondément destructrice mais aussi très instable, l'énergie alpha était jusque-là considérée comme trop dangereuse pour être exploitée en dehors des réacteurs blindés et des noyaux présents sur les armures, les véhicules ou les bâtiments.

C'est Lancelot qui a trouvé, par hasard, le moyen d'exploiter l'énergie alpha à des fins guerrières. Lors d'une mission aux États-Unis, le chevalier de la Table Ronde a affronté une créature terrible se servant d'une sorte d'arme faite d'un bois noir pour lancer de terribles salves d'énergie alpha. Défiant puis tuant le monstre, Lancelot a récupéré l'arme et l'a fait analyser par les chercheurs de la section Cyclope. Ce matériau semblable à du bois, inconnu, était capable d'emmagasiner l'énergie alpha par simple exposition pour la relâcher en une salve destructrice, ou même en un rayon, grâce à des mouvements particuliers et étudiés. Il a été nommé Céa, pour catalyseur d'énergie alpha.

La section Cyclope, avec l'appui de Lancelot et de Dagonnet, a alors lancé une grande quête pour récupérer du Céa auprès des créatures vaincues. En vérité, avec peu de succès. Rare, le Céa n'était trouvé que sur de rares horreurs (visiblement des chefs). Devant ce souci, Dagonnet et Lancelot ont décidé de lancer la création d'un nouveau type de méta-armure dont une partie serait composée du rare Céa disponible et reliée à un réacteur à énergie alpha de type Infinity. La méta-armure Monk était conçue.

Son seul problème est qu'en manipulant l'énergie alpha d'aussi près et aussi intensément, son porteur perd peu à peu sa volonté et entre doucement dans le désespoir. Les chevaliers pouvant porter cette méta-armure sont donc triés sur le volet et choisis pour leur capacité à résister à l'Horreur. Heureusement, l'IA de la méta-armure Monk est étudiée pour aider le chevalier à lutter contre le désespoir.

Fiche technique

Grâce à un réseau de fines veines de Céa reliant le réacteur énergétique de la méta-armure à ses gantelets, le porteur d'une méta-armure Monk peut propulser à bonne distance de l'énergie alpha de trois manières différentes, selon des gestes étudiés. D'abord en effectuant un large mouvement de bras, paume ouverte, le chevalier envoie de l'énergie alpha sous forme de vagues noires diffuses servant à parasiter les systèmes électroniques des véhicules, des bâtiments et des méta-armures. Ensuite, en effectuant un mouvement rapide du bras vers l'avant, paume ouverte, le porteur de la méta-armure propulse l'énergie sous forme de salves dévastatrices composées de plusieurs projectiles bleu nuit, très utiles contre les bandes ennemies. Enfin, en tendant son bras lentement et en ouvrant la

main progressivement, le chevalier envoie de l'énergie alpha sous forme d'un rayon concentré, capable de percer les blindages les plus épais et clairement destiné à anéantir les ennemis les plus armés ou les véhicules les plus blindés. Chaque utilisation de cette capacité dépense évidemment sa part d'énergie alpha, mais aussi sa part d'espoir. Heureusement, l'IA de la méta-armure est spécialement étudiée pour limiter le désespoir et peut enclencher, à la demande du chevalier, un mode de méditation qui permet à son porteur de mettre son esprit au repos et de recouvrer un peu de son espoir perdu.

D'aspect, la méta-armure Monk est comme toutes les armures de 3^e génération : fine, peu blindée mais possédant un réacteur d'énergie puissant et un excellent champ de force. Sur différentes parties de la méta-armure, on distingue des événements servant à refroidir les systèmes après une projection d'énergie alpha. Son signe le plus distinctif reste l'énergie exsudant de ses gantelets et diffusant une lueur bleu nuit.

Enfin, les chevaliers portant une méta-armure Monk doivent composer entre leur capacité à propulser l'énergie alpha par leur gantelet et l'utilisation d'une pièce de l'armement du Knight. Devant effectuer des gestes précis d'une main, ils la laissent généralement libre et conservent une arme légère dans l'autre.

Total de points d'armure : 60

Total de points d'énergie : 50

Score de champ de force : 14

Slots : 7 à la tête, 8 au bras gauche, 8 au bras droit, 10 au torse, 6 à la jambe gauche, 6 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Hargne*, 1 OD en *Sang-Froid*, 1 OD en *Tir*, 1 OD en *Combat*

Capacités

Mode Céa

Le mode Céa permet au porteur de l'armure Monk de propulser de l'énergie alpha depuis ses gantelets. Cette énergie peut être déployée en 3 types de propulsion différents : en vague, en salve ou en rayon.

Spécial : Le chevalier n'a jamais besoin de ses deux gantelets pour propulser l'énergie alpha. Il peut en utiliser un seul pour envoyer de l'énergie et donc utiliser une arme à une main (c'est-à-dire une arme sans l'effet *deux mains* ou *lourd*) dans son autre gantelet.

Grâce à une action de combat, le chevalier peut utiliser son gantelet pour propulser de l'énergie de l'une des 3 manières ci-dessous, sans aucun malus. Il peut toujours utiliser le style ambidextre pour utiliser à la fois son arme à une main et envoyer de l'énergie alpha. Dans tous les cas, pour chacune de ses attaques, il doit effectuer un jet. Utiliser le mode Céa peut se faire avec la caractéristique *Tir*, si l'ennemi est à portée courte ou plus ou avec *Combat* si l'ennemi est au contact.

Enfin, il est à noter qu'un chevalier peut utiliser ses deux gantelets pour propulser de l'énergie alpha, auquel cas, il doit utiliser le style ambidextre (dans ce cas, il peut utiliser deux types de propulsion différents) ou le style akimbo (dans ce cas, il doit utiliser

le même type de propulsion, avec les bonus et malus habituels et en dépensant deux fois son énergie, comme s'il utilisait le mode deux fois).

Spécial – Perte d'espoir : Chaque utilisation du mode Céa fait perdre 1 point d'espoir au chevalier (sans aucune réduction possible grâce à un avantage, un module ou une capacité). On considère que la circulation de l'énergie alpha dans l'armure est une torture pour l'esprit de son porteur. Ces points perdus sont à inscrire à part, car ils peuvent être récupérés à la fin d'un combat grâce au mode Zen.

Spécial – Parasitage X : L'énergie alpha dégagée lors de l'utilisation du mode Céa possède toujours l'effet *parasitage X*. Cet effet s'applique uniquement aux méta-armures, exosquelettes, robots, véhicules, créatures de la Machine et tous les ennemis possédant la capacité *sensibilité IEM*.

Effet : L'ennemi du type désigné perd automatiquement ses X prochaines actions.

Vague d'énergie

D'un mouvement ample et brusque du bras, le chevalier envoie une puissante vague d'énergie bousculant les ennemis et paralysant les systèmes électroniques.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact ou courte
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Parasitage 2 / dispersion 3 / choc 2 (l'effet choc ne se cumule pas avec l'effet parasitage)</i>

Salve d'énergie

D'un mouvement rapide du bras vers l'avant, le chevalier propulse plusieurs projectiles bleu nuit qui explosent au moindre contact en puissantes novas d'énergie alpha.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Moyenne
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Ultraviolence / destructeur / dispersion 3 / parasitage 1</i>

Rayon d'énergie

D'un mouvement lent du bras tendu vers l'avant, le gantelet du chevalier émet un rayon bleu nuit d'énergie alpha concentré et extrêmement destructeur.

Dégâts	4D6 (12)
Violence	2D6 (6)
Portée	Moyenne
Énergie	3 par utilisation
Effets	<i>Perce armure 40 / parasitage 1</i>

Spécial : Pour chaque tour où le rayon est maintenu sur un même ennemi, le chevalier peut ajouter 1D6 à ses dégâts. Les dés de dégâts ainsi générés se cumulent tant que le rayon cible un même ennemi.

Mode Zen

Après un combat particulièrement éprouvant pour son esprit et son espoir, le chevalier peut demander à l'IA de son armure d'activer le mode Zen. Dans ce mode, le chevalier se met à genou, les mains sur les cuisses et se perd dans des rêveries lointaines provoquées par l'IA et destinées à nettoyer son esprit du désespoir.

Effet : Juste après une phase de conflit, durant la scène qui la suit, un chevalier peut décider d'activer le mode Zen pour recouvrer les points d'espoir perdus durant la phase à cause de l'utilisation du mode Céa (et uniquement ceux-là).

Pour récupérer ces points d'espoir, le chevalier doit activer le mode Zen pendant une heure entière durant la scène qui suit le combat et effectuer un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté ardu (5).

Si le test est une réussite, le chevalier récupère la moitié de ses points d'espoir perdus (arrondie au supérieur) à cause du mode Céa durant la phase de conflit précédente. Pour chaque réussite au-delà de la difficulté indiquée, le chevalier récupère 1 point d'espoir supplémentaire, dans la limite des points d'espoir perdus à cause du mode Céa durant la phase de conflit précédente.

Si le chevalier n'active pas le mode Zen durant la scène qui suit l'utilisation du mode Céa, les points d'espoir perdus à cause de lui le sont définitivement et leur récupération est soumise aux règles standards.

Évolutions

150 PG accumulés : Désormais, les scores de dégâts et de violence de chacun des types de propulsion du mode Céa reçoivent un bonus de 2D6.

200 PG accumulés : Désormais, le mode Zen peut être activé pour récupérer les points d'espoir qui ont été perdus à cause du Céa lors de n'importe quelle phase de conflit ayant eu lieu pendant la mission en cours. C'est au chevalier de bien noter ses différentes pertes. Si le chevalier n'active pas le mode Zen durant une scène de la mission en cours, les points d'espoir perdus à cause du mode Céa lors d'une phase de conflit de la mission en cours le sont définitivement et leur récupération est soumise aux règles standards.

250 PG accumulés : Certains effets des types de propulsion du mode Céa s'améliorent.

- ♥ L'effet *parasitage 2* de la vague d'énergie devient l'effet *parasitage 4*.
- ♥ L'effet *dispersion 3* de la salve d'énergie devient l'effet *dispersion 6*.
- ♥ L'effet *perce armure 40* du rayon d'énergie devient l'effet *ignore armure*.



Modèle Sorcerer



Méta-armures de 4^e génération

Les méta-armures de 4^e génération, secrètes au sein même du Knight, forment le futur de l'organisation et du combat contre l'Anathème. L'objectif est de pousser le lien entre armure, IA et porteur encore plus loin, pour les fondre en un seul et même être. Ce que les chevaliers des sections Giant et Cyclope nomment projet « Trinity » vise à créer le chevalier parfait, à la fois méta-armure, intelligence artificielle et humanité, dévoué uniquement à la lutte contre l'Anathème, sans fatigue, sans besoins. Bien entendu, il aurait été possible de créer un simple robot, mais saisissant à quel point l'héroïsme humain, le courage et la volonté étaient des éléments formant l'essence même du Knight et de sa force, les ingénieurs et scientifiques ont décidé de construire ce projet sur la base de l'Homme et non de la machine.

Aujourd'hui, avec la création de la méta-armure Sorcerer, ce projet est en bonne voie et, bientôt, les méta-armures qui en sont issues formeront le standard du Knight.

Spécificités

Les méta-armures de 4^e génération possèdent les spécificités suivantes :

1° - Le chevalier en méta-armure de 4^e génération ne possède pas de PS (il ignore donc toutes les règles impliquant leur perte), les attaques *ignore armure* ou *perce armure* infligent quand même des dégâts sur ses PA. S'il tombe à 0 PA, il est considéré comme étant à l'agonie, mais n'effectue pas de tirage sur le tableau des blessures et n'a pas accès aux moyens spécifiques de les guérir. En contrepartie, il effectue un jet base *Sang-Froid* combo *Hargne* difficulté délicat (4). Si le test est raté, le personnage est considéré comme mort. Si le test est réussi, le personnage perd 1D6 à son total de points d'espoir.

2° - Le chevalier en méta-armure de 4^e génération est insensible aux poisons, toxines, maladies, dégâts de chute (peu importe la hauteur).

3° - Le chevalier en méta-armure de 4^e génération ne dort pas, ne mange pas et n'a aucun besoin primaire.

4° - Le chevalier en méta-armure de 4^e génération ne peut pas être soigné par des moyens conventionnels ou des nœuds de soin. Bien entendu, il peut récupérer des PA par les moyens habituels, les nœuds d'armure ou grâce à un chevalier en méta-armure Priest.

Sensibilité IEM

Effet : le personnage en méta-armure de 4^e génération subit automatiquement l'effet *choc X* des armes et grenades IEM s'il en est la cible.

Armure vivante

Effet : Pour bénéficier de ses armes, modules, OD, score de CdF et capacités de méta-armures, le

personnage n'a jamais besoin de déployer sa méta-armure ou de sortir son armement du rack. Il est toujours considéré comme étant en méta-armure. Cependant, s'il utilise une arme ou un module, ceux-ci apparaîtront sur son corps ou dans ses mains, formés à partir de nanomachines.

Méta-armure Sorcerer

Fin 2037, les premiers tests sur la nouvelle méta-armure Sorcerer ont été des plus concluants et consolident l'idée que l'homme et l'armure ne peuvent faire qu'un. Un chevalier « portant » cette armure de 4^e génération subit ainsi un très lourd changement : son esprit est transféré dans une méta-armure sans apparence fixe, formée à partir de nanomachines polymorphes, capable de muter rapidement en des matières semblables à la chair ou au métal, de modifier sa densité et sa forme. Le corps inerte du chevalier est, quant à lui, conservé dans une capsule de stase, sous bonne garde dans les locaux du Knight. Il ne le réintégrera que lorsque le monde sera sauvé.

Pour aider à la transition, une IA de dernière génération nommée « Flagship » est directement liée à l'esprit du « porteur » et force son adaptation en évitant les questionnements dangereux et les pensées sombres. D'aspect, le chevalier peut ainsi demeurer comme humain grâce aux capacités polymorphes des nanomachines et, c'est obligatoire, conserver la plupart du temps son apparence d'origine pour ne pas devenir fou. Sur une simple pensée, il peut rendre son corps aussi résistant que du métal, créer des armes de contact, étendre son corps ou encore se fragmenter en plusieurs êtres. Chaque changement impacte son esprit mais, grâce à l'IA Flagship, il peut y résister. Étant donné qu'il est composé exclusivement de nanomachines, le porteur n'a plus de besoins : il ne mange plus, ne dort plus, ne boit plus. Ses blessures sont directement réparées par les nanomachines et il ne tombe plus malade comme il ne peut être empoisonné. De plus, les nanomachines possédant de base la capacité de voler en nuée, le personnage peut aussi effectuer des déplacements en volant de la même manière, se scinder et passer dans des zones réduites. En contrepartie, le chevalier est particulièrement sensible aux IEM, chaque métamorphose lui coûte de l'espoir et tous les modules ainsi que toutes les armes, devant obligatoirement être adaptés à sa polymorphie, lui sont octroyés à un coût plus élevé en PG.

Fiche technique

Les applications de la Sorcerer en combat sont très nombreuses. Sa capacité à contrôler parfaitement son corps et à le rendre quasiment granuleux lui permet de passer par n'importe quel interstice, d'étendre ses membres, de mieux résister aux chocs, de se dissimuler, de voler et de créer des armes de contact efficaces. Cependant, s'il peut changer de matière, c'est-à-dire passer de la chair au métal, il ne peut pas changer d'apparence physique et surtout ne pas prendre les traits de quelqu'un d'autre, l'IA lui interdisant par volonté de préserver son identité et



son intégrité mentale. Le chevalier étant l'armure, il ne la déploie jamais vraiment (elle est lui) et les armes et modules foldés en lui sont des extensions de son corps.

D'aspect, le chevalier en méta-armure Sorcerer est semblable à celui qu'il était avant. Il peut, en passant en mode combat, se transformer en un être de métal et activer un champ de force puissant. Sa peau devient alors métallique et ses traits sont moins nets. Les modules comme les armes qu'il possède apparaissent sur son corps aux endroits prédéfinis. En dehors de cela, rien ne change et peu de gens ayant rencontré des chevaliers en armure Sorcerer comprennent qu'ils ont affaire à un membre du Knight.

Il est à noter que la méta-armure Sorcerer ne possède pas de noyau d'énergie, mais en consomme beaucoup. Les nanomachines possèdent chacune un mini réacteur à élément alpha, suffisant pour alimenter les capacités de base, mais ne se rechargeant pas seul à l'inverse des autres réacteurs. Le chevalier en méta-armure Sorcerer est donc un gros consommateur de nœuds d'énergie. Heureusement, il peut siphonner une partie de l'énergie de la méta-armure d'un chevalier qui donne son accord. De fait, c'est une méta-armure très peu utilisée par les chevaliers solitaires... La section Giant du Knight se penche actuellement sur un modèle de nanomachines possédant des réacteurs énergétiques capables de se recharger avec le temps, sans succès pour le moment.

Total de points d'armure : 60

Total de points d'énergie : 80

Score de champ de force : 14

Slots : 7 à la tête, 8 au bras gauche, 8 au bras droit, 10 au torse, 6 à la jambe gauche, 6 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Dextérité*, 1 OD en *Endurance*, 1 OD en *Instinct*, 1 OD en *Sang-Froid*

Spécial – Énergie déficiente

Effet : Un chevalier en méta-armure Sorcerer ne peut pas recharger son énergie en se reposant ou en étant au calme et en laissant passer du temps, comme les autres méta-armures. Il peut cependant recharger son énergie grâce à des nœuds d'énergie, mais aussi en ponctionnant de l'énergie aux méta-armures de chevaliers alliés (qui doivent être d'accord).

Pour prendre de l'énergie à un allié en méta-armure, le chevalier doit toucher la méta-armure et dépenser une action de déplacement. Il jette alors 1 à 3D6 et récupère autant de points d'énergie que le chevalier pris pour cible perd dans l'instant. Ces points d'énergie ainsi gagnés ne peuvent pas dépasser le maximum des points de la méta-armure. Les points ponctionnés ne peuvent pas être supérieurs à ceux qui restent dans la méta-armure ciblée.

Spécial – Prototype

Effet : Un chevalier en armure Sorcerer paye ses modules plus cher que les autres chevaliers car leur installation est très complexe. Ainsi, tous les modules standards sont payés 5 PG plus cher. Les modules avancés sont payés 10 PG plus cher. Enfin, les modules rares sont payés 15 PG plus cher. Cette spécificité n'impacte que les modules.

Capacités

Mode Morph

Lorsqu'il active le mode Morph, le chevalier entre en mode de combat. Habituellement, son corps devient métal et les nanomachines qui le composent sont plus visibles.

Spécial – Perte d'espoir : Chaque activation du mode Morph fait perdre 1 point d'espoir au chevalier (sans aucune réduction possible grâce à un avantage, un module ou une capacité). On considère que la métamorphose corporelle est une torture pour l'esprit du personnage.

Effet : Lorsque le mode Morph est actif, le personnage bénéficie automatiquement de 3 des capacités listées ci-dessous. Pour changer de configuration, il doit de nouveau activer le mode Morph et payer son coût en énergie.

☛ Vol en nuée

Le chevalier vol en nuée de nanomachines. Il bénéficie des effets du module de vol au niveau 1, sans pour autant dépenser l'énergie que lui coûterait l'utilisation du module. Lorsqu'il vole en nuée, le chevalier ne peut utiliser aucun autre module ni aucune arme. Il peut activer le vol pour une action de déplacement et le désactiver gratuitement.

☛ Phase

Le chevalier peut passer au travers de la matière lorsqu'il active le mode. Il bénéficie des effets du module de phase au niveau 1 et, contrairement au vol en nuée, il doit dépenser l'énergie requise pour l'utilisation du module. Il peut activer la phase pour une action de déplacement et la désactiver gratuitement.

☛ Étirement

Le chevalier, composé de nanomachines, peut étirer ses membres. Lors de scènes, il peut étendre ses membres jusqu'à une dizaine de mètres. En phase de conflit, on considère que ses attaques de contact peuvent aller jusqu'à portée courte. S'il cherche à immobiliser une cible de taille humaine ou plus petite que lui, il reçoit un bonus de 3 réussites automatiques.

☛ Corps de métal

Lorsque le mode est activé, le chevalier reçoit 2 points à ajouter à son CdF (ce qui lui donne donc un CdF de 16).

☛ Corps fluide

Les nanomachines composant le personnage sont en mouvement constant, les munitions le traversent et les coups lui font difficilement mal. Le personnage reçoit 2 points en *défense* et 2 points en *réaction* tant que le mode est activé.

☛ Polymorphie de guerre

Par tour, le personnage peut gratuitement générer un module de son choix parmi ceux-ci (il peut les générer en même temps sur chacune de ses mains et donc utiliser le style akimbo ou ambidextre) : griffes de combat au niveau 1, lame de bras au niveau 1, canon de bras au niveau 1. Les effets à choisir à l'achat sont ici à choisir directement à la création de personnage et ne peuvent être modifiés.

Activation : Aucune

Durée : Une scène ou une phase de conflit

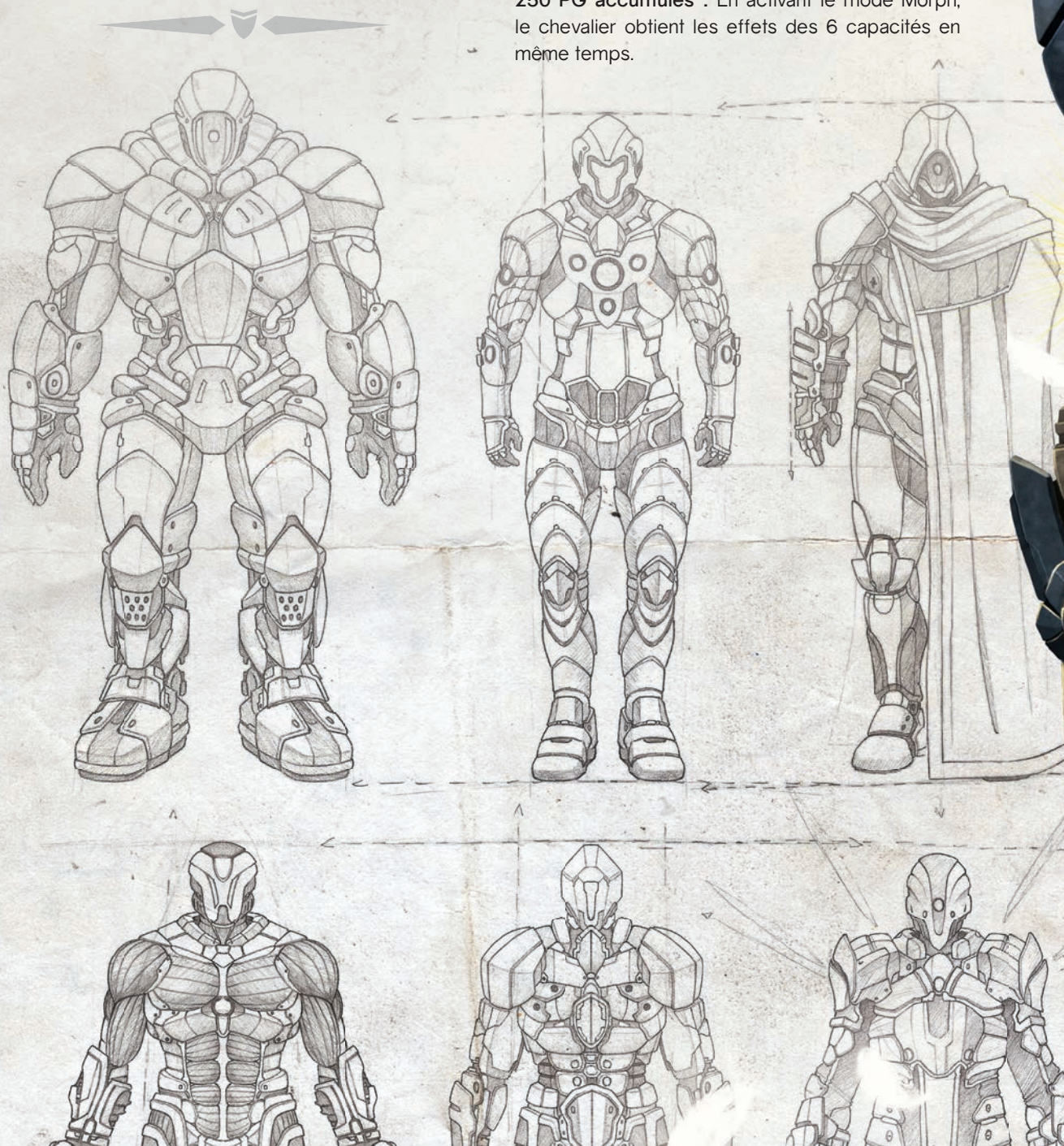
Énergie : 10

Évolutions

150 PG accumulés : Certaines capacités du mode Morph évoluent :

- ☛ Vol en nuée permet au chevalier de bénéficier des effets du module de vol niveau 2.
- ☛ Phase permet au chevalier de bénéficier des effets du module de phase niveau 2.
- ☛ Étirement permet au chevalier d'étirer ses membres à portée moyenne.
- ☛ Corps de métal permet au chevalier de bénéficier de 4 points de CdF supplémentaires au lieu de 2.
- ☛ Corps fluide permet au chevalier de bénéficier de 3 points de *défense* et de *réaction* supplémentaires au lieu de 2.
- ☛ Les modules créés avec polymorphie de guerre sont désormais des modules de niveau 2, les effets et bonus à choisir au passage de niveau des modules sont ici à choisir directement lorsque le chevalier atteint 150 PG.

250 PG accumulés : En activant le mode Morph, le chevalier obtient les effets des 6 capacités en même temps.



Modèle Necromancer



Méta-armure Necromancer

Devant la mort de nombreux chevaliers face aux horreurs de l'Anathème, le Knight, sous l'impulsion de Lancelot, a mis en place le projet Necromancer, c'est-à-dire la conception d'une armure capable de conserver l'héritage d'un chevalier tombé au combat. En 2038, la méta-armure Necromancer est terminée.

La méta-armure Necromancer n'est pas à proprement parler une armure de 4^e génération. En vérité, si le porteur et l'objet ne font qu'un c'est parce que le chevalier qui l'habite est un chevalier mort au combat dont l'esprit, particulièrement résistant, a été transféré. La Necromancer est donc une méta-armure destinée aux chevaliers décédés. Oui, c'est un concept particulier, mais qui permet aux héros véritables de continuer le combat.

Malheureusement, en étant ainsi transférée dans la méta-armure, la conscience s'amenuise et perd souvent quelques éléments de la personnalité du défunt, comme les passions ou les peurs. De fait, la Necromancer n'est utilisée que dans de rares cas et toujours à la volonté de la coterie du chevalier décédé.

Fiche technique

La méta-armure Necromancer est pour beaucoup de chevaliers un sarcophage mobile abritant une parodie d'humanité. C'est presque vrai. Mais les membres du Knight forcés de devenir cette méta-armure se disent « encore humains » et, suite à un procédé complexe et lourd mis au point par Dagonnet, Merlin et Gauvain, la conscience d'un chevalier peut être introduite dans ce nouveau corps mécanique, même si sa conscience n'est pas entièrement préservée... Le chevalier est alors plus froid, plus mécanique, il n'agit plus en héros, mais ne sera plus touché par le désespoir ni par la peur. Il n'y a d'ailleurs plus d'IA à proprement parler, la conscience du chevalier étant mêlée à l'intelligence de la méta-armure.

D'aspect, la Necromancer est une armure de 3^e génération, élancée mais couverte d'un blindage épais. Sur la face du heaume, on peut voir le visage du chevalier décédé. Pour le reste, le chevalier à l'intérieur décide de son apparence générale et de ses couleurs. Point plus technique, l'armure possède de nombreux emplacements pour des modules, ainsi qu'un réacteur à élément alpha nommé Ouroboros, qui est sans doute ce qui se fait de mieux en termes d'énergie alpha.

Total de points d'armure : 80

Total de points d'énergie : 100

Score de champ de force : 12

Slots : 12 à la tête, 12 au bras gauche, 12 au bras droit, 12 au torse, 12 à la jambe gauche, 12 à la jambe droite

Overdrives de base : Les OD de base de la méta-armure sont remplacés par la capacité « plus fort que la chair »

Capacités

Armure sarcophage

Effet : Lorsqu'un chevalier meurt, il peut décider de continuer l'aventure en insérant sa conscience dans une armure Necromancer. Il perd alors son ancienne méta-armure, ses capacités, et tous ses overdrives. Il peut conserver ses armes et ses modules, même ceux de prestige.

En contrepartie de la perte de sa méta-armure et en fonction des PG accumulés, le chevalier reçoit un certain nombre de modules comme indiqué ci-dessous. Il ne les reçoit que lorsqu'il investit la Necromancer pour la première fois et il peut choisir ceux qu'il désire (overdrives, modules de combat, etc.) dans le cadre de la disponibilité indiquée, peu importe leur coût en PG, et peut bien entendu faire évoluer un module plutôt qu'en acheter un nouveau.

0 à 49 PG : Un module standard à choisir dans la liste des modules.

50 à 99 PG : Deux modules standards à choisir dans la liste des modules.

100 à 149 PG : Deux modules standards et un module avancé à choisir dans la liste des modules.

150 à 199 PG : Trois modules standards et deux modules avancés à choisir dans la liste des modules.

200 PG à 249 PG : Trois modules standards, trois modules avancés et un module rare à choisir dans la liste des modules.

250 à 299 PG : Trois modules standards, trois modules avancés et deux modules rares à choisir dans la liste des modules.

300 et plus : Trois modules standards, trois modules avancés et trois modules rares à choisir dans la liste des modules.

Plus fort que la chair

Effet : Lorsque le chevalier investit la méta-armure Necromancer, il reçoit 4 OD à répartir comme il le souhaite. De plus, il est insensible aux effets *peur X*, *domination* et *Anathème*.

Il n'y a plus d'espoir

Effet : En investissant la méta-armure, le chevalier ne possède plus que 10 points d'espoir. Ces points d'espoir ne peuvent être perdus que dans le cas d'une mise à l'agonie liée à la première spécificité des armures de 4^e génération. Toutes les autres pertes éventuelles sont simplement ignorées par le chevalier. En contrepartie, le chevalier ne peut plus récupérer de points d'espoir, de quelque manière que ce soit et ne peut plus activer de mode héroïque (mais il peut toujours recevoir des points d'héroïsme et les dépenser autrement).

Évolutions

La méta-armure Necromancer ne possède aucune évolution possible.





Création d'un nouvel armement

En 2038, grâce au travail conjoint de Gauvain, Dagonnet et Merlin, l'armement du Knight fait un grand bond en avant. Grâce aux armes à UV et à la technologie sonore, l'arsenal du Knight grandit et chaque chevalier peut maintenant y trouver ce qui l'intéresse. Les armes et équipements présentés ci-dessous ne sont pas classés par niveau de rareté, ni par type, mais par technologie. Veillez donc bien à prendre en compte la rareté et le type décrits à côté du nom de l'équipement.

Nouveaux effets

Ténébricide : L'équipement a été pensé pour anéantir les créatures de l'Anathème et uniquement celles-ci. Contre des ennemis humains (de n'importe quel type), il n'inflige que la moitié de ses dés de dégâts et de ses dés de violence.

Espérance : Contre des désespérés, l'équipement est extrêmement puissant. S'il le veut, un PJ peut décider d'échanger les dégâts qu'il devrait infliger contre l'application de l'effet *espérance*. L'arme, plutôt que d'infliger des dégâts, traverse alors le corps du désespéré, arrachant une partie de son désespoir.

S'il le fait, chaque PNJ désespéré touché par l'attaque peut effectuer un test de *Bête* difficulté ardu (5) (ou *Hargne* combo *Sang-Froid* dans le cas d'un PJ) pour combattre le désespoir. Chaque attaque supplémentaire infligée par l'équipement à un même désespéré et appliquant l'effet *espérance* fait baisser le niveau de difficulté du test de 1. Si le désespéré réussit son test, alors il a réussi à vaincre le désespoir et n'est plus un ennemi. Il peut se joindre aux chevaliers ou rester terrorisé par ce qu'il a commis ou par ce qui lui est arrivé (au choix du MJ).

Contre une bande de désespérés, on considère que l'équipement fait simplement baisser sa cohésion. Cependant, si le personnage utilisant un équipement avec l'effet *espérance* a infligé assez de violence à une bande pour qu'elle tombe à 0 point de cohésion, les désespérés qui la composent reprennent espoir et retrouvent simplement leurs esprits. Ils se souviendront tout de même des actes qu'ils ont commis.

Contre les autres types d'ennemis, les équipements possédant l'effet *espérance* infligent des dégâts et de la violence de manière normale.

Oblitération : Ces équipements particulièrement puissants infligent des dégâts considérables aux cibles les moins résistantes. Contre un ennemi de type hostile, ils infligent toujours le résultat maximal des dés de dégâts, comme si chacun des dés avait fait 6. Les dés ne sont simplement pas lancés. Si l'arme possède l'effet *dispersion*, chaque cible hostile touchée subit le maximum de dégâts.

Armes soniques

Suite aux excellents résultats de l'épée sonore sur le terrain, la technologie sonore, c'est-à-dire l'utilisation du son et de ses vibrations comme une arme, est devenue un sujet important de recherche et de développement. En 2038, plusieurs armes et modules soniques ont été développés par le Knight pour les chevaliers. Très puissants, ils sont destinés à anéantir les ennemis les plus faibles et les moins armurés.

Arme de tir avancée

Fusil sonore - PG 30

Cette arme, à l'aspect d'un énorme fusil à canon scié pourvu d'un unique tube, est la première arme à distance sonore à avoir été pensée par le Knight. Simple d'utilisation, dotée d'un petit réacteur à élément alpha alimentant un générateur sonore puissant, le fusil sonore envoie une puissante onde sonore ultra concentrée prenant la forme d'un cône de quelques mètres de long. Calibrée pour vibrer sur de multiples fréquences, l'arme peut liquéfier les organes, détruire les tympans et briser les os des cibles les moins résistantes.

« C'est pas compliqué, vous visez, vous tirez et ça envoie valser tout ce qui est devant vous. J'ai bien dit "tout". Donc, faites bien attention aux camarades devant vous. » - Gauvain

Dégâts	4D6 (12)
Violence	4D6 (12)
Portée	Courte
Effets	Oblitération / choc 1 / dispersion 3

Arme de tir rare

Canon à concussion - PG 60

Ce canon, semblable à un lance-grenades massif doté d'un barillet, propulse à distance des grenades soniques, explosant à l'impact et libérant une superbe onde sonore sur quelques mètres. Comme avec le fusil sonore, l'onde dégageée envoie valser les ennemis dans les airs et a un impact terrible sur les cibles les plus faibles. Le choc de l'explosion de la grenade est généralement si violent que l'environnement proche tremble d'une violente secousse, d'où le nom de « canon à concussion ».

« On touche là à l'arme idéale pour anéantir les petits ennemis qui restent dans nos pattes et nous ralentissent. Visez, tirez sur ces petits cons et vous n'en entendrez plus jamais parler. » - Lamorak

Dégâts	7D6 (21)
Violence	7D6 (21)
Portée	Moyenne
Effets	Oblitération / choc 1 / dispersion 6 / lourd



Arme de contact avancée

Ceste à concussion – PG 40

Utilisant la technologie du fusil sonique, le ceste à concussion est formé par un gros gantelet à la paume équipée d'un puissant émetteur sonore directement relié au réacteur à énergie alpha de l'armure. Lorsque le porteur de la méta-armure frappe ses cibles avec la paume du ceste, il déclenche une importante onde sonique vers l'avant, propulsant les ennemis et détruisant leurs organes. Certains chevaliers adeptes des arts martiaux effectuent des frappes impressionnantes et précises qui tuent souvent leurs ennemis sur le coup. D'autres, plus brutaux, se contentent de coller de grandes baffes dévastatrices.

« Vous pouvez la jouer comme Bruce Lee ou comme Bud Spencer, peu importe. L'important c'est de frapper fort. » – Bédivère

Dégâts	6D6 (18) + Force
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact
Effets	Oblitération / choc 1

Armes à UV

Les armes à UV sont issues d'un concept simple : encapsuler une puissante lampe à UV dans de grosses munitions blindées et perforantes, semblables à de petits carreaux d'arbalète. La munition, fichée dans le corps de l'ennemi, l'éclaire de l'intérieur et brûle les chairs et la matière des créatures des ténèbres, une véritable torture. Des versions de corps à corps des armes à UV existent. Il s'agit alors d'armes pourvues de longues pointes en graphène capables de diffuser une forte lumière UV.

Arme de tir avancée

Fusil UV – PG 40

Compact, arrondi, d'un blanc neigeux, le fusil UV possède deux canons superposés destinés à envoyer des munitions à UV, des petits carreaux lumineux. D'un geste brusque, le tireur actionne la poignée sous les canons et deux nouvelles munitions sont placées directement dans les fûts. Sur le côté, un gros chargeur ovoïde contient douze « carreaux » dont la lumière luit au travers du blanc de l'arme. Très simple d'utilisation, le fusil UV est destiné à remplacer sous peu le shotgun escamotable au sein du Knight.

« Simple et efficace contre ces saloperies de l'Anathème. Même un môme pourrait s'en servir. » – Lamorak

Dégâts	6D6 (18) + 5
Violence	4D6 (12)
Portée	Courte
Effets	Lumière 2 / anti-Anathème / ténébricide

Arme de tir rare

Canon UV – PG 80

Version plus puissante du fusil à UV, le canon à UV se porte à la hanche et fait tout comme son petit frère, mais en plus grand : plus de canons plus longs et larges, un plus gros chargeur, des munitions deux fois plus grosses et un nombre de tirs simultanés accru. Grossièrement, il ressemble à une grosse mitrailleuse lourde blanche, dont les canons rotatifs peuvent envoyer six carreaux à la seconde.

« Il était destiné à être monté sur des blindés centurion. Puis finalement, on s'est dit qu'il serait plus efficace dans les mains des chevaliers. » – Gauvain

Dégâts	10D6 (30) + 10
Violence	6D6 (18)
Portée	Moyenne
Effets	Lumière 6 / anti-Anathème / ténébricide

Arme de contact avancée

Lance de lumière – PG 60

La lance de lumière est une arme de conception simple : un manche en élément alpha et une pointe en graphène dans laquelle est insérée une puissante lampe à UV. Lorsque la lance est plantée dans le corps d'un ennemi, la pointe est éjectée vers l'avant, puis presque instantanément remplacée par une autre au bout de la lance. Le porteur n'a alors qu'à enchaîner les coups sur les ennemis pour les transpercer de pointes lumineuses.

« D'abord, ils se disent que c'est simplement une grosse machine à piercing. Puis ils l'utilisent et ne peuvent plus s'en passer. » – Gauvain

Dégâts	8D6 (24) + Dextérité (avec Orfévrerie)
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effets	Lumière 6 / anti-Anathème / ténébricide / orfévrerie

Reliques d'espoir

Il n'existe actuellement que trois reliques d'espoir au sein du Knight. Ces objets, à la fois œuvre d'art, arme, bijou ou armure, sont aussi rares que précieux et ne sont octroyés qu'aux chevaliers les plus preux. Une relique d'espoir est capable de consumer le désespoir chez les gens qui sont touchés par l'Horreur et de leur rendre leurs esprits. Sa simple présence expose les créatures de l'Anathème à la lumière et à la douleur. Bref, les reliques d'espoir sont des objets indispensables à la lutte du Knight et l'organisation en recherche activement.

Spécial : Les reliques d'espoir ne peuvent être achetées que par des chevaliers ayant atteint un total de 300 PG ou plus. De plus, il n'existe qu'un seul exemplaire de chaque relique d'espoir.

« La Joyeuse » épée du sacre de Charlemagne – PG 40

Cette belle épée est composée d'éléments très variés : les deux faces du pommeau sont ornées d'un décor représentant des faucons, la garde représente des dragons ailés stylisés et la fusée d'or est couverte d'un réseau de losanges. Le fourreau lui-même est composé d'un long étui, brodé de fleurs de lys et d'une grande plaque ornée de pierres précieuses. Cette régalia était utilisée pour le sacre des rois de France depuis Charlemagne et célébrée dans de nombreuses chansons de geste.

Aujourd'hui, elle n'a que très peu perdu de son éclat et reste une véritable arme au fil encore tranchant. Depuis l'invasion des ténèbres, elle semble irradier d'une aura étrange, chaleureuse, qui plonge le porteur dans une sérénité rare.

Dégâts	6D6 (18)
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effets	Lumière 4 / anti-Anathème / ténébricide / espérance

Spécial : Tant que le personnage a la Joyeuse en main, il réduit toutes ses pertes d'espoir de 1. D'autres sources de réduction peuvent se cumuler avec cet effet.

« Tonbogiri » première grande lance du Japon – PG 60

La lance nommée Tonbogiri est une des trois grandes lances du Japon créées par le légendaire forgeron Masazane Fujiwara. Elle aurait été portée au combat par le Honda Tadakatsu, un samouraï et chef de guerre célèbre. La lance tire son nom d'une légende qui raconte qu'une libellule a atterri sur sa lame et a été immédiatement tranchée en deux. *Tonbo* signifie ainsi « libellule » et *giri* « couper », ce qui se traduit par « lance coupeuse de libellule ». Au sein du Knight, très peu de personnes savent d'où vient la

lance. On raconte qu'elle aurait été offerte en cadeau à Arthur par Iwata Kaneda lui-même.

Dégâts	8D6 (24)
Violence	2D6 (6)
Portée	Contact
Effets	Lumière 2 / anti-Anathème / ténébricide / ignore armure / espérance

« Oriflamme de Saint-Denis » bannière de lumière – PG 100

Au milieu du Moyen-Âge, l'Oriflamme de l'abbaye de Saint-Denis était l'étendard du roi de France en temps de guerre. Elle accompagnait les armées françaises au combat. Conservée à l'abbaye de Saint-Denis, on ne l'en sortait que lorsque de grands dangers menaçaient la France, des copies étant trouvables dans de nombreuses autres abbayes. On a longtemps cru l'Oriflamme disparue, mais c'était sans compter sur les talents d'investigation des agents du Knight qui ont retrouvé l'objet, conservé dans un reliquaire d'une église de Bretagne. Aujourd'hui, l'Oriflamme peut être portée par un chevalier au combat qui la brandit pour détruire le désespoir. D'aspect, l'Oriflamme est un étendard haut et rouge, couvert de flammes dorées, qui irradie d'une lumière aveuglante en présence des ténèbres.

Spécial : L'Oriflamme n'est pas une arme, mais pour bénéficier de ses bonus, un chevalier doit l'avoir dans une de ses mains. Il peut donc tenir une arme à une main dans l'autre. L'Oriflamme, étrange relique millénaire, ne peut être détruite par les créatures de l'Anathème.

Effet : Tant que le porteur a l'Oriflamme en main, toutes les armes utilisées par lui-même et par ses alliés possèdent l'effet *espérance* (aux joueurs de décider s'ils l'appliquent ou non). De plus, les créatures de l'Anathème subissent automatiquement, et à chaque tour, l'effet *lumière* 6 tant que le chevalier brandit l'Oriflamme.

Devenir un chevalier de la Table Ronde

Lorsqu'un chevalier cumule un total de 500 points de gloire, alors il peut, s'il le veut, devenir un chevalier de la Table Ronde. Avec l'accord du MJ et des autres membres de sa coterie, le PJ concerné doit choisir un nouveau surnom, celui d'un chevalier de la légende arthurienne, et prendre place autour de la Table Ronde. Il peut choisir un nom qu'aucun chevalier de la Table Ronde ne possède déjà. Galahad, Perceval, Tristan ou encore Léodagan sont des noms qui peuvent, par exemple, être utilisés. Si le MJ le désire, un nouveau chevalier de la Table Ronde peut prendre la direction d'une section, qu'il doit nommer en fonction d'une créature légendaire



ou mythologique et dont les objectifs sont à définir ainsi que la composition en termes d'effectif.

À ce niveau de jeu, les PJ sont libres de définir leurs propres missions, leurs propres quêtes et sont sans doute sur la piste du Graal. Ils sont certainement aussi les serviteurs directs d'Arthur, peut-être même ses écuyers, et parlent d'égal à égal avec les autres chevaliers de la Table Ronde. Si leur coterie fonctionnait bien, les chevaliers ayant atteint ce niveau de puissance peuvent continuer d'accomplir leurs missions ensemble. Ils comptent parmi les dirigeants de l'organisation et décident de la manière dont ils combattent.

Règle optionnelle : Évolution des chevaliers de la Table Ronde

Une fois devenus chevaliers de la Table Ronde, la gloire des PJ est plus retentissante, mais, devenus vétérans, ils apprennent plus difficilement. Pour symboliser cela, les chevaliers reçoivent désormais deux fois plus de PG qu'ils devraient en recevoir normalement en accomplissant des missions. Mais en contrepartie, ils reçoivent la moitié des PX que le MJ souhaite leur octroyer.

24

Disponibilité des modules et armes de prestige

En termes de jeu, l'obtention d'un total de 500 PG donne accès aux modules et aux armes de prestige qui sont bien entendu à acheter en points de gloire.

Règle optionnelle : À leur accession à la Table Ronde, le MJ peut octroyer aux PJ un total de 50 ou 100 PG à dépenser dans l'achat de modules de prestige. S'ils ne sont pas dépensés lorsque les chevaliers accèdent à la Table Ronde, ces points sont perdus.

Modules de prestige

Dans cette partie, chaque module de prestige est associé à un blason. Cette association a été pensée par Gauvain pour concevoir les nouveaux modules, mais aussi pour donner un style à chacune des évolutions de la méta-armure arrivée à ce niveau. Ces modifications permettent aussi à chaque module d'être parfaitement intégré à la méta-armure et donc de ne prendre aucun emplacement de slot, au contraire des modules communs. De fait, une armure possédant uniquement des modules de prestige liés au blason du serpent sera sans doute gracieuse, couverte d'écailles mouvantes ou luisant d'un vert étrange...

L'association à un blason ne fait que souligner l'apparence physique de la nouvelle armure. Un autre effet peut être imaginé par les joueurs s'ils le souhaitent : plus un personnage est lié à son blason et le respecte, plus il devra choisir de modules qui y sont liés. Cela est cependant une règle optionnelle et il est logique, à ce stade de puissance, de laisser les optimisateurs faire leur travail.

Modules de l'ours

Puissance de l'ours – PG 40

Les gantelets et les canons de bras de la méta-armure sont désormais légèrement plus épais et dotés d'un champ cinétique crépitant qui permet d'alléger le poids des armes et des objets portés. Grâce à ce module, le personnage peut, en dépensant quelques points d'énergie, porter des armes lourdes comme s'il s'agissait d'armes à une main.

Effet : Pour une scène ou une phase de conflit, le personnage peut porter des armes possédant l'effet *lourd* ou l'effet *deux mains* comme si elles étaient des armes à une main et donc s'en servir avec les styles *akimbo* ou *ambidextre* (avec les malus appropriés). En outre, l'effet *lourd* des armes est ignoré. Enfin, le personnage peut multiplier sa capacité de soulèvement et de port par deux lorsqu'il utilise ce module. Le bonus offert par les OD de Force est aussi multiplié par deux.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	8

Endurance de l'ours – PG 30

La méta-armure est toujours moins abîmée qu'elle devrait l'être. Dans ses entrailles, des nanomachines s'activent constamment pour qu'elle soit réparée et, même dans le feu de l'action, les coups semblent ne laisser aucune marque sur elle. Grâce à des nanomachines de dernière génération, un diagnostic et une réparation automatique de la méta-armure peuvent être effectués d'une simple pensée, pour un coût modique en énergie.

Effet : Une fois par tour de jeu en phase de conflit ou toutes les dix secondes durant une scène, le PJ lance 3 dés. Sa méta-armure récupère en PA le meilleur résultat parmi les 3 dés.

Activation	Aucune
Durée	Un tour
Énergie	2 par activation



Rage de l'ours - PG 30

La méta-armure semble désormais dotée d'une volonté propre et, si elle reste soumise au chevalier, son IA a parfois des réflexes de protection qui étonnent (comme protéger le porteur, frapper un ennemi menaçant sans que le chevalier l'ait décidé, etc.). Cette indépendance permet à l'armure de continuer un combat, même lorsque le chevalier est inconscient...

Effet : Lorsque le chevalier tombe à 0 point de santé en phase de conflit et que son armure est déployée sur lui, il tombe normalement inconscient et subit une blessure grave. Cependant, l'armure continue d'agir et de se battre en copiant les attitudes du PJ. Le joueur peut donc faire agir l'armure comme si son personnage était encore conscient à l'intérieur. Il y a cependant quelques restrictions : l'armure ne peut agir que pour protéger son porteur ou affronter des ennemis proches ; l'armure ne peut utiliser que des armes et des modules, pas d'autre équipement (pas

de nods, etc.) ; lorsque l'armure agit, elle ne peut pas effectuer de test de caractéristique sous les aspects *Bête* et *Dame*.

Chaque tour après que le chevalier est tombé à 0 point de santé, l'armure dépense 3 PE pour fonctionner. Si l'armure n'a plus de PE, elle se met en stand-by et n'agit plus jusqu'à ce que son porteur soit ranimé.

Une fois la phase de conflit terminée, le PJ doit être traité comme un personnage à l'agonie, l'armure se met en stand-by et n'agit plus jusqu'à ce que son porteur soit ranimé.

Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à la fin de la phase de conflit ou de la scène ou épuisement des PE
Énergie	Dépense spéciale, expliquée dans l'effet



Modules du serpent

Peau du serpent - PG 30

La méta-armure semble presque toujours transparente et difficile à observer, un peu comme si la réalité se distordait autour d'elle. Bien entendu, le porteur peut décider de la rendre parfaitement visible. Les ennemis ont plus de difficulté à la toucher en combat et, même pour les alliés, regarder l'armure plus de dix secondes est difficile.

Effet : Pour une scène entière ou une phase de conflit entière, la *réaction* du personnage est augmentée de 2 points. De plus si le chevalier reste immobile contre une surface de couleur unie, il est parfaitement indétectable par les PNJ n'ayant pas de score en *Machine* exceptionnelle.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Énergie	6

Toucher du serpent - PG 30

La méta-armure peut sécréter un nano-venin très puissant depuis les paumes de ses gantelets. Ce venin, créé à partir de nano-machines, peut tuer même des ennemis très endurants... Le chevalier peut enduire ses armes avec le nano-venin ou s'en servir à mains nues.

Effet : Toutes les attaques de corps à corps du personnage sont considérées comme ayant les effets *meurtrier* et *dégâts continus* 6. Si les armes utilisées possèdent déjà un ou plusieurs de ces effets, ils sont doublés, 4D6 au lieu de 2D6 pour *meurtrier* et 2D6 tours d'action pour les *dégâts continus* au lieu d'1D6.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Réflexes du serpent - PG 20

L'armure permet au personnage d'être beaucoup plus rapide et surtout, de prendre ses décisions bien plus vite.

Effet : Lorsque le personnage détermine son *initiative*, il lance 3 dés et ajoute 10 au total en plus de son score d'*initiative*. De plus, il possède une deuxième action de déplacement utilisable uniquement pour se déplacer.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Sens du serpent - PG 20

L'armure possède un sonar très puissant permettant de détecter les ennemis jusqu'à portée moyenne, qu'ils soient invisibles ou encore éthérés.

Effet : En activant le sonar, le personnage peut détecter la présence des ennemis jusqu'à une portée moyenne. Seuls les PNJ ayant un aspect *Machine* exceptionnelle ou *Masque* exceptionnel sont immunisés à cet effet. Pour détecter un ennemi, le personnage doit se concentrer sur le sonar et poser la question au MJ.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	3

Modules du faucon

Force du faucon - PG 60

Depuis les interstices de l'armure peut jaillir une lumière éclatante et éblouissante, affaiblissant et brûlant les créatures des ténèbres. Inondés de lumière, le chevalier et ses alliés proches peuvent combattre les engeances de l'Anathème, d'égal à égal.

Effet : Les armes des alliés situés à portée courte reçoivent l'effet *anti-Anathème*. Pour ceux utilisant des armes de tir, l'effet n'est présent que si le personnage tire sur un ennemi situé à portée courte.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	8

Lumière du faucon - PG 40

Toutes les armes du personnage ainsi que ses munitions sont désormais équipées pour lutter contre les créatures de l'Anathème.

Effet : Toutes les attaques du personnage, avec des armes de tir, de contact ou à mains nues, et peu importe la portée, sont considérées comme possédant l'effet *lumière* 6. Attention, si le personnage prête son (ou ses) arme(s) à un allié, celle(s)-ci ne possède(nt) plus l'effet.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules du dragon

Souffle du dragon - PG 40

Depuis les paumes de ses gantelets ou depuis son heaume, la méta-armure peut lancer un souffle bleuté d'énergie pure, extrêmement puissant et brutal. Bien que ne fonctionnant qu'à portée courte, ce souffle est capable de bousculer un char et d'éclater une méta-armure.

Activation	Action de déplacement
Durée	Un tour
Énergie	Dépense spéciale pour augmenter les dégâts ou la violence du module

Effet : Ce module s'utilise comme une arme ou un module de combat, mais n'occupe pas de main et ne prend aucun slot. Elle possède le profil suivant :

Dégâts	2D6 (6) (+ 1D6 par PE dépensé avec un maximum de 8D6)
Violence	2D6 (6) (+ 1D6 par PE dépensé avec un maximum de 8D6)
Portée	Courte
Effets	Ignore CdF / anti-véhicule / destructeur / fureur

Aura du dragon - PG 40

Un nouveau champ de force protège la méta-armure et crépète d'étincelles blanches. De temps à autre, lorsque des tirs ou des coups ricochent contre sa surface, des arcs d'énergie éclatants s'entrechoquent.

Effet : Le personnage reçoit un bonus de 3 points à son champ de force. Au moment où il subit des dégâts, il peut augmenter son champ de force de 1 point par point d'énergie dépensée (avec un maximum de 10 PE dépensés). Cette augmentation ne dure que le temps de l'attaque subie et disparaît juste après. Elle permet d'amortir tous les dégâts, sauf ceux infligés par une arme avec l'effet *ignore CdF*.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	Dépense spéciale, expliquée dans l'effet du module

Grandeur du dragon - PG 20

La méta-armure est désormais plus grande d'environ 50 cm, plus massive et un peu plus lourde. Un blindage très résistant recouvre à présent l'armure et lui permet de mieux résister aux dégâts subis.

Effet : La méta-armure gagne 10 points d'armure à ajouter à son total de points.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules du corbeau

Faim du corbeau - PG 40

La méta-armure est équipée de multiples capteurs d'un noir de jais, sans doute fabriqués en élément alpha, qui lui servent à ponctionner de l'énergie depuis des cibles proches.

Effet : Lorsqu'il attaque une cible dotée de PE au contact ou à portée moyenne ou inférieure, le PJ peut drainer une partie de son énergie grâce aux capteurs de l'armure.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance 1D6. Le résultat correspond aux PE que perd l'adversaire et que le personnage récupère. Une cible à 0 PE ou n'en possédant pas ne donne et ne perd rien. Avec ce module, un chevalier ne peut pas aller au-dessus de son maximum de PE. Il peut cependant continuer à drainer les PE de son ennemi, mais ceux-ci sont alors simplement détruits.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Rire du corbeau - PG 40

La méta-armure irradie désormais d'une énergie sombre qui semble courir sur elle. Lorsque le chevalier subit des dégâts, il est à présent courant que son réacteur à énergie alpha se déclenche et encaisse une partie du choc.

Effet : Lorsque le personnage subit des dégâts, peu importe la source et une fois le score de CdF retranché des dégâts, il peut toujours décider que la moitié des dégâts reçus ou moins est redirigée vers sa réserve de PE. Ainsi, s'il subit par exemple 20 points de dégâts directement sur ses PA, il peut décider de perdre 10 PA et 10 PE. Attention, lorsque la réserve de PE est épuisée, le chevalier subit normalement les dégâts reçus et ne peut plus utiliser ce module tant que ses PE ne sont pas revenus à un niveau suffisant.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Longévité du corbeau - PG 20

L'armure est équipée d'un second noyau d'énergie alpha qui vient gonfler la capacité du premier. Situé dans le dos, il luit d'une aura ténébreuse.

Effet : La méta-armure gagne 20 points d'énergie à ajouter à son total de PE.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0





Modules du taureau

Cuir du taureau - PG 50

La méta-armure du personnage est désormais plus épaisse, comme musclée, et son IA est programmée pour garder son porteur intact. Elle fera tout pour le garder en vie, quitte à mettre à mal l'intégrité de l'armure.

Effet : Lorsque sa méta-armure est déployée, si le chevalier doit subir des dégâts sur ses points de santé (peu importe la source), ils sont automatiquement redirigés sur les points d'armure. Cela veut dire que les effets *ignore armure* et *perce armure X* n'ont plus d'impact sur le chevalier lorsque sa méta-armure est déployée. Attention, lorsque le personnage subit des multiples de 5 points de dégâts, il perd toujours des points de santé comme le veut la règle. Si le chevalier n'a plus assez de PA, c'est sa santé qui est touchée.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Présence du taureau - PG 30

L'armure est désormais équipée de plusieurs événements qui lui servent à diffuser des nanoM pour soigner les alliés proches. On raconte qu'un chevalier possédant ce module est capable de remettre sur pieds des personnes presque mortes pour seulement quelques PE.

Effet : En dépensant 3 PE, le personnage rend aux PJ et PNJ alliés situés à portée courte 1D6 points de santé.

Activation	Action de déplacement
Durée	Un tour / 10 secondes
Énergie	3

Vigueur du taureau - PG 20

L'intérieur de la méta-armure est équipé d'injecteurs de nanomachines spéciales, destinées à rendre son porteur plus résistant que la moyenne. Grâce à ces nanomachines, le corps du personnage évolue pour se doter d'une endurance et d'une vigueur incroyables.

Effet : Lorsqu'il a avec lui sa méta-armure, foldée ou non, le personnage gagne un bonus à son total de points de santé égal à la moitié de ce total (arrondi à l'entier supérieur). Ainsi, si un personnage a 20 PS, il ajoute 10 PS à ce total (la moitié de son total actuel). Ce total reste tant que le personnage garde la méta-armure sur lui.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules du cerf

Noblesse du cerf - PG 40

Magnifique et ciselée comme peu d'autres, la méta-armure du chevalier est aussi capable de diffuser des phéromones qui troublent et font douter ses ennemis. En armure, il semble tellement beau, tellement charismatique que même les pires crapules hésitent à l'attaquer.

Effet : En dépensant quelques PE, le personnage peut irradier d'une aura impressionnante. En termes de jeu, cela veut dire que les ennemis humains, peu importe leur tactique, préféreront attaquer les autres PJ que lui. Si un ennemi doit attaquer le chevalier, il devra réussir un test de *Machine* opposé au score d'*Aura* du chevalier, sinon il n'agira pas durant le tour et restera subjugué.

S'il advient que le PJ est attaqué, il gagne un bonus de 3 en *défense* et de 3 en *réaction*.

Enfin, si le PJ est aux prises avec une bande d'ennemis humains, il subit la moitié du débordement plutôt que son total et ce, à chaque tour.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	8

Autorité du cerf - PG 40

Grâce à des phéromones diffusées depuis le casque de la méta-armure, le personnage peut imposer sa volonté aux gens qu'il croise, de la simple raclure au chef d'État.

Effet : En dépensant quelques PE, le personnage peut donner un ordre à un PNJ humain (avec un score de *Machine* inférieur à 12) situé à portée moyenne ou inférieure. Ce dernier y obéit, sans savoir pourquoi. Attention, l'ordre doit être simple (quelques mots suffisent), direct (pas de multiples actions dans un même ordre) et ne pas mettre en danger la vie du PNJ ciblé. Enfin, les PE sont dépensés pour un seul ordre. En dépensant des PE supplémentaires, le chevalier peut cibler plusieurs personnes pour un même ordre.

Activation	Aucune
Durée	Spécial : la durée de l'effet dépend de la réalisation de l'ordre donné
Énergie	4 + 2 par personne supplémentaire ciblée



Splendeur du cerf - PG 20

En combat, l'armure du chevalier brille d'une aura de lumière qui trouble les assaillants proches. De plus, le PJ semble toujours effectuer des mouvements gracieux et reste toujours sûr de lui.

Effet : Le personnage gagne un bonus de 3 points de défense à ajouter à son total.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules du sanglier

Hargne du sanglier - PG 60

La méta-armure est parcourue de soubresauts à peine visibles, comme gorgée d'une énergie qui ne demande qu'à être déployée. Le chevalier doté de son armure peut désormais devenir un monstre de brutalité et de violence, dont les attaques sont plus hargneuses que jamais.

Effet : En dépensant quelques PE, le personnage peut ajouter sa *Hargne* et ses éventuels bonus d'overdrive à tous les combos qu'il effectue lors d'une scène. Il peut donc faire entrer en combo trois caractéristiques. Si la *Hargne* est la base d'un test, il peut y ajouter deux autres caractéristiques de son choix en combo.

Cependant, toutes ses actions doivent être cruelles, violentes, sonores et sales. Bien éloignée des actes des chevaliers, aucune action effectuée avec ce module ne peut générer de point d'héroïsme.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	6

Obstination du sanglier - PG 40

L'IA de la méta-armure sait désormais trouver les mots pour motiver et rassurer le chevalier. Même lorsqu'il est censé être terrorisé, angoissé ou à bout de souffle, le PJ avance et combat.

Effet : Désormais, lorsque le PJ effectue un test pour lutter contre la peur ou le désespoir, il peut toujours effectuer une relance du jet qu'il a effectué et choisir le meilleur des deux jets.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules de l'aigle

Vivacité de l'aigle - PG 40

L'IA de l'armure possède à présent un système de protection dernier cri contre les tirs ennemis, alertant lorsque le personnage est ciblé, calculant les lignes de tir et proposant des trajectoires de déplacement au porteur.

Effet : La méta-armure ajoute 4 points au score de réaction du personnage.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Œil de l'aigle - PG 30

L'IA de la méta-armure est désormais programmée pour calculer les meilleures lignes de tir, compenser le vent et maximiser la portée des armes.

Effet : Désormais, lorsque le PJ effectue un tir avec une arme de tir, il ignore purement et simplement les malus de portée. Il peut ainsi tirer à portée lointaine avec une arme à portée courte. Seul le lance-flammes ne peut bénéficier de cet effet.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Serres de l'aigle - PG 30

Deux lames semblables à des serres peuvent être déployées aux avant-bras de la méta-armure. Attachées à de fins câbles, elles peuvent être propulsées sur un ennemi à portée courte ou inférieure et revenir sur les avant-bras de la méta-armure d'un simple mouvement.

Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à la fin de la scène ou de la phase de conflit
Énergie	0

Effet : Le personnage reçoit une attaque supplémentaire par tour à effectuer avec les serres. Cette attaque peut être effectuée avec une base *Combat* ou *Tir*. Qu'elles soient utilisées seules ou par paire, les serres sont considérées comme une seule arme avec le profil qui suit. En outre, les serres possèdent exactement les mêmes effets que le module grappin.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Courte
Effets	Ignore armure



Modules du lion

Férocité du lion - PG 50

L'armure est désormais allégée, son réseau d'énergie comme ses servomoteurs sont gorgés d'une puissance qui ne demande qu'à être déployée lors d'actions vives et féroces. Cette nouvelle énergie permet au chevalier d'agir plus rapidement, presque deux fois plus vite que la normale.

Effet : En dépensant quelques PE, lors d'un tour en phase de conflit, le chevalier peut désormais disposer d'une action de combat supplémentaire (et une seule par tour grâce à ce module). Celle-ci est faite à l'*initiative* du personnage pour la phase de conflit.

Si ce module est utilisé au même tour que l'accélérateur de mouvement, l'attaque ainsi offerte doit être considérée comme la troisième attaque.

Activation	Aucune
Durée	Un tour
Énergie	3 par attaque

Courage du lion - PG 30

L'armure est désormais capable de diffuser puissamment de la musique et d'afficher des images sur sa surface telles que des œuvres d'art ou des iconographies magnifiques. En outre, certaines de ses parties peuvent luire d'une lumière rassurante.

Effet : En dépensant quelques PE, lors d'une scène ou d'une phase de conflit, le chevalier peut devenir un bouclier face au désespoir. Toutes les pertes de points d'espoir qu'il subit et que subissent les PJ et PNJ alliés à portée courte lors de la scène ou de la phase de conflit sont désormais réduites de 1 point en plus des éventuelles réductions déjà acquises.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	8

Assurance du lion - PG 20

L'IA de la méta-armure rassure toujours son porteur. Les deux se lient comme de véritables amis comptant l'un sur l'autre et l'IA elle-même prend une forme d'indépendance en se comportant comme un frère, une mère ou encore un père. Dans tous les cas, un être aimant qui soutient le chevalier.

Effet : Lorsque le chevalier récupère des points d'espoir entre les missions ou pendant, et s'il peut entendre son IA, il reçoit 2 points d'espoir supplémentaires.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Modules du loup

Instinct du loup - PG 50

La plupart des parties intérieures et extérieures de la méta-armure contiennent de nombreuses nanomachines qui servent à répondre à certains types d'attaque en adaptant instantanément, grâce à l'IA, sa matière, sa densité, son comportement ou encore sa forme. Grâce à cette technologie, le chevalier peut ignorer des effets qui pourraient fortement l'handicaper.

Effet : À l'achat de ce module, le personnage choisit deux effets parmi les suivants : *choc X*, *dégâts continus X*, *perce armure X*, *peur X*.

Il choisit ensuite un effet parmi les suivants : *ignore armure*, *ignore CdF*, *drain d'énergie* ou *domination*.

Les effets choisis sont purement et simplement ignorés lorsqu'ils s'appliquent sur le PJ équipé de sa méta-armure déployée.

Activation	Aucune
Durée	Permanent
Énergie	0

Meute du loup - PG 30

Sur la ceinture de la méta-armure du chevalier sont rackés plusieurs petits drones qui peuvent être déployés pour assister le personnage dans un combat. Les drones peuvent être des sphères anti-gravité de la taille d'une orange équipées de petits calibres ou encore se fondre les uns dans les autres pour devenir un drone semblable à une grosse sphère équipée d'une arme de guerre.

Effet : En dépensant 6 PE, le chevalier peut activer une véritable meute de drones qui n'a pas besoin d'action pour être contrôlée et qui possède une action de déplacement et une action de combat.

Deux utilisations sont possibles :

☛ Une bande de drones alliés peut agir dans la scène. Elle fonctionne comme une bande normale, mais luttant contre tous les ennemis présents, et possède un profil simplifié.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

Cohésion	100
Défense	2
Réaction	2
Débordement	6
Déplacement	10D + 4
Effets	La bande est équipée d'un module de vol niveau 3 constamment activé qui ne coûte aucune énergie, et ignore tous les effets de type <i>domination</i> et <i>peur X</i>

☛ La meute peut devenir un seul et même drone, équipé d'un shotgun automatique lourd. Le drone est dans ce cas considéré comme un PNJ allié du chevalier avec les caractéristiques suivantes :

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	8	12	0	8
Aspects exceptionnels	Majeur (3)	-	Majeur (3)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PA	CdF
Valeurs dérivées	3	4	3	70	10
Capacités	Le PNJ n'a pas de score de santé. À la place, ce sont ses PA qui lui servent de réserve. Il est équipé d'un module de vol niveau 3 qui est constamment activé et ne coûte aucune énergie. Il ignore tous les effets de type <i>domination</i> et <i>peur X</i> .				
Arme à distance	Shotgun automatique lourd : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dispersion 6 / lourd</i>				

Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	6

Protection du loup – PG 20

L'armure du personnage peut à présent déployer des petits drones semblables à des plaques d'armures volant autour de lui. La douzaine de drones peut protéger le chevalier des attaques ennemies et une partie peut même être envoyée sur les alliés pour leur prêter main-forte.

Effet : En dépensant quelques PE, lors d'une scène ou d'une phase de conflit, le PJ possède un bonus de 2 points à ajouter à son score de champ de force actuel. Il peut payer un coût supplémentaire en PE pour offrir ce bonus à ses alliés.

Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	3 + 2 par allié bénéficiant du bonus

Modules du cheval

Fidélité du cheval – PG 80

L'armure du chevalier est à présent capable de se synchroniser avec d'autres armures et d'agir ou d'interagir en adéquation parfaite avec les différentes actions de ses alliés. L'IA de la méta-armure peut ainsi se mêler à celles alliées pour coordonner les attaques effectuées par les chevaliers.

Effet : Ce module permet d'effectuer une attaque groupée. À son *initiative*, le chevalier peut décider d'activer ce module pour une action de combat (il ne peut être utilisé qu'une fois par tour). Juste au moment où le module est activé, le chevalier utilisateur et les autres PJ alliés impliqués dans le combat peuvent décider d'effectuer une action d'attaque au tir ou au contact sur la cible désignée par le chevalier utilisant le module (une seule cible) sans dépenser

d'action et en dehors de leur *initiative*, à l'*initiative* du chevalier qui a activé le module. Les attaques sont donc effectuées sur le moment et un test doit être effectué pour chacune d'elles.

À leurs *initiatives* respectives, dans la suite de la phase, les autres PJ jouent de manière normale.

Activation	Action de combat
Durée	Un tour
Énergie	6

Loyauté du cheval – PG 20

La méta-armure du personnage, un peu à la manière de la méta-armure Warmaster, peut modifier les réglages des armures alliées et leur donner de meilleures capacités dans certains domaines, au détriment des siennes.

Effet : Pour une scène entière ou une phase de conflit entière, en dépensant quelques PE, le personnage peut redéployer tout ou partie des overdrives de sa méta-armure vers la méta-armure alliée d'un PJ. Un ou plusieurs de ses overdrives peuvent ainsi être offerts, pour une scène ou une phase de conflit, à un allié (un seul allié par activation du module) qui jouit alors des bonus d'overdrive mais pas de leurs capacités ou effets. Les overdrives offerts doivent être placés par l'allié dans des caractéristiques du même aspect et peuvent être accumulés. Évidemment, le chevalier offrant ses overdrives ne peut plus les utiliser jusqu'à la fin de la scène.

Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	6



Armes de prestige

Merlin est toujours en quête de nouveaux équipements et de nouvelles armes pour lutter contre les ténèbres. Dans sa tour au sein de Camelot, il construit chaque jour des prototypes, tous plus dingues les uns que les autres. C'est Gauvain qui est chargé de leur donner leur forme et de les rendre stables. Avant utilisation, ces prototypes sont remis aux chevaliers de la Table Ronde qui, bien souvent, leur donnent des petits noms une fois que Merlin a validé les essais.

Plusieurs prototypes sont actuellement en attente chez Merlin, prototypes qui n'attendent qu'un chevalier héroïque pour être utilisés.

Attention : Aucune arme de prestige à distance ne peut recevoir d'amélioration d'arme à distance.

Armes de contact

Griffes de Fenrir - PG 120

Ce prototype pourrait bien devenir l'arme la plus destructrice du Knight. Mais la puissance nécessaire requiert un second générateur à énergie alpha, maintenu bien à l'abri à l'intérieur d'un harnais lui-même superposé au plastron de la méta-armure.

Ce harnais alimente deux gros gants de contrôle magnétique à distance, donnant à la méta-armure la puissance d'une catastrophe naturelle, si tant est qu'il y ait du fer et de l'acier dans le paysage. Merlin, voulant éviter de laisser un chevalier désarmé au milieu de la jungle ou du désert, a fait de nombreux essais avec différentes armes et projectiles. Câbles et chaînes barbelées deviennent tentacules virevoltantes. Des billes d'acier se transforment en nuées perforantes. Des fluides métalliques se changent en armes colossales.

Mais aucune de ces techniques n'a permis de transpercer un épais blindage doublé d'un champ cinétique. C'est pourquoi dix grandes lames articulées blindées d'élément alpha sont livrées avec le harnais et ses gants. Ce sont elles, les griffes de Fenrir. Elles flottent derrière le porteur du harnais, comme une cape. En action, elles s'animent, dix doigts gigantesques permettant à leur utilisateur de découper, broyer, défoncer, comme un enfant qui écrase lui-même ses constructions et ses figurines articulées. Chacune de ces griffes peut être projetée vers l'avant comme un carreau d'arbalète. Les gants ne peuvent contrôler que les griffes et rien d'autre.

Enfin, le chevalier peut se porter ou se tirer avec les griffes de Fenrir, comme s'il était suspendu par des bras gigantesques.

Dégâts	8D6 (24) + Perception (à la place de Force)
Violence	8D6 (24) + 6
Portée	Moyenne
Effets	Défense 4 / réaction 4 / ignore CdF / dispersion 6 / deux mains

Spécial : Bien qu'elles soient considérées comme des armes de contact, les griffes de Fenrir peuvent frapper jusqu'à portée moyenne. / Grâce aux griffes, le personnage reçoit un bonus équivalent à celui du module de saut niveau 3 avec le même coût en points d'énergie. / En manipulant les griffes de Fenrir, le chevalier n'ajoute pas sa Force aux dégâts mais sa Perception.

Chaîne-épée Wyvern - PG 150

La Wyvern est une chaîne-épée barbelée cinétique. Repliée, elle se comporte comme une lame cinétique, sur laquelle elle est basée, les dents de ses maillons lui donnant autant l'apparence d'une scie que d'une épée. Mais elle est surtout conçue pour s'étendre sur commande, sa lame droite se déplie alors doucement comme un drap de soie qui glisserait emporté par son propre poids, ou violemment comme le carreau propulsé par l'arbalète, avec assez de force pour défoncer une porte blindée. Elle quadruple alors sa taille, lui donnant la portée des plus longues lances. Le champ cinétique parcourant les maillons-lames de la chaîne-épée sert autant à découper adversaires et obstacles qu'à la mouvoir. L'arme reproduit les impulsions musculaires de la main et du poignet de son utilisateur et peut frapper en esquivant un obstacle ou un innocent d'un arc de cercle aussi gracieux que mortel. Sa portée et sa rapidité de frappe en font une arme formidable, mais extrêmement dangereuse, car la moindre mauvaise manipulation est à même de faucher un allié. C'est pourquoi Merlin la réserve au chevalier ayant fait preuve d'une habileté particulièrement exceptionnelle.

Dégâts	9D6 (27) + Force + Dextérité (avec Orfèvrerie)
Violence	9D6 (27) + Dextérité (avec Orfèvrerie)
Portée	Courte
Effets	Défense 2 / orfèvrerie / ignore armure / dispersion 3 / artillerie / fureur

Spécial : Bien qu'elle soit considérée comme une arme de contact, la chaîne-épée peut frapper jusqu'à portée courte. / Le bonus accordé par orfèvrerie s'applique aussi à la violence.

Marteau cinétique Typhon – PG 150

Fils de Gaïa et de Tartare, Typhon est devenu si grand, si effroyable, que les dieux ont dû fuir l'Olympe à sa vue. Né des forces telluriques, il représente l'ouragan. Vaincu par Zeus, il est enfermé sous l'Etna. Depuis, la terre tremble quand il s'étire et le volcan entre en éruption lors de ses colères.

Le marteau cinétique Typhon est l'arme de corps à corps la plus puissante que Merlin ait créée. C'est un gros marteau à long manche dont la tête contient un générateur à énergie alpha et un émetteur de champ cinétique. D'un côté, un gros bout rond relâche lors de l'impact une puissante onde de choc à 300 degrés. La vibration au sol secoue tel un séisme et la déflagration projette et décape sur plusieurs dizaines de mètres, laissant au sol l'empreinte d'un sabot géant. Cette déflagration a plus d'effet dans les lieux clos, sa portée est même multipliée dans un couloir. De l'autre côté, une pointe acérée, dont le champ cinétique augmente la pénétration, taille dans l'acier, écarte les chairs, augmente la taille des trous laissés et coupe en deux les créatures à dimension humaine. Enfin, à l'extrémité du manche, un solide burin vibre tel un marteau-piqueur dès que le chevalier frappe une surface dure.

Une fois le champ cinétique activé, il crépite, fait un bruit de friture. L'air ondoie autour de la tête du marteau comme l'air chaud au-dessus d'une voiture. Cette vibration peut être transmise par simple contact avec le bout rond, ce qui peut amener tout un bâtiment à trembler dangereusement.

La dernière fonction du Typhon, nécessitant un apport énergétique depuis l'armure, permet au champ cinétique de propulser le marteau comme un réacteur de fusée, augmentant considérablement la puissance de l'impact.

Dégâts	12D6 (36) + Force x2 (avec Lesté)
Violence	6D6 (18) + 6
Portée	Contact
Effets	Lesté / ignore CdF / ignore armure / anti-véhicule / lourd

Spécial : Au prix de 5 PE et pour une attaque, le chevalier peut ajouter l'effet *dispersion* 6 à l'arme. Il frappe fortement le sol et produit une puissante déflagration.

Gantelet Chimère – PG 150

En étudiant les enregistrements de combats, Merlin s'est rendu compte qu'il y avait des génies parmi les chevaliers et que ces derniers auraient besoin d'un système d'armement qui leur permette d'exprimer leur polyvalence et leur créativité. C'est pourquoi il s'est inspiré de la chimère, cette créature qui a une tête et des pattes avant de lion, une tête et des pattes arrière de chèvre et une queue qui est tête et corps de serpent : griffes, crocs, cornes, sabots et venin à la fois.

C'est un gantelet imposant prenant tout l'avant-bras des deux côtés, relié à une ceinture par deux tubes, fixé à l'arrière du bras et redescendant dans le dos. La ceinture large et épaisse contient une bonne réserve d'un liquide chargé de particules métalliques, capable de solidification sur impulsion. Le gantelet contient un modulateur de champ magnétique et de champ cinétique et est recouvert par des écailles acérées d'acier blindées d'élément alpha.

Les possibilités laissées au chevalier sont nombreuses, l'infini des possibles est encore à découvrir. Mais les premiers essais sont prometteurs. Les combattants au corps à corps utilisent les capacités de lacération et de perforation du champ cinétique avec force coups de poing et du tranchant de la main. Ils forment griffes, épées, boucliers, lances en un clin d'œil, passant d'une forme à l'autre selon la nécessité du combat. Des lames aux pointes acérées blindées d'écailles d'élément alpha se changent soudain en des dizaines de poignards en suspension magnétique capables de partir avec la force d'une arbalète. Certains même forment des canons, projetant dards d'acier ou écailles d'élément alpha d'une impulsion cinétique. Ils ont alors intérêt à récupérer leurs munitions, car leur réserve d'écailles et de fluide métallique se réduit à chaque tir. Pour cela, ils doivent s'approcher du corps de leur cible, morte ou vive, et en attirer les projectiles à eux, quitte à faire de nouveaux trous...

Spécial : Plutôt qu'une arme avec des caractéristiques définies, le gantelet chimère peut se métamorphoser en différentes armes et en posséder tous les caractéristiques et effets. Ainsi, pour un seul point d'énergie et sans action, le chevalier peut transformer son gant en l'équivalent d'une arme de l'arsenal, à choisir parmi la liste suivante : masse magnétique, épée sonique, épée lumière. Il peut aussi obtenir les effets combinés d'une targe amovible et d'une épée cinétique, de deux épées cinétiques ou de deux cestes destructeurs (pour utiliser au mieux les paires d'armes, il doit quand même utiliser les styles akimbo ou ambidextre). Tous les effets des armes créées s'appliquent donc, sauf les effets *deux mains* et *lourd* qui sont purement et simplement ignorés. Un chevalier peut donc par exemple tenir sa masse magnétique à une main.

Lorsqu'il est utilisé comme propulseur d'échardes d'élément alpha, le gantelet chimère compte comme un shotgun automatique lourd.

Enfin, d'une simple pensée et sans action, le chevalier peut faire en sorte que l'arme ou les armes créées (dans le cas de la création des armes citées plus haut) redeviennent un simple gantelet.



Armes à distance

Pulseur alpha - PG 120

Merlin considère les armes à feu comme une chose du passé. Agacé par l'intérêt des chevaliers et armuriers pour les armes ridiculement primitives de M. Johanson, il s'est penché sur les problèmes rencontrés par les railguns : l'impossibilité d'utiliser des munitions antipersonnel et la faible fréquence de tir.

Le pulseur alpha est le résultat de ces recherches. Au lieu de deux rails, le canon est entouré de huit rails propulsant, paire opposée par paire opposée, des grappes de fléchettes de 3 mm à une vitesse hypersonique. Lors d'un choc contre un objet solide ou d'une violente décélération, ces fléchettes se désolidarisent les unes des autres, transformant la chair en bouillie.

Animé par un générateur à énergie alpha, le pulseur alpha dispose d'un système de refroidissement très performant qui maintient les rails à très basse température et permet une haute fréquence de tir. Le vrombissement du pulseur alpha n'est entendu qu'après l'arrivée d'une pluie de fléchettes capable de transformer tout être vivant en viande hachée. Face à des adversaires plus résistants, des fléchettes d'uranium appauvri à pointe d'élément alpha transpercent blindages et armures, les fragments pyrogènes d'uranium faisant aussi beaucoup de dégâts. Les fléchettes sont rangées dans des chargeurs droits contenant chacun 300 projectiles.

36

Dégâts	4D6 (12) + 10
Violence	12D6 (36) + 10
Portée	Longue
Effets	Assistance à l'attaque / meurtrier / oblitération / ignore armure / démoralisant / fureur / dispersion 6 / deux mains

Canon Nova - PG 120

Voilà longtemps que l'on utilise des lampes à ultraviolets dans les laboratoires pour détruire les germes, c'est plus efficace que le traditionnel autoclave. Détruire des créatures indésirables qui pullulent dès qu'on a le dos tourné avec de la lumière... Il n'en fallait pas plus pour que Merlin se penche sur le concept.

Le Nova est une arme double. Un générateur à énergie alpha dans la crosse alimente un canon à ultraviolets et un canon à faisceau. Une batterie particulièrement puissante permet d'utiliser ces deux canons à charge maximale pendant un temps limité, puis est rapidement rechargée par le générateur.

Le canon UV a pour cœur une ampoule à arc électrique à intensité variable. L'augmentation de l'intensité augmente la puissance du rayonnement, mais diminue la durée de vie de l'ampoule. Un jeu de lentilles et de miroirs permet de modifier la largeur du

vaisseau. Une vitre blindée et à changement de polarité électrique protège la lentille et filtre la lumière quand le chevalier désire éclairer sans risquer de blesser (les ampoules à ultraviolets brûlent la cornée et la peau).

À l'usage, le chevalier a dans les mains un gros fusil à double poignée et double détente, chacune accompagnée d'une molette d'intensité réglant la puissance et d'une autre de focale réglant la taille du faisceau. Une pression sur la gâchette du Nova annule la polarisation de la vitre blindée et augmente la taille et l'intensité de l'arc électrique, lâchant sur les créatures prises dans le faisceau une lumière brûlant à chaque seconde comme plusieurs heures d'ensoleillement au zénith. Le chevalier peut doubler, tripler, quadrupler la puissance de l'ampoule, puisant sur la batterie et réduisant d'autant l'espérance de vie des adversaires que la sienne, au risque de la pousser à bout en plein combat. Il faudra alors beaucoup de sang-froid pour changer l'ampoule, qui, malgré l'excellent système de refroidissement, est en plus terriblement chaude. Les ampoules de rechange, très précieuses, sont maintenues en sécurité dans des étuis blindés cylindriques.

Dégâts	10D6 (30) + 6
Violence	10D6 (30) + 6
Portée	Moyenne
Effets	Lumière 6 / anti-Anathème / ténébricide / barrage 4 / deux mains

Spécial : Lorsqu'il commence un combat, le personnage utilisateur dispose d'une réserve de 18 dés qu'il peut répartir dans les dégâts ou la violence (avec un maximum d'un total de 15D6 pour un même jet de dégâts ou de violence). Lorsque la réserve arrive à 2D, le joueur doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1, l'ampoule explose et il faut 2 tours pour la remplacer. À 1D, le joueur doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'ampoule explose et il faut 2 tours pour la remplacer. À 0D, le joueur doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'ampoule explose et il faut 2 tours pour la remplacer. Lorsque l'ampoule a explosé, l'arme ne peut plus être utilisée jusqu'au remplacement de l'ampoule.

Ces dégâts supplémentaires ne peuvent être utilisés que contre les créatures de l'Anathème.

Seth, canon intelligent à munitions drones - PG 150

Seth, divinité égyptienne de la foudre, du tonnerre et du chaos était aussi craint parce qu'il rendait les déserts arides et les terres mortes. Le canon intelligent Seth est un peu tout cela à la fois, frappant aussi fort que la foudre, plus bruyant que le tonnerre et capable de laisser un bâtiment aussi aride de vie que l'est un désert.

La nécessité de ce canon intelligent est née d'un besoin de puissance de feu, centrée sur un seul et même point. Le principe de Seth est simple : un énorme canon multitubes haut comme un Knight, se portant à la hanche ou sur l'épaule, équipé de rails magnétiques pouvant propulser des dizaines de munitions drones à une vitesse vertigineuse avec quelques millimètres carrés de précision, et ce, sur plusieurs kilomètres. Les munitions drones suivent une trajectoire préétablie par l'IA du Seth et peuvent être redirigées par le tireur durant leur très courte balade entre l'arme et la cible. Ces balles auto-propulsées sont de véritables petits condensés de technologie, des sortes de mini-roquettes se comportant comme un essaim de frelons tueurs fondant sur une victime, évitant les obstacles toutes seules et se dirigeant inexorablement vers leur cible.

Chacune de ces munitions drones est équipée pour se frayer un chemin dans n'importe quel bâtiment (par des ouvertures) ou blindé (en éventrant le blindage), puis pour exploser en une jolie déflagration assourdissante capable de décimer n'importe quoi à l'intérieur.

Généralement, un seul tir de Seth propulsant une dizaine de munitions suffit à stopper net un char d'assaut en pleine course.

Dégâts	12D6 (36) + <i>Tir (avec Précision)</i>
Violence	2D6 (6)
Portée	Lointaine
Effets	<i>Anti-véhicule / assistance à l'attaque / artillerie / désignation / dispersion 3 / précision / ultraviolence / lourd</i>

Règle optionnelle : Créer sa propre arme de prestige

Une fois qu'il a accumulé un total de 500 PG et donc qu'il est devenu un chevalier de la Table Ronde, ou lorsqu'il a atteint un total de 700 PG, au choix du MJ, un chevalier dispose de 150 PG pour concevoir sa propre arme de prestige, à distance ou au contact. Il doit suivre les règles de conception suivantes :

- 1 - Le chevalier doit conceptualiser son arme et lui donner un nom en accord avec le MJ. L'arme créée est particulière et doit refléter la personnalité du chevalier.
- 2 - L'arme possède de base 2D6 dans ses dégâts et sa violence.
- 3 - De base, pour une arme de contact, la portée est contact et, pour une arme à distance, la portée est courte.
- 4 - De base, l'arme est une arme à une main.
- 5 - Une fois ces bases posées, il est temps de dépenser les 150 PG :

- ✦ Pour 5 PG, le chevalier peut augmenter d'1D6 les dégâts ou la violence de son arme, jusqu'à un maximum de 10D6.
- ✦ Au-delà de 10D6, augmenter les dégâts ou la violence d'1D6 coûte 10 PG jusqu'à un maximum de 15D6.

- ✦ Ajouter un bonus fixe de 3 points de dégâts coûte 5 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- ✦ Ajouter un bonus fixe de 6 points de dégâts coûte 10 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- ✦ Ajouter un bonus fixe de 9 points de dégâts coûte 15 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- ✦ Ajouter un bonus fixe de 12 points de dégâts coûte 20 PG. Un seul bonus fixe peut être ajouté.
- ✦ Augmenter la portée d'une arme à distance d'un niveau coûte 5 PG (passer de courte à longue coûte donc 10 PG, 5 PG pour passer de courte à moyenne et 5 PG pour passer de moyenne à longue).
- ✦ Augmenter la portée d'une arme de contact coûte 10 PG avec au maximum une portée courte.
- ✦ Ajouter les effets suivants rapporte un certain nombre de PG au chevalier à dépenser pour la création de son arme : *deux mains* octroie 10 PG à dépenser, *lourd* octroie 20 PG, *ténébricide* octroie 20 PG.
- ✦ Enfin, ajouter les effets suivants coûte un certain nombre de PG :

- ✦ **Anti-Anathème** : 20 PG
- ✦ **Anti-véhicule** : 20 PG
- ✦ **Artillerie** : 10 PG
- ✦ **Assistance à l'attaque** : 10 PG
- ✦ **Barrage 2** : 5 PG, un seul type de *barrage* peut être acheté
- ✦ **Barrage 4** : 10 PG, un seul type de *barrage* peut être acheté
- ✦ **Barrage 6** : 15 PG, un seul type de *barrage* peut être acheté
- ✦ **Barrage 8** : 20 PG, un seul type de *barrage* peut être acheté
- ✦ **Choc 2** : 10 PG, un seul type de *choc* peut être acheté
- ✦ **Choc 4** : 15 PG, un seul type de *choc* peut être acheté
- ✦ **Choc 6** : 20 PG, un seul type de *choc* peut être acheté
- ✦ **Défense 2** : 10 PG, un seul type de *défense* peut être acheté
- ✦ **Défense 3** : 15 PG, un seul type de *défense* peut être acheté
- ✦ **Défense 4** : 20 PG, un seul type de *défense* peut être acheté
- ✦ **Dispersion 3** : 10 PG, un seul type de *dispersion* peut être acheté
- ✦ **Dispersion 6** : 20 PG, un seul type de *dispersion* peut être acheté
- ✦ **Dégâts continus 3** : 5 PG, un seul type de *dégâts continus* peut être acheté

- ✦ **Dégâts continus 6** : 15 PG, un seul type de *dégâts continus* peut être acheté
- ✦ **Démoralisant** : 15 PG
- ✦ **Désignation** : 5 PG
- ✦ **Destructeur** : 10 PG
- ✦ **En chaîne** : 15 PG
- ✦ **Espérance** : 15 PG
- ✦ **Fureur** : 20 PG
- ✦ **Ignore armure** : 20 PG
- ✦ **Ignore CdF** : 20 PG
- ✦ **Lesté** : 10 PG, arme de contact uniquement
- ✦ **Lumière 2** : 5 PG, un seul type de *lumière* peut être acheté
- ✦ **Lumière 4** : 15 PG, un seul type de *lumière* peut être acheté
- ✦ **Lumière 6** : 20 PG, un seul type de *lumière* peut être acheté
- ✦ **Meurtrier** : 10 PG
- ✦ **Oblitération** : 15 PG
- ✦ **Orfèvrerie** : 10 PG, arme de contact uniquement
- ✦ **Pénétrant 5** : 5 PG, un seul type de *pénétrant* peut être acheté
- ✦ **Pénétrant 10** : 10 PG, un seul type de *pénétrant* peut être acheté
- ✦ **Perce armure 20** : 5 PG, un seul type de *perce armure* peut être acheté

- ✦ **Perce armure 40** : 10 PG, un seul type de *perce armure* peut être acheté
- ✦ **Perce armure 60** : 15 PG, un seul type de *perce armure* peut être acheté
- ✦ **Précision** : 10 PG, arme de tir uniquement
- ✦ **Réaction 2** : 10 PG, un seul type de *réaction* peut être acheté
- ✦ **Réaction 3** : 15 PG, un seul type de *réaction* peut être acheté
- ✦ **Réaction 4** : 20 PG, un seul type de *réaction* peut être acheté
- ✦ **Silencieux** : 10 PG
- ✦ **Tir en sécurité** : 10 PG
- ✦ **Ultraviolence** : 10 PG

Une fois l'arme conçue, Merlin la développe pour le chevalier et la lui octroie lors d'une cérémonie en présence de tous les chevaliers de la Table Ronde. La nouvelle arme de prestige est nommée et considérée par tous comme l'emblème du chevalier de la Table Ronde.

Améliorer l'arme de prestige

Entre chaque mission, le chevalier peut dépenser des PG pour améliorer l'arme ainsi créée. Le maximum de PG dépensés pour l'améliorer entre chaque mission est de 20.

▼ Avalon – Nouvelle base du Knight

Avalon constitue un ensemble de règles optionnelles qui est conseillé pour un jeu en campagne, en épisodes ou avec des scénarios liés entre eux où les PJ conservent les mêmes personnages d'une partie à l'autre. MJ, vous pouvez donc continuer à utiliser Camelot comme quartier général, et donc continuer à utiliser les règles standards du livre de base, ou utiliser Avalon comme quartier général et utiliser les règles optionnelles ci-dessous.

Attention : MJ, si vous souhaitez insérer Avalon dans une série de scénarios ou une campagne, vous devez l'inclure dès la première partie, en remplacement de Camelot. Avalon limitant les évolutions des personnages, il est compliqué de l'insérer en cours de campagne. Cependant, l'inclure au cours d'un scénario au début de l'année 2038, avec un déménagement de l'organisation et une découverte des

infrastructures de la base peut être intéressant. Là, deux solutions : soit les développements d'Avalon permettant l'accès aux équipements possédés par les chevaliers sont déjà construits ; soit, qui dit « déménagement » dit « repartir de zéro » et les chevaliers doivent rendre leurs équipements et développer Avalon depuis le début.

Le principe de ces règles optionnelles est de faire évoluer la base du Knight en obtenant des PCo, des points de construction, qui permettent la création d'extensions, de nouveaux lieux et équipements, permettant eux-mêmes l'obtention de meilleures technologies. Avalon est, en 2038, une nouvelle base du Knight. C'est un ensemble de plateformes off-shore (comme les plateformes pétrolières) reliées par des ponts de métal, situé dans l'océan Indien, sis sur des récifs tout près des Seychelles. Modulable, Avalon est destiné à accueillir dans l'avenir l'ensemble des forces du Knight, mais aussi à évoluer facilement, selon les besoins, grâce à la création de nouvelles plateformes.



L'histoire d'Avalon

Fin 2037, Lancelot et Arthur arrivent à la conclusion qu'ils ne peuvent mener une lutte efficace contre les ténèbres en étant sous le joug financier d'un immortel et même au cœur d'une arche. Selon Arthur, tout le monde doit profiter de l'aide du Knight, de sa bienveillance, et pas seulement les citoyens et leurs dirigeants. Afin de libérer le Knight et de lui laisser plus de latitudes, Arthur a donné les pleins pouvoirs à Lancelot et l'a nommé chef de guerre, lui ordonnant de piloter la création d'une base secrète dans la mer des Seychelles, base qui deviendra, à terme, la véritable base du Knight. Si les Seychelles ont été choisies, c'est parce que la République des Seychelles a toujours été une alliée du Knight, mais aussi parce que les îles sont protégées par la NAU, sans pour autant en faire partie. Enfin, les nombreux hauts fonds entourant l'île forment le lieu idéal pour la construction de plateformes off-shore.

De son côté, Arthur, représentant du Knight, a décidé de rester à Camelot et d'en faire la façade de l'organisation, un lieu de représentation où seules une cinquantaine de chevaliers (notamment de la section Gargoyles) et une centaine d'agents assurent le spectacle. Le reste des chevaliers de la Table Ronde, les sections, les écuyers, les agents ainsi que Merlin sont déjà partis pour Avalon. Àuprès de Lancelot, ils souhaitent mener un combat où aucun humain ne sera laissé de côté. Le chef de guerre ne se prive d'ailleurs pas et, sous sa direction, le Knight devient une vraie machine de guerre, multipliant les interventions, partout. Certains sous son commandement affirment d'ailleurs que ce n'est plus Arthur qui dirige désormais le Knight, mais bel et bien Lancelot...

Utiliser Avalon

Avalon offre un nouveau niveau de jeu à *Knight*, avec des règles optionnelles qui agissent entre chaque mission. L'idée principale est de faire en sorte que ce soient les joueurs qui gèrent Avalon et qui développent de nouvelles infrastructures, de nouveaux équipements pour l'organisation. Attention, leurs personnages ne sont en rien des décideurs au sein d'Avalon, du moins pas au début. En fait, entre les missions, les joueurs jouent durant quelques instants Lancelot et les chevaliers de la Table Ronde qui décident de créer telle ou telle extension pour Avalon. Libre à eux de jouer ces moments ou de dépenser simplement leurs points de construction.

À chaque fin de mission, en plus de recevoir des PG, les chevaliers recevront donc aussi des PCo, des points de construction, qui permettent de créer de nouvelles plateformes pour Avalon, octroyant ainsi des accès à de nouvelles sections de l'arsenal, à des véhicules ou à des méthodes de regain d'espoir.

Modifications par rapport au livre de base de Knight

MJ, si vous choisissez d'inclure Avalon à vos parties de *Knight*, alors il vous faudra appliquer les restrictions suivantes qui seront levées par le développement d'Avalon :

- ✦ Les armes et modules avancés et rares (overdrives inclus) ne sont plus débloqués par une accumulation de PG de la part des chevaliers. En somme, seul l'équipement standard est disponible sans ajouter des extensions à Avalon.
- ✦ Les armes et modules de prestige ne se débloquent plus automatiquement en cumulant des PG. S'il faut toujours que les chevaliers accumulent 500 PG, il faut aussi que la forge soit construite.
- ✦ Les évolutions possibles des méta-armures ne se débloquent plus automatiquement. S'il faut toujours accumuler un certain nombre de PG, il faut aussi construire le méta-atelier pour qu'elles se débloquent.
- ✦ Les chevaliers ne peuvent plus accéder aux implants cybernétiques et aux thérapies de reconstruction corporelle.
- ✦ Aucun véhicule, sauf le vector léger, n'est disponible pour la coterie.
- ✦ Les PJ ne disposent pas de points de contact.

Les points de construction

Entre chaque mission, les PJ (en fait la coterie) obtiennent désormais des PCo, en plus des PX et des PG, qui leur permettent de développer Avalon. Contrairement aux PG, les PCo ne sont pas donnés aux chevaliers uniquement en fonction de leurs actions, mais aussi en fonction du temps passé à accomplir la mission.

Attention, c'est la coterie qui reçoit les PCo, pas chaque chevalier individuellement :

Moins d'une journée : 1 PCo

Un à trois jours : 2 PCo

Quatre jours à une semaine : 3 PCo

Plus d'une semaine : 4 PCo

Si les PJ obtiennent des renseignements importants, mettent la main sur de l'équipement intéressant pour Avalon ou s'ils enrôlent de nouvelles personnes pour le Knight, le MJ est libre de leur octroyer 1 à 3 PCo de plus.

Dépenser des points de construction

Entre chaque mission qu'ils effectuent, lorsque leurs personnages rentrent à Avalon, les joueurs peuvent dépenser des points de construction pour acheter des extensions à Avalon. Ces extensions sont en fait de nouvelles plateformes qui viennent se greffer à la

plateforme de commandement, la seule présente au départ. Ils peuvent en acheter autant qu'ils veulent, dans la limite des PCo disponibles. Chaque extension achetée met un peu de temps à être construite, mais on considère que le temps passé en mission sert au développement des nouvelles extensions. Une fois dépensés, les PCo sont perdus, mais s'ils ne le sont pas, ils peuvent être cumulés d'une partie à l'autre.

Les extensions d'Avalon

Ici sont listées les différentes extensions disponibles pour Avalon. Sont présentés leurs nom, description, coût en PCo, certains prérequis et leurs effets. Elles sont listées selon leur coût en PCo.

Armurerie - 3 PCo

Cette plateforme est un complexe à l'allure très militaire, destiné à la fabrication de nouvelles armes pour le Knight. Des usines aux longues cheminées et des fonderies dégagent une odeur de métal et de soufre ainsi qu'une chaleur qui peut être ressentie depuis les plateformes les plus lointaines.

Des armuriers produisent et entretiennent l'armement qui est conçu ici et entraînent les chevaliers à son utilisation. C'est Gauvain lui-même qui dirige l'armurerie et qui, avec l'aide de Merlin, imagine de nouveaux outils pour lutter contre l'Anathème.

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux armes avancées qui peuvent être achetées en payant leur coût en PG.

Laboratoire - 3 PCo

Secret et accessible uniquement avec l'autorisation de Dagonnet, le laboratoire est le lieu de conception et de production de très nombreux modules du Knight. D'aspect, c'est un énorme cube blanc de cinq étages et possédant seulement deux entrées surveillées par des drones. Pas moins d'une centaine de scientifiques et d'ingénieurs travaillent au sein du service recherche et développement. On y teste des modules de déplacement, des tourelles automatisées ou encore de nouveaux outils permettant de faire des chevaliers de véritables héros.

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux modules avancés qui peuvent être achetés en payant leur coût en PG.

Tour de renseignements - 4 PCo

Dominant l'ensemble de la base, la tour de renseignements est le siège de la section Korrigan. Dans cet édifice de soixante-dix mètres de haut grouillent plusieurs dizaines d'agents de la section qui se relaient auprès de systèmes de communication et de postes de contrôle. À sa base, on trouve une immense salle semblable à un amphithéâtre, nommée le « Dôme », avec en son centre un ordinateur central qui reçoit, traite et analyse les données envoyées par l'ensemble des chevaliers et agents présents sur le terrain. Tout autour, près de pods RA, des agents

de la section, triés sur le volet, compulsent ces données et répondent aux chevaliers en mission.

Effet : Les chevaliers ont désormais accès aux points de contact. Chacun possède un nombre de points de contact égal à sa plus haute caractéristique dans l'aspect *Dame*. Ce nombre évolue avec l'augmentation de la plus haute caractéristique dans l'aspect *Dame*.

Baie de déploiement - 4 PCo

Sans doute la plateforme la plus impressionnante d'Avalon, la baie de déploiement est un immense complexe formé de garages, de pistes de décollage et d'entrepôts dans lesquels sont préparés et logés les véhicules du Knight. On y trouve des stations, steeds, titans et, bien entendu, tous les types de vectors. C'est le chevalier Bohort qui dirige la baie de déploiement et qui a en charge le bon fonctionnement des différents véhicules.

Effet : La coterie a maintenant accès à l'ensemble des véhicules du Knight. Les véhicules ne sont pas à acheter en PG, mais sont uniquement prêtés aux chevaliers pour des missions particulières, à leur demande. Libre au MJ d'accepter ou non leur demande.

Méta-atelier - 5 PCo

Antre de Merlin, le méta-atelier est destiné au développement des méta-armures et notamment à l'inclusion d'overdrives en leur sein. C'est ici que Merlin développe les nouvelles méta-armures et qu'elles sont testées. D'aspect, le méta-atelier ressemble à un gros bâtiment octogonal, tout en métal rutilant. On trouve à l'intérieur des salles de conception, d'étude et de développement ainsi que plusieurs terrains d'entraînement blindés dans lesquels la moindre modification effectuée sur une méta-armure est essayée par des chevaliers choisis personnellement par Merlin. Entre ces murs, on trouve aussi une petite centaine d'agents, tous des hommes et des femmes de confiance, qui travaillent auprès de Merlin.

Effet : Les chevaliers ont désormais accès aux évolutions possibles des méta-armures. Il faut toujours qu'ils accumulent assez de PG pour qu'elles se débloquent (ou les acheter dans le cas de certaines méta-armures).

Infirmierie - 5 PCo

Cette petite extension semblable à un hôpital blanc en forme de H et possédant deux pistes d'atterrissage pour vectors est destinée à la prise en charge des chevaliers blessés, mutilés ou pratiquement morts. Dans l'infirmierie du Knight, une cinquantaine de médecins et d'infirmiers opèrent les blessés et administrent des traitements à ceux qui sont malades. Mais surtout, c'est à l'infirmierie que sont posés les implants sur les mutilés et que les plus glorieux des chevaliers peuvent jouir de thérapies de reconstruction corporelle.

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux thérapies de reconstruction corporelle et aux





implants cybernétiques. Ces deux méthodes de soin des blessures graves sont toujours à payer en PG comme indiqué.

Galerie des héros - 5 PCo

Dans cette extension située juste à côté du poste de commandement, on trouve des jardins artificiels et un grand bâtiment de métal et de verre dédié aux héros du Knight, morts comme vivants. Leurs exploits, par l'intermédiaire d'œuvres d'art, peuvent être consultés par tous les chevaliers et tous les agents de l'organisation. On trouve dans la galerie des héros une vingtaine d'artistes pratiquant encore et produisant des œuvres dédiées à la gloire du Knight et peut-être même à celle des PJ.

Effet : Un chevalier peut dépenser un certain nombre de points de gloire pour qu'une œuvre à sa gloire soit créée par un des artistes de la galerie des héros puis exposée en son sein. C'est au joueur, en accord avec le MJ, de définir l'œuvre et l'exploit qui y est représenté. Pour 10 PG, le personnage regagne 1D6 points d'espoir. Pour 20 PG, le personnage regagne 2D6 points d'espoir. Pour 30 PG, le personnage regagne 3D6 points d'espoir.

Arsenal - 6 PCo - nécessite l'armurerie

Minuscule extension située non loin de l'armurerie, l'arsenal est le lieu de travail de Nathan « Nate » Johanson, sans doute le plus talentueux des armuriers du Knight. Dans ce bâtiment de métal pourvu d'une technologie dernier cri, l'homme travaille à la création d'un nouvel arsenal, aussi puissant qu'innovant aux côtés de Gauvain et de quelques concepteurs d'armes. Régulièrement, on entend résonner les cris

de joie de Nate lorsqu'il trouve un nouveau concept intéressant dans la lutte contre les ténèbres.

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux armes rares et peuvent les acheter en payant leur coût en PG.

Centre R&D - 6 PCo - nécessite le laboratoire

Ici règnent en maîtres Dagonnet et la section Cyclope. C'est un véritable bunker, un cube gris de métal et d'élément alpha, dans lequel sont testées des technologies de pointe, défiant l'entendement. Parfois, lorsqu'un prototype est testé, on voit les lois de la physique se modifier tout autour pendant quelques instants. Malgré la taille impressionnante de ce centre, seulement une cinquantaine de chercheurs y travaillent ardemment au développement de nouveaux modules, que Gauvain ou Merlin ont commencé à concevoir.

Effet : Les chevaliers ont maintenant accès aux modules rares et peuvent les acheter en payant leur coût en PG.

Forge - 10 PCo - nécessite l'arsenal et le méta-atelier

Uniquement utilisable par Merlin, la forge est une extension du méta-atelier. Entouré par quelques génies et par des concepteurs d'armes mondialement connus, Merlin conçoit ici de l'équipement qui révolutionne la science et la manière dont les chevaliers eux-mêmes combattent.

Effet : Si les chevaliers ont atteint un total de 500 PG, alors ils accèdent aux modules et aux armes de prestige. Les modules et armes de prestige sont toujours à payer en PG.

42

Merlin et les chevaliers de la Table Ronde en 2038

À l'aube de 2038 et grâce aux avancées du Knight, les chevaliers de la Table Ronde sont eux aussi à l'apogée de leur puissance. Les profils suivants permettent ainsi de mieux les définir, mais aussi de les inclure en tant que PNJ dans certaines missions.

Arthur

Le personnage d'Arthur est un véritable mystère pour les membres du Knight et l'Humanité. Anciennement Raphaël MacTavish, cet homme a abandonné ce nom lorsqu'il a revêtu la méta-armure Excalibur.

Il a depuis créé le Knight et le commande, mais, peut-être est-ce dû au fait qu'il ne quitte jamais sa méta-armure, peu peuvent se targuer de connaître ses pensées. Peut-être Guenièvre, son IA, est-elle la seule à bénéficier de cet honneur. Auréolé d'une certaine majesté et d'une autorité indéniable, tous les chevaliers sans exception lui vouent un respect sans borne et certains un culte.

Type : Allié (héros)

Tactique : Arthur est un combattant hors pair capable de combattre et de vaincre plusieurs ennemis retors en même temps. Sa méta-armure semble d'ailleurs réagir instinctivement et la grande majorité de ses modules s'activent sans qu'il le demande. En combat, il affronte en premier lieu les ennemis possédant un haut score de Bête puis de Chair.



	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	14	14	14	14	14	30
Aspects exceptionnels	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (7)	Majeur (7)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	15	15	30	100	150	150
Capacités	Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i>, jusqu'à la fin de la phase de conflit. Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i>, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. Excalibur : La méta-armure d'Arthur détient les capacités des 9 premiers modèles de méta-armure existants ainsi que tous les modules de prestige du faucon, du lion, de l'ours et du taureau. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (3) : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	Épée d'Excalibur : Dégâts : 8D6 + 30 – Violence : 6D6 + 14 – Portée : Courte – Effets : <i>Pénétrant 10 / ignore armure / anti-véhicule / fureur / anti-Anathème / lumière 6 / dispersion 3 / deux mains</i>					
Arme à distance	Fusil d'Excalibur : Dégâts : 7D6 + 14 – Violence : 8D6 + 14 – Portée : Longue – Effets : <i>Dispersion 3 / fureur / tir en sécurité / en chaîne / démoralisant / lourd / lumière 6 / anti-Anathème</i>					

Merlin

Merlin n'est pas le chef du Knight, mais tous savent au sein de l'organisation que celle-ci n'existerait pas sans lui. Cet homme d'une soixantaine d'années en est en quelque sorte le « papa » bienveillant qui divulgue ses conseils aux chevaliers qui viennent le voir. Mais Merlin était auparavant James Niakaté, l'inventeur des nanomachines et de l'immortalité. Ce don pour les sciences, il le met au service du combat

contre l'Anathème et passe beaucoup de son temps dans la Tour à réfléchir à de nouveaux concepts d'armes.

Type : Allié (héros)

Tactique : Merlin n'aime pas combattre. S'il le doit, il se jette dans le feu de l'action et fait de vrais miracles sur les armures alliées lorsqu'il s'agit de les réparer ou de les améliorer.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	6	16	10	8
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (4)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	CdF
Valeurs dérivées	4	5	5	60	20
Capacités	Génie : Le PNJ peut réparer une méta-armure de 6D6 + 10 PA par tour. De plus, il peut améliorer une arme pour qu'elle gagne 1D6 de dégâts, de violence ou un effet jusqu'à la fin de la phase de conflit. Enfin, en un tour, il peut créer un piège ou tout matériel électronique simple grâce à quelques éléments. Grosse artillerie : Sur le champ de bataille, le PNJ utilise une méta-armure Paladin particulièrement imposante qui lui permet d'effectuer jusqu'à 4 tirs par tour (les armes utilisées sont au choix du MJ). Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ.				
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal				



Kay

Kay était, avant de rentrer à la Table Ronde, la demi-sœur d'Arthur, Helena MacTavish. Elle est maintenant devenue la chef de la section Ogre spécialisée dans la lutte contre les ténèbres. C'est un personnage très discret, avare de mots et préférant agir plutôt que parler. Elle porte constamment Fantôme, sa méta-armure de prestige façonnée sur le châssis

de l'armure Rogue, lui permettant de rester discrète en toutes circonstances et de se jouer des sens de tous ses ennemis.

Type : Allié (héros)

Tactique : Lorsqu'il s'agit d'être discrète et d'assassiner ses ennemis, Kay est capable de faire preuve d'un grand talent. En combat, elle cible les ennemis ayant le plus haut score de *Masque* (voire *Discrétion*).

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	8	14	12	8	16	20
Aspects exceptionnels	Mineur (4)	Majeur (6)	Mineur (3)	Mineur (3)	Majeur (6)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	14	12	40	70	150	150
Capacités	Fantôme : La méta-armure du PNJ combine les capacités d'une Rogue et d'une Ranger et bénéficie de tous les modules de prestige de l'aigle et du serpent. Ogre : Le PNJ est immunisé à la capacité <i>peur</i> et les dégâts qu'il subit à cause de la capacité <i>Anathème</i> sont divisés par deux. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	Dague serpent : Dégâts : 4D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque</i>					
Arme à distance	Railgun baliste : Dégâts : 10D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Lointaine – Effet : <i>Ignore armure / ignore CdF / oblitération / 3 autres effets au choix du MJ, pouvant être changés à chaque tour</i>					

44

Gauvain

Gauvain, alias Connor Cromwell, est le plus jeune chevalier de la Table Ronde. Âgé de 20 ans, c'est un petit génie de la technologie et un fan de jeu de rôle. Ce personnage enjoué porte en mission sa méta-armure Solar qui lui sert autant à réparer le matériel allié qu'à combattre les ténèbres grâce à la lumière qu'elle génère. Quand il est à Camelot,

il dirige la section Giant et gère toutes les équipes de l'Atelier, du technicien au pilote, avec une facilité déconcertante.

Type : Allié (héros)

Tactique : Gauvain utilise des drones et de la lumière pour harceler ses ennemis pendant qu'il vient en aide à ses alliés. Il attaque les ennemis avec le plus haut score en *Bête* (voire *Hargne*).

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	8	12	14	14	8	20
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (3)	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	10	14	15	60	150	150
Capacités	Solar : La méta-armure du PNJ combine les capacités d'une Priest et d'une Wizard et bénéficie de tous les modules de prestige du faucon et de l'ours. Giant : Grâce à son mode nanoC, le PNJ peut créer n'importe quelle arme ou n'importe quel module de l'arsenal, quels que soient son niveau et son coût. L'arme ainsi créée ne dure qu'1D6 tours, mais est pleinement efficace. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules est à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact et à distance	Gantelet chimère : Voir les armes de prestige de ce supplément.					

Lamorak

Lamorak est un des chevaliers de la Table Ronde particulièrement connu pour son haut fait. Franz Grüber, ancien policier de Berlin, a ni plus ni moins sauvé la vie d'Arthur et perdu son bras pour cela. Aujourd'hui, Lamorak dirige la section Gargoyles. C'est un personnage retors, taciturne et d'une loyauté indéfectible. D'une très grande force physique, il apprécie aujourd'hui de combattre les ennemis du Knight dans de violentes oppositions au contact. Il

porte le plus souvent Bastion, sa méta-armure de prestige, qui est une Warrior modifiée pour résister à la plupart des attaques.

Type : Allié (héros)

Tactique : Lamorak est un pilier qu'aucun ennemi ne peut défaire. Protecteur par excellence, il continuera à se battre jusqu'à ce que la totalité de ses alliés soit en sécurité. En combat, il attaquera les ennemis ayant infligé les plus hauts scores de dégâts ou ceux ayant un score élevé en *Bête*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	16	14	12	8	8	18
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	Mineur (3)	Mineur (3)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	19	18	10	100	250	150
Capacités	Bastion : La méta-armure du PNJ est une Warrior particulièrement résistante qui bénéficie de tous les modules de prestige de l'ours et du corbeau. Gargoyles : Le PNJ a toujours la possibilité de rediriger les attaques ennemies sur lui et de subir la totalité de leurs dégâts. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact et à distance	Épée prisme : Dégâts : 4D6 + 14 – Violence : 6D6 + 14 – Portée : Courte – Effets : <i>Ignore CdF / ignore armure / anti-véhicule / lumière 6</i> Haut pavois : Dégâts : 10 – Violence : 10 – Portée : Contact – Effets : <i>Défense 8 / réaction 8</i>					



Lancelot

Lancelot est le chevalier de la Table Ronde le plus envié. Anciennement Diego Omessa, guide de montagne dans les Alpes, c'est son combat légendaire et sa victoire contre le Monstre, une des incarnations de la Bête, qui a fait de lui un des héros les plus adulés. Depuis, il dirige la section Dragon, porte très souvent sa méta-armure de prestige Parangon et garde toujours près de lui Flamme, son faucon apprivoisé. Bien que taciturne, c'est un chevalier preux, sans reproche

et optimiste qui suit avec cœur le code du Knight. Mais pour certains, son optimisme est forcé et ses yeux pourraient cacher, dit-on tout bas, l'ombre du désespoir.

Type : Allié (héros)

Tactique : Lancelot est un combattant solitaire. Plutôt que de se jeter avec les autres dans la mêlée, il préfère les duels avec les créatures les plus terrifiantes de l'Anathème, c'est-à-dire celles possédant les scores d'aspects ou de dégâts les plus élevés.





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	12	14	10	14	14	20
Aspects exceptionnels	Mineur (4)	Majeur (6)	Mineur (3)	Majeur (6)	Majeur (6)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	13	12	12	80	150	150
Capacités	Parangon : La méta-armure du PNJ combine les capacités d'une Rogue et d'une Warmaster et bénéficie de tous les modules de prestige du faucon et du dragon. Flamme : Lorsque le faucon survole les ennemis en poussant un cri, ceux-ci subissent automatiquement l'effet <i>lumière 6</i> durant tout le combat. Activer cette capacité ne requiert aucune action. Dragon : Toutes les attaques de Lancelot possèdent l'effet <i>espérance</i>. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	Serres du faucon (paire de lames de bras) : Dégâts : 12D6 + 12 – Violence : 8D6 + 12 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / ténébricide / anti-Anathème / meurtrier / fureur</i>					

Palomydès

Palomydès est le cinquième chevalier de la Table Ronde. Cette femme d'une beauté à couper le souffle est une ancienne membre du Monna-Molelo, le service secret de la NAU. C'est Merlin qui l'a recrutée en personne pour ses talents en matière de politique et d'espionnage et l'a mise à la tête de la section Korrigan. Volontaire, parfois forte tête, elle se montre plus que compétente pour diriger des hommes et prendre des décisions qui fâchent. Elle ne possède qu'une confiance très limitée en l'Humanité et seuls

Merlin et ses pairs de la Table Ronde semblent trouver grâce à ses yeux. Elle porte la méta-armure Sherlock, presque toujours remise à l'Atelier.

Type : Allié (héros)

Tactique : Palomydès est une meneuse d'hommes et une enquêteuse hors pair, elle préfère éviter de prendre part aux combats, mais, si elle le doit, elle reste en retrait et cible les ennemis avec un score élevé en *Chair* (voire en *Force*).

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	8	12	14	14	14
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (3)	Mineur (4)	Majeur (6)	Majeur (6)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	16	11	30	60	100	150
Capacités	Sherlock : La méta-armure du PNJ combine les capacités d'une Bard et d'une Warmaster et bénéficie de tous les modules de prestige du cerf et du cheval. Korrigan : L'IA de Palomydès a accès à toutes les informations détenues par les arches, les services secrets et le Knight. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 11 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe <i>ignore armure</i> – Effets : <i>Ignore armure / orfèvrerie / assistance à l'attaque</i>					
Arme à distance	Arbalète watson : Dégâts : 5D6 + 12 – Violence : 1D6 – Portée : Longue – Effets : <i>Silencieux / ignore armure / ignore CdF / anti-Anathème / dégâts continus 6 / choc 2 / artillerie / spécial</i> : l'arbalète utilise sa capacité <i>désignation</i> automatiquement sur tous les ennemis présents dans la phase de conflit.					



Dagonnet

Theobald Graafson, alias Dagonnet, est un véritable génie, tant en matière de géologie et de chimie que de spéléologie. Originaire de Cologne, il a découvert l'existence de l'élément alpha et a participé à la construction d'Excalibur. Aujourd'hui, il est un des chevaliers de la Table Ronde les plus appréciés des recrues et des simples agents du Knight, car doté d'un grand sens de l'humour. Il cherche à comprendre l'Anathème, habillé de sa méta-armure Digger, modifiée pour pouvoir creuser ou passer au travers de n'importe quel matériau. La section Cyclope, qu'il dirige, est d'ailleurs spécialisée dans la compréhension des ténèbres, de ses créatures, matériaux et lois.

Type : Allié (héros)

Tactique : Dagonnet aime le combat, mais il déteste tuer. En phase de conflit, il essaie de mettre K.O. les ennemis possédant les armes dotées du nombre de dés de dégâts le plus haut ou possédant l'effet *ignore armure*. Il utilise les capacités de son étrange arme nommée simplement « la foreuse » pour détruire et mettre à mal les équipements de l'adversaire.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	10	14	12	8	20
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (8)	Mineur (4)	Mineur (4)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	17	10	10	80	100	200
Capacités	Digger : L'armure de Dagonnet, associant une Priest à une Warmaster, est capable de passer au travers de n'importe quelle matière, même l'élément alpha, comme si le module de phase pouvait être activé à l'infini. Elle bénéficie aussi de tous les modules de prestige du corbeau et du loup. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	La Foreuse : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Courte – Énergie : 2 – Effets : Si la Foreuse inflige des dégâts sur un ennemi (en touchant ses PS ou ses PA), alors le MJ choisit un effet suivant : une arme ou un module du PNJ touché est détruit, une capacité du PNJ ne peut plus être utilisée pendant les deux prochains tours ou le personnage visé ne possède plus de CdF ou de bouclier pour les deux prochains tours. Cet effet peut se cumuler plusieurs fois sur un même ennemi.					



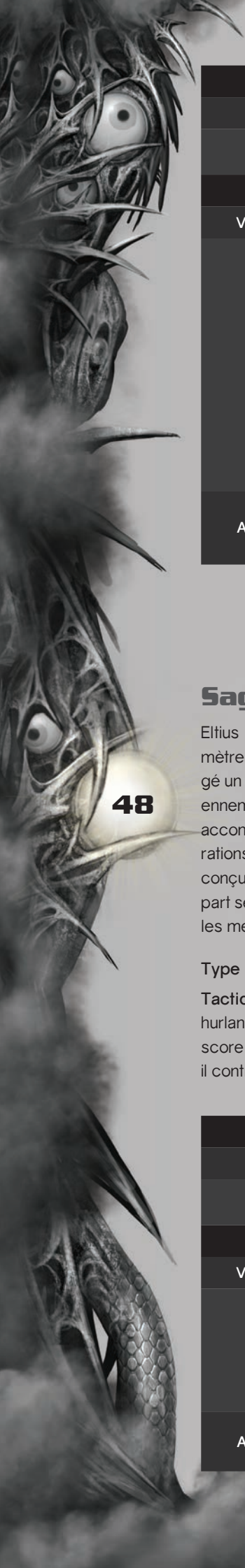
Bohort

Meghan Mac Kenzie, surnommée Bohort, est d'un tempérament aimant et sulfureux à la fois. Cette rousse aux yeux océan ne manque pas de malice et de franchise et est connue comme capable de motiver le plus triste des chevaliers. Cette pilote émérite a élevé le combat à moto au rang d'art martial. Elle dirige la section Griffon, spécialisée dans le convoyage et l'escorte de chevaliers comme de VIP. Toujours en déplacement, Bohort ne sort jamais sans sa moto de combat steed, ni sans sa méta-armure Warrior nommée Fu-Mari et taillée pour les combats à haute vitesse.

Type : Allié (héros)

Tactique : Spécialiste du combat rapide et à haute vitesse, Bohort se bat généralement depuis sa moto steed et harcèle ses ennemis, tirant avec ses deux tourelles d'épaules à déploiement automatisé et frappant à grands coups de son fléau nommé « Apophis ». Elle cible en premier lieu les ennemis avec un score de *Bête* élevé et exfiltre en même temps les alliés blessés ou mal en point. Ses scores de *défense* et de *réaction* entre parenthèses sont à utiliser lorsqu'elle est sur sa moto steed.





	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	10	14	10	14	10	30
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (7)	-	Mineur (4)	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	10 (20)	10 (20)	10	100	150	150
Capacités	Fu-Mari : La méta-armure Warrior de Bohort lui octroie un CdF de 30 points, l'un des plus résistants jamais conçus par le Knight ainsi que tous les modules de prestige du sanglier et du serpent. 1 % : La moto steed pilotée par Bohort dispose d'un profil amélioré (sa <i>manœuvrabilité</i> est augmentée d'un point et ses PA de 100 points). Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i>. Pilote émérite : Aux commandes d'une moto steed, Bohort dispose d'une action de combat ou de déplacement supplémentaire. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Module (tourelle d'épaule x2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module tourelle automatisée (mitrailleuse lourde). L'ensemble est utilisable en akimbo sans malus.					
Arme de contact	Fléau de guerre Apophis : Dégâts : 8D6 + 10 – Violence : 10D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 par attaque – Effets : <i>Choc 4 / dispersion 6 / en chaîne / barrage 4 / ignore CdF / assistance à l'attaque / spécial</i> : manipulé depuis une moto steed, le fléau de guerre Apophis inflige le double de ses dés de dégâts (16D6 au lieu de 8D6)					

Sagramor

Eltius Vendée, Sagramor à la Table Ronde, est un colosse de plus de deux mètres dix. La pauvreté, les conflits quasi perpétuels avec l'Anathème ont forgé un homme dur et sans pitié, certainement fou, qui pense plus à anéantir ses ennemis qu'à assurer sa propre survie. Pour lui, une mission ne peut pas être accomplie s'il reste une seule créature de l'Anathème sur le théâtre d'opérations. Habillé d'une méta-armure Paladin, nommée Berserk, spécialement conçue pour le combat au corps à corps, il a fondé la section Tarasque, une part secrète du Knight, jamais révélée au monde ou aux nouvelles recrues, dont les membres sont choisis selon des critères bien particuliers.

Type : Allié (héros)

Tactique : Sagramor est un foudre de guerre, se jetant dans la bataille en hurlant, il cible avant tout les ennemis les plus puissants, ceux possédant un score élevé en *Bête* (voire en *Combat*). Il ne recule jamais et, même à l'agonie, il continue à combattre.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	14	18	6	6	8	15
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (9)	-	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	17	10	10	100	150	150
Capacités	Berzerk : Grâce à sa méta-armure, associant une Paladin et une Barbarian, Sagramore dispose de 1D6 actions de combat supplémentaires utilisables à chaque tour à son <i>initiative</i>, en plus de tous les modules de prestige du sanglier et de l'ours. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ.					
Arme de contact	Paire de haches à réaction « Attila » et « Genghis » : Dégâts : 12D6 + 30 – Violence : 12D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 par attaque – Effets : <i>Ignore CdF / en chaîne / assistance à l'attaque / fureur / deux mains</i>					





Bédivère

Ancien agent du Nodachi et écuyer de Kay – d'aucuns diraient son âme damnée –, Shinzo Kasunago, que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Bédivère, est un tueur de sang-froid. Excellent combattant au corps à corps, expert en arts martiaux et doté d'une force incroyable, l'homme a vaincu nombre de créatures abominables à lui seul, survécu à des monstres colossaux et retourné des situations à coup de cestes lourds. Il a depuis fondé la section Kraken et n'ôte presque jamais le heaume à tête de démon japonais surmontant son armure Barbarian noire nommée Fujin.

Type : Allié (héros)

Tactique : Cherchant l'excellence et les combats les plus ardu, Bédivère s'attaque avant tout aux patrons puis aux salopards possédant le plus haut score de *Bête* dans la phase de conflit. Il est à noter que le chevalier de la Table Ronde ne cesse le combat que lorsqu'il a gagné ou lorsqu'il est tombé.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	18	14	8	8	6	20
Aspects exceptionnels	Majeur (9)	Majeur (6)	-	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	16	10	10	100	200	150
Capacités	Fujin : La méta-armure Barbarian de Bédivère lui permet d'utiliser le mode Goliath au niveau maximum sans augmenter de taille et sans subir les éventuels malus (comme la perte de <i>défense</i> et de <i>réaction</i>). Elle bénéficie de tous les modules de prestige du lion et du sanglier. À coup sûr (contact) : Le PNJ, lorsqu'il attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La <i>défense</i> du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques. Fureur de Raijin : En dépensant son énergie d'un minimum de 1 PE jusqu'à un maximum de 25 PE, Bédivère peut augmenter la puissance des dégâts de ses cestes de fracture. D'étranges flammes bleutées entourent alors la méta-armure et l'air se diffracte tout autour. Par point d'énergie ainsi dépensé, Bédivère ajoute 2 points de dégâts à sa prochaine attaque avec les cestes, pouvant ainsi s'octroyer au maximum de 50 points de dégâts bonus par attaque. Équipement (10 rare) : Le PNJ peut être doté de 10 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i>.					
Arme de contact	Fureur de Raijin (paire de cestes de fracture) : Dégâts : 12D6 + 18 – Violence : 6D6 – Portée : Contact – Effets : <i>Oblitération</i> / <i>anti-véhicule</i> / <i>ignore armure</i> / <i>dispersion</i> 3					



U-SIGMA



EN AVANT VERS L'AVENIR

Chapitre 2

L'Humanité se défend

« ♡ Chevalier, asseyez-vous.

Palomydès était installée derrière son bureau, les lunettes RA posées sur son nez lui donnaient un air sévère et son visage impassible ne laissait paraître aucune émotion.

En face d'elle, le jeune chevalier s'assit. Malgré sa vingtaine d'années, Samuel avait le port fier des membres du Knight, mais ses yeux reflétaient déjà une certaine lassitude, de celle qui frappe les vétérans de guerre.

Palomydès reprit la parole.

♡ Rapport B189, interrogatoire du chevalier Samuel Caliste, dit « L'exilé ». Samuel, pouvez-vous me parler de l'objectif de la mission « tonnerre noir » à Wahsington, qui a été, par ailleurs, un beau fiasco ?

♣ Oui, madame...

Le jeune chevalier était décontenancé, mais il ne se laissa pas démonter.

♣ Oui, madame. Le chevalier de la Table Ronde Lancelot nous a ordonné d'aider une communauté de rebuts de Washington au bord du désespoir. Il avait un contact feu follet à l'intérieur.

♡ Washington était, selon nos informations, vide de pratiquement tout hostile et de toute trace d'Anathème. Qu'est-ce qui a pu amener cette communauté au bord de l'Horreur ?

♣ Nous n'avions aucune information, madame.

♡ En quoi cette communauté était-elle importante ? Qu'est-ce qui a pu mobiliser l'attention de Lancelot ?

Samuel déglutit.

♣ Je n'ai pas cette information, madame.

Palomydès le fixa droit dans les yeux, puis pianota sur son clavier RA. Elle continua l'interrogatoire.

♡ Bien, passons à ce qui nous intéresse. Votre landing sur la ZA a été compromis par un monstre-machine. Lors du crash du vector, vous et votre coéquipier avez survécu, mais pas le pilote. Ne pouviez-vous pas le sauver ?

Les yeux de Samuel s'embaùèrent, il prit un instant pour se reprendre.

♣ Non, madame. Le vector s'est crashé sur un bâtiment en construction. Une poutre métallique a traversé le pilote de part en part.

♡ Votre coéquipier a été blessé, n'est-ce pas ?

♣ Oui, sa méta-armure avait été abîmée par la violence du crash et lui-même avait subi un violent choc à la tête.

♡ Ainsi, lorsque vous avez rencontré de nouveau la chose qui avait attaqué votre appareil, il ne vous a pas été d'un grand secours.

♣ Non, il était comme... sonné et gêné par sa blessure. Je devais l'aider à marcher. Seule sa méta-armure le tenait encore debout.

Palomydès soupira. Elle continuait de tapoter son clavier. Ses doigts graciles étaient rapides, presque impossibles à suivre.

♡ À ce stade, quel était votre objectif ?

♣ Mettre mon coéquipier en sécurité...

♡ En rejoignant la communauté ?

♣ Non, en l'en éloignant et en trouvant un lieu sûr où j'aurais pu lui administrer un nod de soin... Mais le monstre-machine nous a vite retrouvés.

♡ La chose vous a pris pour cible avec un tir de canon.

♣ Oui, un M68A1 de 105 mm, un canon de char Abrams. Mon champ de force a pris le gros du choc, mais j'ai quand même été propulsé dans le décor par l'explosion.

♡ Et votre coéquipier ?

♣ Son armure était trop abîmée. Le tir l'a soufflé à plusieurs mètres et lui a arraché le bras. « Il est mort », j'ai pensé.

♡ Quel était votre sentiment à ce moment-là ?

♣ J'avais l'impression d'être dans un cauchemar. J'étais allongé en pleine rue, sonné. Le monstre-machine avançait vers moi, comme une grosse araignée mécanique hérissée de canons. Je pensais, sur le moment, que c'était la fin.

♡ Que s'est-il passé ensuite ?

♣ Deux roquettes venues d'un bâtiment voisin sont venues frapper le monstre. La violence des chocs l'a couché sur le côté. Du même bâtiment sont sorties plusieurs silhouettes. J'ai eu du mal à les distinguer au début.

♡ C'était des soldats ?

♣ Vraisemblablement. Ils étaient bien organisés et bien équipés. Alors que la chose peinait à se relever, ils ont placé des charges explosives sur le canon de 105, de la thermite qui a vite dévoré le métal. La chose s'est mise à tirer avec ses mitrailleuses. Les soldats se sont vite déplacés à couvert pendant que deux colosses avançaient en mitraillant le monstre-machine au minigun...

♡ Parlez-moi de ces deux « colosses ».

♣ Ils étaient gigantesques, comme des hommes au corps hypertrophié, le visage caché par un masque métallique. Quand le monstre-machine s'est mis à les mitrailler, ils n'ont pas bronché et ont continué à avancer, comme s'ils étaient insensibles aux balles. Rapidement, leurs tirs ont démantibulé le monstre, qui est tombé, inerte.

♡ Et ils sont repartis ? En vous laissant là ?

♣ Oui, aussi vite qu'ils sont arrivés. Ils m'observaient, j'en suis persuadé. Ils ne voulaient pas se montrer, ni communiquer, mais ils veillaient sur moi. C'est grâce à eux que j'ai pu aider mon



camarade, qui était encore vivant malgré mes craintes, et rejoindre une zone d'exfiltration.

♣ Bien. Merci chevalier. Vous pouvez disposer.

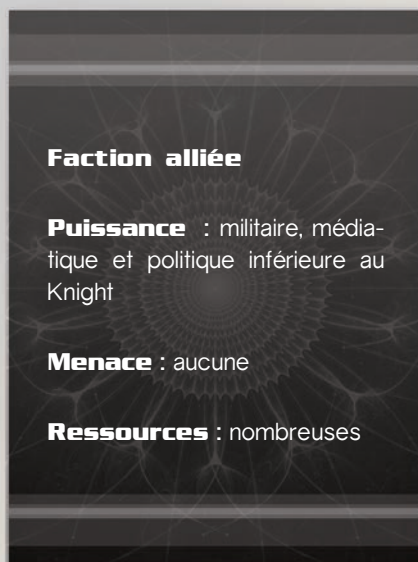
Étonné autant que soulagé d'être si vite congédié, Samuel se leva et sortit du bureau en silence. Palomydès fit défiler ses notes et s'enfonça dans son siège, pensive. Elle activa son IA et dit d'une voix sans émotion :

♣ Sherlock, réouverture du dossier Black Cell. Ces nouvelles informations attestent de son existence. Nous avons de potentiels alliés sur le sol des États-Unis, c'est le moment de les contacter. »

En 2038, le Knight et le Nodachi ne sont plus les seuls à défendre l'Humanité. Des factions se soulèvent et commencent elles aussi à lutter ardemment contre les ténèbres. Que ce soit U-Sigma avec son armée de robots, la Black Cell et ses agents infiltrés ou la mystérieuse organisation nommée les Neuf, des gens se sont dotés d'armes aussi variées que puissantes pour résister. Certaines de ces nouvelles factions luttent pour leurs propres intérêts, bien entendu, mais chacune est un potentiel allié du Knight et de son combat. Aux chevaliers de les trouver, de nouer des alliances et de combattre les préjugés et les dissensions. Maintenant que l'Humanité se défend, il ne lui reste plus qu'à s'unir.



Monna-Molelo



Créés par la NAU pour se protéger et conserver sa souveraineté sur son territoire, les hommes de feu (ou Monna-Molelo en botswanaï) forment à la fois un service secret et, dans le même temps, une force armée capable de déployer des équipes d'intervention rapide dans la majeure partie des pays membres. Par tous ces aspects, le Monna-Molelo ressemble au KGB d'autrefois et aux différentes forces secrètes des pays totalitaires.

La particularité des hommes de feu est qu'en plus de leurs attributions militaires, de collecte de

renseignements et d'espionnage, ils possèdent aussi des pouvoirs de police et peuvent donc mener des enquêtes, des investigations chez tous les habitants de la NAU. De plus, l'organisation trempe dans une quantité phénoménale de projets secrets, liés de près ou de loin à U-Sigma ou à Hemera Genetics. Pour beaucoup d'habitants des pays membres et aussi pour les immortels, le Monna-Molelo est une entité trop puissante, qui risque, un jour ou l'autre, de renverser le pouvoir central. Mais les très nombreux défenseurs des hommes de feu estiment que, tant que l'Anathème infestera la planète, leur présence demeurera nécessaire.

Moyens et ressources

Agent du Monna-Molelo

Actuellement, le Monna-Molelo dispose de près de 200 000 hommes et femmes répartis dans les pays de la NAU. Partout sur cet immense territoire, des bases, des planques et des bureaux sont disséminés avec en leur sein des agents surarmés, presque aussi bien équipés que ceux du Nodachi et prêts à répondre à l'appel de leurs directeurs.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les agents du Monna-Molelo sont dispersés dans tous les territoires libres. S'ils sont dissimulés, ils sont pourtant très nombreux et peuvent représenter une véritable force armée. Si les chefs opérationnels qui la dirigent meurent, la bande bat en retraite et attend de nouveaux ordres pour une prochaine attaque. Généralement, les agents utilisent des armes de tir et attaquent à distance, bien cachés derrière des couverts.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	8	6	6	10
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	3	2	1	150 ou 250	8
Capacités	Infiltré : Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différentiable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base <i>Perception</i> ou <i>Instinct</i> (difficulté délicat (4)) peut permettre de le repérer. 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.				

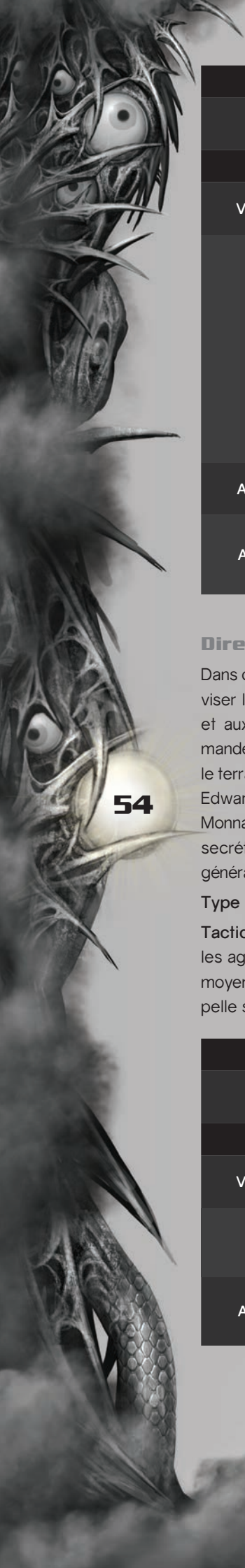
Chef opérationnel

Les chefs opérationnels du Monna-Molelo forment l'échelon intermédiaire entre les directeurs et les agents. Coordinateurs des équipes sur le terrain, ce sont aussi des combattants hors pair qui ont fait leurs preuves par le passé. Ainsi, loin de passer tout leur temps dans un bureau, les chefs opérationnels peuvent parfois diriger les agents directement sur le terrain et mettre la main à la gâchette si cela est nécessaire.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Les chefs opérationnels partagent leur temps entre des bureaux et le combat sur le terrain. Ils dirigent alors des escouades d'hommes et n'hésitent pas eux-mêmes à se battre. En général, ils se mettent à couvert et tirent sur les ennemis tout en commandant les agents sur le terrain. S'ils sont en mauvaise posture, ils utilisent leur grenade pour fuir. En combat, ils essaient de ne pas se faire remarquer. S'ils doivent attaquer, ils ciblent l'ennemi avec le moins de PS puis le moins de PA.





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	10	8	8	6	5
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	
Valeurs dérivées	5	4	4	40	10	-
Capacités	Infiltré : Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différenciable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base <i>Perception</i> ou <i>Instinct</i> difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer. 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. Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i>, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. Autorité (majeur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.					
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 7 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>					
Arme à distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Destructeur / lourd</i> Grenade intelligente (x1)					

Directeur du Monna-Molelo

Dans chaque pays, un directeur est chargé de superviser les hommes de feu grâce aux administrateurs et aux chefs opérationnels qui l'assistent et commandent ou organisent l'ensemble des hommes sur le terrain. Les directeurs ne rendent de comptes qu'à Edward Dambé, président de la NAU et président du Monna-Molelo ainsi qu'à Andréa Nkomo, la soi-disant secrétaire du président qui est en fait la directrice générale des hommes de feu.

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Un directeur ne combat pas, il dirige tous les agents déployés sur un État et peut décider des moyens qui leur sont octroyés. S'il est acculé, il appelle ses agents à l'aide et tente de fuir.

Le siège de l'organisation est situé à Johannesburg, en plein centre-ville. C'est uniquement en Afrique du Sud et au Botswana que les hommes de feu s'affichent et patrouillent au grand jour. Dans les autres pays de la Nation Africaine Unie, ils demeurent une force secrète, quasi fantomatique, qui agit, enquête et tue dans l'ombre, pour que les dirigeants des pays membres ne s'inquiètent pas quant à leur réel pouvoir chez eux.

Actuellement, le Monna-Molelo est un allié précieux du Knight au sein des territoires libres. Par l'intermédiaire de Merlin, autrefois l'un des plus grands cerveaux de la NAU, les relations entre les deux organisations sont des plus saines et cordiales. Il est d'ailleurs à souligner que le Monna-Molelo et Dambé lui-même cachent très peu de choses à Arthur et ses chevaliers.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	6	10	10	6
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	3	3	4	40	-
Capacités	Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i> , jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				



U-Sigma

Faction alliée

Puissance : globalement inférieure au Knight

Menace : moyenne

Ressources : nombreuses

Bien avant l'Anathème, à une époque où les guerres impliquaient des pays et où l'on prônait la démocratie, où l'on appelait Dieu tout en recherchant activement des ressources énergétiques, certains États puissants, en plus de leur armée, employaient des services de sécurité privés, des armées à louer, des mercenaires.

Aujourd'hui, dans l'hémisphère nord, les milices immortelles, le Nodachi et le Knight remplacent

activement toutes les anciennes armées, d'Euro-corps aux Marines. Mais dans l'hémisphère sud, certaines armées à louer existent encore. L'une d'elles, U-Sigma, opère activement dans les territoires libres, notamment en Afrique du Sud et dans la NAU. Mais, contrairement à ce que l'on pourrait croire, U-Sigma ne fournit quasiment pas de soldats humains aux pays qui louent ses services. En fait, elle offre une prestation de location de robots de combat, de drones, de mécha-automatisés et d'androïdes.

U-Sigma est une société de sécurité privée dépendante de la Sigma Corporation, anciennement installée au Brésil ainsi qu'à New York et actuellement basée à Johannesburg, dont le président-directeur général, Edouardo Cabella, était autrefois un proche d'Ismaël Jhélam avant qu'il ne devienne un immortel. Souvent appelé « Pai » par ses hommes, soit « père » ou « papa », Edouardo Cabella est autant un homme d'affaires qu'un fin stratège qui traite ses agents comme des fils et qui considère que la guerre est autant affaire de politique et d'économie que de combats dans le sang et la boue.

Nom : Edouardo Cabella

Type : Allié (recrue)

Tactique : Edouardo est un homme d'affaires qui préfère suivre les combats qu'il initie à bonne distance via des tours de contrôle. Toutefois, l'homme garde toujours de quoi se protéger et attaque l'ennemi avec le plus de *Chair* puis de *Force* s'il se sent menacé.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	6	8	10	8
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	
Valeurs dérivées	3	4	4	30	-
Capacités	Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				

À l'origine, dans les années 2000, Sigma Corporation était une société d'armement et de robotique, qui, avec l'arrivée de l'Anathème, a créé une filiale, U-Sigma (pour Unity-Sigma), spécialisée dans la fourniture d'unités de combat robotisées. D'abord, ce sont des drones fournis par U-Sigma qui se sont mis à protéger les villes d'Afrique du Sud, puis, quelques semaines plus tard, des robots de combat anthropomorphes ainsi que des méchas-automatisés ont été postés par milliers dans les grandes agglomérations de la NAU.

Créée en 2034, la société U-Sigma possédait, trois ans après sa création, plus de 500 000 unités de combat et de sécurité ainsi que 50 000 opérateurs

et techniciens de maintenance. Son QG, aujourd'hui basé à Johannesburg, est un imposant immeuble octogonal, protégé par des nuées de drones et des milliers de robots de combat. Par ailleurs, aux côtés d'Edouardo Cabella, et en tant que vice-président de Unity-Sigma, on trouve Samuel Niakaté, le fils du fameux conseiller d'Arthur qu'on nomme « Merlin ». L'homme, bien qu'en froid avec son père, en a hérité le génie et est aussi le directeur du centre de recherche robotique de Johannesburg.

La place d'U-Sigma sur l'échiquier mondial est aujourd'hui plus qu'importante. Edouardo Cabella, même s'il n'est pas un immortel, discute d'égal à égal avec ces derniers, avec les chefs des territoires





libres comme avec ceux du Knight ou du Nodachi. Il faut dire que les robots intelligents d'U-Sigma, capables d'initiative et de reconnaître l'hostilité des personnes, constituent une révolution en cette période de crise. Aucun incident n'a jamais été déploré et, dans la guerre contre l'Anathème, Edouardo Cabella et Samuel Niakaté espèrent que les machines d'U-Sigma remplaceront les hommes qui meurent chaque jour dans l'obscurité, partout dans les territoires libres.

Cependant, tout n'est pas rose pour U-Sigma : d'abord parce que la société n'arrive pas à implanter ses machines dans les arches et rarement en dehors de la NAU, dont les dirigeants refusent la présence d'intelligences artificielles trop indépendantes, et ensuite parce que les agents du Knight, comme ceux du Nodachi, semblent encore les plus efficaces pour résoudre certains problèmes, notamment lorsqu'il s'agit de prendre des décisions complexes ne se basant pas que sur la logique, ce que les robots sont encore incapables de faire. En fait, les machines d'U-Sigma sont efficaces lorsqu'il s'agit de défendre une zone, de lancer des attaques frontales ou de gérer des foules, mais ne possèdent pas encore assez d'intelligence pour pouvoir tout faire.

Enfin, quelques personnes, notamment au sein du Knight et des arches des États-Unis, pensent que les robots d'U-Sigma constitueront une menace dans un futur proche. La présence de machines vivantes sur la côte Est, de New York à la Louisiane, laisse à penser que les ténèbres ont un lien privilégié avec les robots et les machines indépendantes... Pour rassurer le monde, Cabella a mis récemment en place un grand plan marketing visant à promouvoir l'efficacité de ses robots et l'absence de risque qu'ils constituent.

Moyens et ressources

Soutenu par la NAU, U-Sigma dispose en 2038 de nombreux soutiens économiques comme politiques, ce qui lui permet de développer un beau catalogue de robots et de machines militaires.

Trois modèles de machines ont fait la réputation d'U-Sigma :

Hornet

Les drones Hornet, constamment regroupés en nuées de cent à mille unités, ont la forme de petites sphères anti-gravité capables de tirer des dards électriques servant à neutraliser ou éliminer des cibles humaines. Les nuées de Hornets sont utilisées par U-sigma pour effectuer des patrouilles ou intimider des ennemis, quand ce n'est pas pour neutraliser une foule. Voir un millier de ces petits drones évoluer comme une nuée d'oiseaux est un spectacle à la fois terrifiant et fascinant. Enfin, c'est généralement un seul opérateur humain qui contrôle l'ensemble d'une nuée de Hornets depuis une tour de contrôle ou une position éloignée.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les drones Hornet ne sont pas envoyés pour tuer les ennemis, uniquement pour les mettre K.O. Fonctionnant en nuées de plusieurs dizaines de drones, ils harcèlent l'ensemble de leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils soient inconscients. Enfin, il faut garder à l'esprit que les drones sont contrôlés à distance par un pilote d'U-Sigma. Trouver le pilote et le mettre hors service, le tuer ou détruire son équipement peut anéantir toute activité des drones. Le profil d'un pilote est similaire à celui d'un notable commun (voir le livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – page 369).

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	6	4	8	2	2	5
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	-	-	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	Cohésion	Déborde- ment	
Valeurs dérivées	2	3	1	200	10	
Capacités	Vol : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). Dards électriques : Le PNJ peut infliger <i>choc</i> 2 (l'effet s'applique automatiquement sur un seul PJ ou PNJ) au lieu de son score de débordement. Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement <i>choc</i> 4. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					



Ant

Les robots de sécurité Ant sont des machines anthropomorphes à taille humaine, se déplaçant en solo ou en unités de six et assurant l'ensemble de la sécurité de Johannesburg ainsi que de nombreuses villes d'Afrique du Sud. Les Ants sont d'un noir de jais et possèdent un corps long et étroit fabriqué en graphène et dans un alliage de kevlar très résistant. Ils peuvent être équipés d'un arsenal d'armes conséquent et générer un champ de force. De plus, chaque robot Ant possède sur sa tête un écran pouvant afficher des informations ou encore des smileys ainsi qu'un haut-parleur permettant de diffuser la voix du robot et d'éventuels ordres ou mises en garde.

Ce qui fait la renommée de ces robots est leur intelligence artificielle très poussée leur permettant d'effectuer des actions complexes et de prendre des initiatives.

Type : Hostile (initié)

Tactique : Robotiques et implacables, les Ants sont extrêmement méthodiques, ils attaquent toujours en premier l'ennemi avec l'arme infligeant le plus de dés de dégâts ou celui ayant le plus de points d'armure ou de santé. Ils ne se mettent jamais à couvert et avancent vers leurs ennemis en tirant. Ils fonctionnent généralement par groupe de six ou douze individus. Si un Ant atteint 0 PA, il est automatiquement détruit.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	10	8	10	4	1	5
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	Mineur (5)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	5	4	5	-	50	30
Capacités	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement choc 4. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					
Arme de contact	Matraques électriques : Dégâts : 5D6 + 5 – Violence : 5D6 – Portée : Contact – Effets : Choc 4 / meurtrier / deux mains					
Arme à distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Destructeur / lourd Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Ultraviolence / lourd					



Mantis

Les méchas-automatisés Mantis sont de grosses plateformes de combat, montées sur six lourdes pattes. Généralement, ils sont équipés de puissants canons d'artillerie ainsi que d'armes non létales. Produisant un terrible boucan lors de leurs déplacements, les Mantis possèdent aussi la capacité d'effectuer des sauts de plusieurs dizaines de mètres en hauteur comme en longueur grâce à des réacteurs et des rétrofusées, facilitant grandement leur déplacement en terrain accidenté.

Au sein des villes d'Afrique du Sud comme de la NAU, les Mantis sont présents lorsque la situation est tendue ou quand des Ants seuls ne suffisent pas à régler le problème.

Les méchas-automatisés Mantis possèdent eux aussi une formidable intelligence artificielle pouvant, comme les robots Ant, prendre des décisions

de manière indépendante. Cela dit, à cause de leur puissance de feu, ils sont généralement surveillés de près par plusieurs opérateurs qui peuvent les désactiver d'une simple commande.

Type : Colosse (initié)

Tactique : Le Mantis est présent pour tenir des positions et appuyer l'avancée des Ants. Il reste donc souvent à distance en appui et fait feu de toutes ses armes sur l'ennemi possédant l'arme infligeant le plus grand nombre de dés de dégâts ou sur l'ennemi possédant le plus haut score en *Bête*. Enfin, il faut garder à l'esprit que les Mantis sont contrôlés à distance par un pilote d'U-Sigma. Trouver le pilote et le mettre hors service, le tuer ou détruire son équipement peut anéantir toute activité d'un Mantis. Le profil d'un pilote est similaire à celui d'un notable commun (voir le livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – page 369). Si un Mantis atteint 0 PA, il est automatiquement détruit.





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	15	10	14	2	2	10
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	Mineur (4)	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	2	1	2	-	150	60
Capacités	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement choc 4. Actions multiples (3) : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i> . Module (saut nv3) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 3. Module (nova nv3) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module nova au niveau 3. Module (désignation) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module désignation x2.					
Arme à distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Destructeur / lourd</i> Shotgun automatique lourd : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dispersion 6 / lourd</i> Lance-missiles (x2) : ✳ Missiles (x20) : Dégâts : 7D6 + 10 – Violence : 3D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Artillerie / anti-véhicule</i> ✳ Roquettes (x20) : Dégâts : 3D6 – Violence : 7D6 + 10 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Dispersion 6 / fureur</i>					

Cadre d'aventures : Johannesburg – Afrique du Sud

58

Description / ambiance

Johannesburg est la ville la plus connue de tout l'hémisphère sud, car c'est d'elle qu'est partie l'initiative de la NAU en 2029. Avec l'arrivée de l'Anathème et la séparation du monde entre arches, rebuts et territoires libres, la capitale de l'Afrique du Sud s'est tout de suite démarquée par son opposition aux immortels. Elle est devenue de cette façon la figure de proue des territoires libres.

Grâce aux moyens qu'elle avait su développer dans le cadre de la NAU, notamment avec l'entreprise U-Sigma, la ville de Johannesburg a très vite réagi à l'annonce des ténèbres sur Terre, malgré l'absence de dômes de lumière et des multiples technologies nano. Par chance, l'Afrique du Sud a été très peu touchée par l'Anathème et le maire de Johannesburg et président de la NAU, Edwar Dambé, a donc décidé de faire de sa capitale une utopie pour tous les territoires libres, un exemple à suivre.

L'administration de Johannesburg s'est ainsi associée à la société U-Sigma pour faire de son centre-ville une cité prototype. Celle-ci peut potentiellement se fermer et fonctionner en totale autarcie à l'image des arches. Le lieu est parcouru de très nombreux drones sigma qui se chargent des basses tâches, quelles qu'elles soient. Au premier abord, il semblerait donc qu'il n'y a que peu de différences

avec une arche, et pourtant, il y en a des notables. D'une part, la NAU n'a pas la technologie nécessaire pour implanter dans chaque habitant une puce de reconnaissance, ce qui diminue grandement la surveillance de la population. D'autre part, là où les immortels demandent aux citoyens d'être utiles pour pouvoir vivre dans leurs arches, Johannesburg axe l'existence de ses habitants autour du bonheur de vivre. Ainsi, un homme ou une femme peut très bien ne jamais travailler et profiter d'une vie de loisirs et de luxe dans un monde en train de s'écrouler. Ce n'est évidemment que très rarement le cas, car les habitants de Johannesburg sont conscients qu'ils sont privilégiés et qu'ils doivent d'une certaine façon rembourser le traitement dont ils bénéficient.

Le luxe de Johannesburg, c'est un soleil encore bien présent, c'est la consommation d'une nourriture naturelle et non produite par les nanoN. Mais c'est aussi une nature omniprésente, des jardins et des lieux de détente. C'est un peu vivre comme si l'Anathème n'était pas en train de dévorer le monde.

Inutile de dire que toute personne venant d'une arche sera ébahie par Johannesburg. Si la ville se rapproche d'une arche par ses grands buildings, le nombre de ses habitants et la présence constante des drones, certaines facettes bien différentes ne peuvent échapper à l'œil du visiteur. La présence de jardins, d'allées piétonnes et pas seulement de transports rapides laisse penser qu'il subsiste du temps libre pour les personnes qui y vivent. Le temps est idyllique et la luminosité est presque équivalente à celle d'avant l'arrivée des ténèbres. Pourtant, seuls



ceux qui y sont autorisés peuvent voir de la capitale plus que cette image de carte postale. Même s'il n'y a pas de puces RFID implantées dans chaque personne, les drones font régulièrement des reconnaissances faciales sur les promeneurs et ceux qui ne sont pas habilités à parcourir le centre-ville sont immédiatement reconduits à sa limite par les dizaines d'êtres robotisés qui forment la milice du lieu.

Lieux notables

Le centre-ville

Johannesburg n'a pas la technologie nécessaire pour pouvoir se protéger des ténèbres grâce à des dômes de lumière, leur secret de fonctionnement étant jalousement gardé par les immortels. Ainsi, lorsque l'Anathème a commencé à s'étendre sur la Terre, la ville a dû se préparer d'une autre façon. C'est ainsi que le centre-ville de Johannesburg peut à tout moment se refermer de toutes parts et former une sorte de bunker aux murs d'acier très hauts et très solides. Sans danger immédiat, ces parois sont enfoncées dans le sol, ne formant qu'un mur de 3 mètres de hauteur autour du centre-ville. Des ouvertures y sont aménagées pour laisser les habitants entrer en cas d'attaque. Mais elles permettent aussi de filtrer les entrées et sorties le reste du temps, car seuls ceux qui sont autorisés peuvent accéder aux grands buildings de Johannesburg. À noter aussi la présence permanente de drones de la société U-Sigma. Ceux-ci jouent le rôle de milice, mais permettent aussi le nettoyage des rues, le traitement des déchets, la fabrication des objets du quotidien et même le service à la personne.

Les fermes hydroponiques

Le principal fléau auquel doit faire face toute l'Afrique subsaharienne est celui du manque de nourriture et d'eau. Par chance, les baisses de température depuis l'arrivée de l'Anathème permettent une eau bien plus présente, mais l'opposition avec les immortels a provoqué la fin de toute aide alimentaire venant de l'hémisphère nord et le refus de partager les technologies nanoN. C'est ainsi que l'Afrique a vu sa population augmenter tandis que sa terre restait définitivement stérile.

Pour pallier ces besoins, Johannesburg a donc mis en place au sommet de tous ses immeubles, au plus près du soleil, d'immenses fermes hydroponiques qui sont intensivement cultivées par des drones de la société U-Sigma. Ainsi, chaque habitant de Johannesburg se voit attribuer chaque jour de la nourriture presque naturelle et les surplus sont envoyés dans les pays de la NAU dans le besoin. Inutile de dire que le gâchis de nourriture est quasiment considéré comme un délit.

En parallèle, des systèmes souterrains d'irrigation et de fertilisation permettent la mise en place de parcs et même de quelques jardins potagers dans lesquels les habitants peuvent cueillir les fruits de saison.

Centre de recherche robotique James Niakaté

James Niakaté est un important symbole pour la NAU, car il a été l'inventeur de la nanotechnologie et plus précisément des nanoM. Même si l'homme a fait le choix de détruire en grande partie ses recherches puis s'est exilé pour former le Knight, Johannesburg n'oublie pas qu'il a participé à la grandeur de la NAU. C'est pourquoi un centre de recherche à son nom a été érigé et tâche de permettre aux territoires libres de rattraper le retard qu'ils ont pris technologiquement face aux immortels. Financé par la société U-Sigma et, de façon plus officieuse, par le Knight, ce centre tente à la fois de trouver des solutions pour améliorer la vie des habitants des territoires libres et de développer des moyens de lutter contre l'Anathème.

L'un de leurs projets phares est de former une immense armée de robots capable de s'opposer aux ténèbres sans subir les effets du désespoir. Même si le Knight et certains immortels, notamment américains, tentent de les dissuader à cause de ce qui se passe sur la côte Est des États-Unis, les chercheurs rétorquent que leurs robots seront protégés de tout virus et qu'ils ne pourront pas en perdre le contrôle. Inutile de savoir si leur refus d'écouter est poussé par l'avancée de leurs recherches ou simplement par l'animosité qui règne entre les États-Unis et l'Afrique depuis la peste rouge.

La banlieue

La banlieue de Johannesburg, si elle est aujourd'hui un exemple de bien-vivre, a failli provoquer de graves incidents desquels la capitale aurait pu ne pas se relever. Lors de la transformation de Johannesburg, toute la banlieue a été détruite puis reconstruite pour offrir aux habitants un meilleur confort de vie. Durant cette période qui a duré plusieurs mois, la population a été parquée dans des bâtiments avec le confort minimum. Si les habitants étaient d'abord confiants, l'attente a bientôt provoqué des doutes chez nombre d'entre eux et, bientôt, des révoltes ont commencé à se déclencher un peu partout dans le centre-ville. Ces événements ont failli faire tomber le gouvernement de l'Afrique du Sud et l'administration de Johannesburg n'a eu d'autre choix que de demander à la société U-Sigma de lui fournir un grand nombre de drones miliciens pour empêcher des oppositions mortelles.

Ce n'est que quand les habitants ont pu retourner vivre dans la banlieue que la situation s'est enfin calmée. La périphérie du centre-ville est maintenant formée de somptueux immeubles entourés de verdure grâce aux réseaux d'eau souterrains. Suite à l'exode massif des alentours, la banlieue s'étend très loin du centre-ville, mais de larges avenues sont aménagées pour permettre un repli rapide vers le bunker en cas d'attaque.



Rencontres / archétypes

Edwar Dambé

Edwar Dambé, à l'origine maire de Johannesburg, a accédé à la direction de la NAU en 2029, dès sa création. Inutile de dire que cet homme est un animal politique prêt à tout pour obtenir ce qu'il souhaite. Déterminé à montrer au monde la puissance des territoires libres face aux immortels, Edwar Dambé est une figure charismatique très appréciée par les populations de la NAU, beaucoup moins par les puissances de l'hémisphère nord, d'autant que le

président se fait une fierté d'être aimé sans avoir à manipuler ses habitants au contraire des immortels. Toutefois, l'homme sait que, contrairement à ses opposants, il se fait vieux et que, s'il ne veut pas que l'œuvre de sa vie, la ville de Johannesburg, soit engloutie à sa mort, il doit la protéger du mieux qu'il peut et se faire les alliés nécessaires.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : Edwar Dambé est un homme d'État et le dirigeant de la NAU. Ce n'est bien sûr pas un combattant, laissant le soin à ses gardes du corps ou aux agents du Monna-Molelo de le protéger.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	8	10	6
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	2	2	3	30	-
Capacités	Autorité (majeur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux				

Andrea Nkomo

Cette femme que l'on voit souvent dans les environs du président Dambé est en fait la personne qui dirige le Monna-Molelo, les services secrets de la NAU. La peau et les cheveux couleur d'ébène, habillée d'un tailleur chic, l'air concentré et observateur, on pourrait penser qu'elle est simplement un membre de l'administration Dambé, sa secrétaire, et personne ne se doute qu'elle a pouvoir de vie et de mort sur de nombreuses personnes, même éloignées géographiquement. Bien sûr, officiellement, le

Monna-Molelo n'existe pas, surtout depuis la peste rouge qui a ravagé les États-Unis. Mais il continue de vivre dans le centre-ville de Johannesburg et, dans l'ombre, ses hommes et ses femmes continuent à agir dans la plus grande discrétion pour le bien de la NAU et des territoires libres.

Type : Patron (initié) / Allié (initié)

Tactique : Andrea n'est pas une combattante, elle peut toutefois d'un mot ou d'un geste ordonner la mort de quelqu'un, auquel cas tous les agents du Monna-Molelo se mobilisent.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	10	8	10
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	2	1	3	30	-
Capacités	Autorité (majeur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. Infiltré : Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différentiable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base <i>Perception</i> ou <i>Instinct</i> difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer.				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux				

Samuel Niakaté

Le directeur du centre de recherche robotique de Johannesburg n'est autre que le fils de James Niakaté, Samuel Niakaté. Considéré, à l'instar de son père, comme un génie de la science, ce chercheur vit toutefois dans l'ombre de son père, le créateur des nanomachines et des méta-armures. Le père et le fils sont d'ailleurs en froid depuis quelque temps, certainement à cause d'une violente opposition entre eux à propos de l'armée de robots que Samuel met

au point. Le fait est que ce dernier espère par ce coup d'éclat scientifique élever son nom au même niveau que celui de son père. Pour cela, il s'est mis sous la protection d'Edouardo Cabella, le directeur d'U-Sigma.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Samuel est un génie, peureux et détestant le combat. Il est presque toujours protégé par une demi-douzaine de robots d'U-Sigma qui attaquent la moindre personne se montrant hostile envers lui.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	12	8	6
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (2)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	3	6	3	30	-

Lungelo Abrahamson

À Johannesburg et malgré la présence de nombreux drones, il est toujours possible de passer inaperçu. Lungelo Abrahamson l'a bien compris et cela tombe plutôt bien, car ce qu'il recherche avant tout, c'est la liberté. Dirigeant d'une faction dissidente au pouvoir en place nommée « Les armes de l'Humanité », pour cet homme et les personnes qui le suivent, la technologie et la surveillance continue ne sont pas les bonnes solutions pour offrir aux Hommes la vie qu'ils méritent. Leur présence dans Johannesburg

se remarque le plus souvent par des tags exhibant des termes tels que « Robocratie » sur les murs des buildings.

Type : Salopard (recrue) / Allié (recrue)

Tactique : Lungelo ne sort et ne reçoit jamais sans être protégé par plusieurs membres de sa faction qui constituent alors une bande d'humains tout ce qu'il y a de plus commun. En cas de conflit, Lungelo laissera ses hommes se battre et tentera de fuir. S'il est acculé, il attaquera le PJ ou le PNJ ayant le plus haut score de *Machine*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	8	4	6	4
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	4	2	2	40	-
Capacités	Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	Morgenstern : Dégâts : 2D6 + 8 – Violence : 1D6 – Portée : Contact				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux				

Exemples de missions

Le secret du centre de recherche

Dans le cadre de la coopération entre le Knight et la NAU, une visite du centre de recherche James Niakaté est organisée pour quelques membres éminents du Knight. Les héros sont conviés afin de servir

de protection. Alors que la délégation est présente à Johannesburg, on découvre qu'un des chercheurs du centre s'est fait enlever. Les héros sont alors mandatés pour enquêter, mais vont bien vite découvrir que le disparu cachait des choses peu nettes à ses collègues. Peut-être était-il à la solde d'un immortel ? Peut-être avait-il pour but de saboter des projets du centre ?



Infiltration

La société U-Sigma, qui fabrique et contrôle tous les drones de Johannesburg, a subi un grave incident technique. Le directeur Edouardo Cabella soupçonne un hacker en provenance des États-Unis d'avoir cherché à pirater leurs systèmes informatiques. Il demande de façon très officieuse au Knight d'enquêter, car la NAU n'a aucune autorisation d'agir sur le sol américain. Lorsque les chevaliers découvrent le pirate présumé, c'est un cadavre, mort depuis longtemps qu'ils trouvent accroché à son ordinateur. Apparemment, cela va bien plus loin que ce qu'U-Sigma soupçonnait. Et si la Machine elle-même était impliquée ?

Secrets et jalousie

Le centre de recherche robotique subit depuis quelque temps des tentatives de vol de données. Samuel Niakaté, malgré leurs mésententes, a décidé de demander de l'aide à son père, Merlin. Celui-ci envoie un groupe de chevaliers enquêter dans la plus grande discrétion, mais ceux-ci n'ont pas à se presser, car ce que les voleurs cherchent n'est pas là où ils le pensent. En effet, Merlin fait croire que les plans de ses nouvelles méta-armures sont à Johannesburg, sous la protection de son fils, ce qui n'est en fait pas le cas. Mais qui cherche donc à voler de tels plans ? Ne serait-ce pas le Nodachi dont le châssis de certaines armures ressemble étrangement à celui de la Warrior ?

La Black Cell

Faction rivale

Puissance : espionnage et savoir sur l'Anathème supérieurs au Knight

Menace : moyenne

Ressources : nombreuses

La légende raconte que le 17 septembre 1787, lors de la ratification de la Constitution américaine, aux côtés des pères fondateurs, se tenait un étranger des pays de l'Est, un homme taciturne nommé Dominik Kravtchenko. D'origine géorgienne, on raconte que l'homme était à la fois ordonnance, homme de main et officier de confiance de celui qui allait devenir président des États-Unis quelque temps plus tard : Georges Washington.

Des rumeurs plus obscures encore racontent qu'en ce 17 septembre 1787 a été ajouté un amendement zéro à la Constitution, un paragraphe secret, un amendement occulte qui annonçait simplement : « La Cellule Noire est garante de l'indépendance, de la souveraineté et de la liberté des États-Unis d'Amérique. » La Black Cell, première agence secrète de

l'Amérique serait née ce jour, pour protéger le pays et ses habitants de n'importe quelle menace, à tout prix. À sa tête aurait été placé le fameux Géorgien.

Vérité ou tissu de mensonges ? L'Histoire ne nous le dit pas, mais dans tous les cas, la Black Cell existait bien, juste en dessous de la CIA, de la NSA, dissimulée à côté des pires secrets de l'Amérique. En 1787, une centaine d'agents de cette organisation secrète ont aidé les États-Unis à se construire dans le sang et les larmes. En 1941, ils étaient 100 fois plus nombreux.

C'est que la Black Cell n'était pas une simple agence secrète. Elle a été, depuis 1787 et jusqu'en 1969 avec l'arrivée de Nixon au pouvoir, une force sombre, terrifiante et très violente, au service du drapeau aux 50 étoiles. Dans son escarcelle, la Black Cell comptait de la torture, des assassinats, des attentats à la bombe, des kidnappings, des sabotages, des massacres, des expérimentations non éthiques, des règlements de compte, de la coercition et encore nombre de choses. Quand on dit « protéger l'Amérique de n'importe quelle menace, à tout prix », ce n'est pas un effet de style. La Black Cell, plus que la CIA, devait agir rapidement, brutalement, pour éliminer ces menaces, rechercher des solutions pour les prévenir, le tout avec une discrétion fantomatique. Le but de la CIA, à sa création et avant de devenir une agence de renseignement, était en fait de couvrir légalement les agissements de la Black Cell dans le monde en manipulant l'information et en réduisant la portée des activités de cette sombre organisation.

En plus d'actions violentes, la Black Cell participait aussi à des placements et soutiens politiques, aux déclenchements de conflits et de guerres et à de la désinformation. Il y a peu de choses abominables que les hommes de la Black Cell n'étaient résolus à faire pour accomplir leur but.



Une organisation, un homme

On raconte que Dominik Kravtchenko était l'incarnation parfaite de la Black Cell. Un homme fanatiquement fidèle et loyal à son pays d'adoption, prêt à tout pour le défendre, allant jusqu'à commettre des actes irréparables. La légende raconte qu'il a lui-même commis les pires atrocités, ne voulant pas que « *ses hommes aillent en enfer à sa place* ». Quelques documents retrouvés çà et là prouvent qu'il a brûlé une grange dans laquelle se trouvaient des habitants d'une communauté responsables de l'assassinat de plusieurs hommes d'État suite à un procès ayant mal tourné. Une trentaine d'enfants, de vieillards, de femmes ont été brûlés vifs. Les hommes valides, quant à eux, ont été exécutés, pendus à l'entrée de la ville. Personne ne sait où Kravtchenko a trouvé la force de commettre ce massacre seul. Certains racontent que c'était un géant de plus de 2 mètres, capable de tuer un ours à mains nues dans son pays natal et qui a été, avant d'entrer sur le sol américain, un tueur professionnel. Quoi qu'il en soit, ces atrocités ne sont que les premières d'une très longue liste.

Ce qui a intrigué beaucoup de dirigeants et autres chefs d'agences secrètes, de 1787 jusqu'à maintenant, tient au fait que Dominik Kravtchenko semble avoir toujours dirigé la Black Cell. Pour certains, ce n'est évidemment qu'un titre ou un rôle, possédé ou joué par des personnes différentes, se ressemblant toujours un peu (bruns, une barbe touffue et un regard dur) pour entretenir la légende d'un chef invincible et immortel. Pour d'autres, Kravtchenko est bien le dirigeant éternel de la Black Cell, qui aurait, bien avant les immortels, atteint la vie éternelle.

Nom : Dominik Kravchenko

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Dominik Kravchenko est un dur à cuire et n'a pas besoin d'armes pour faire extrêmement mal. En combat, il cible les ennemis avec le plus faible score en *Chair* puis en *Endurance*. Son pouvoir, *Maison-Dieu*, peut être utilisé au contact ou à distance. Modifiant la nature même de la réalité, cette étrange capacité laisse de profondes séquelles à celui qui la subit sans en mourir.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	
Aspects	16	14	12	10	12	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	Mineur (3)	-	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	CdF	Point faible
Valeurs dérivées	10	6	10	150	10	<i>Déplacement</i>
Capacités	Surhomme : Le PNJ possède des aspects exceptionnels et bénéficie de leurs effets. Immortel : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit. Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème. Maison-Dieu : Le PNJ peut, pour une action de combat, utiliser son pouvoir <i>Maison-Dieu</i>. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i>, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. Autorité (mineure) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i>, jusqu'à la fin de la phase de conflit.					
Arme de contact ou à distance	Maison-Dieu : Dégâts : 6D6 + 16 – Violence : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure ou destructeur / ignore CdF / dégâts continus 3 / anti-Anathème / anti-véhicule</i>					

Autour de son chef, la Black Cell regroupait jusqu'en 1969 des centaines d'agents issus de dizaines d'organisations des États-Unis ainsi que des transfuges venus de plusieurs agences secrètes internationales, recrutés pour leurs talents et parfois pour leur envie de travailler au cœur des secrets des USA.

Jusqu'en 1969, l'organisation régnait sans partage sur le monde des agences secrètes avec une volonté puissante de conserver ce règne. L'arrivée de Nixon au pouvoir a changé la donne. Le président d'alors s'est inquiété de la puissance terrible de la Black Cell et de son patriotisme fanatique. Des commissions,

nombreuses, et des enquêtes ont révélé à la Maison Blanche les agissements de la Black Cell, son mode de fonctionnement et aussi l'étendue de son réseau. Malgré sa toute-puissance, l'organisation n'a rien pu, ou n'a rien voulu faire, lorsque les États-Unis eux-mêmes ont décidé de se débarrasser de leur part la plus sombre.

En 1969, des dizaines d'agents de la Black Cell ont été assassinés, emprisonnés ou payés pour trahir leurs collègues. Beaucoup ont disparu sans laisser de traces et Dominik Kravtchenko lui-même a été traîné devant un tribunal secret à cause des horribles actes que ses hommes et lui avaient perpétrés pour le bien de l'Amérique.

Malheureusement pour les témoins, la séance du tribunal s'est terminée dans un horrible massacre. Kravtchenko s'est volatilisé, laissant derrière lui une marée inerte de chair humaine, des corps entremêlés, fondus les uns dans les autres... L'incident n'a été rapporté qu'à une poignée d'individus qui ont juré de garder le secret. Les familles des agents décédés ont été grassement payées pour ne jamais parler de cette histoire.

Les États-Unis n'ont presque plus jamais entendu parler de vive voix de la Black Cell. Seules quelques rumeurs fantomatiques parcourent aujourd'hui les couloirs des agences gouvernementales. En secret, les présidents successifs et les directeurs des organisations les mieux renseignées ont tous redouté et redoutent encore le retour de Kravtchenko et de sa Cellule Noire.

La Black Cell aujourd'hui

Profondément dissimulée dans les fosses administratives, occultes et politiques, la Black Cell existe encore aujourd'hui. Organisée en petites cellules indépendantes, mais directement reliées à Dominik Kravtchenko ou à un de ses lieutenants, l'organisation agit dans le monde secret avec la même violence qu'avant, mais de manière beaucoup plus discrète. Les assassinats sont toujours d'actualité, mais accomplis de manière plus feutrée et, surtout, moins sanguinaire. Les agissements de la Black Cell sont en effet fantomatiques et toujours bien dissimulés, notamment sous des légendes urbaines ou des rumeurs. Kravtchenko et ses hommes se servent en effet de l'occulte, de la paranoïa ambiante et des peurs les plus primaires pour se jouer des services de renseignements et des éventuels investigateurs qui chercheraient à trouver leurs traces. Une combustion spontanée dans un appartement ? Un immeuble qui s'écroule soudainement ? Des dossiers qui disparaissent dans un incendie ? Un accident d'avion provoquant la mort d'un riche magnat ? Une maison soi-disant hantée dont personne ne s'approche ? Vous pouvez être quasiment sûr que la Black Cell est derrière chacun de ces étranges faits.

Si Kravtchenko ne s'est jamais vengé de l'État américain, c'est justement parce que la situation actuelle l'arrange. Spectrale, la Black Cell n'existe, pour la plupart des gens, que dans des murmures inquiets et le chef de l'organisation en profite. Ainsi, ses hommes n'ont aucun mal à se lier aux groupuscules les plus extrêmes, les plus fermés ou encore les

plus occultes en conservant secrètes leur identité et celle de leur employeur. Politique, médias, armée, groupes paramilitaires, sectes, la Black Cell a des agents partout, qui furètent et compilent consciencieusement chaque renseignement, chaque information semblant utile ou rare. Car aujourd'hui, la Black Cell vit en grande partie grâce aux informations qu'elle vend, sous couvert d'autres organisations, et ses agents savent que chaque mot, chaque parole, peut avoir un prix. Plus qu'un regroupement d'assassins, la Black Cell est sans doute encore aujourd'hui la plus puissante organisation de renseignement du monde. Malgré son absence des radars des autres agences secrètes, elle reste la mieux informée, la plus prompte à se mobiliser partout dans le monde et celle possédant le réseau le plus étendu.

Par ailleurs, et sans le savoir, les États-Unis soutenaient encore l'organisation et ses agissements jusqu'à l'arrivée des immortels. De minuscules, mais très nombreux fonds, versés par des organismes à des agences possédées par la Black Cell, servaient en effet à entretenir cette dernière et à assurer son fonctionnement. Aujourd'hui, avec le règne des immortels, la Black Cell a dû trouver de nouveaux moyens de se financer et vivre durant quelques années sur les deniers accumulés. Mais on raconte que l'organisation reçoit le soutien inconditionnel d'un immortel américain, visiblement un patriote qui voudrait faire de la Black Cell son agence et celle de l'Amérique entière.

Organisation

Actuellement, la Black Cell dispose d'environ 6000 agents répartis en petites cellules de deux à vingt individus, partout dans le monde, des territoires libres aux arches, en passant par des communautés de rebuts. Certaines cellules sont dissimulées dans des strates sociales ou des corps de métiers, devenant des agents dormants qui attendent d'être « réveillés » par Kravtchenko. D'autres cellules agissent en groupes plus larges dans les territoires à l'abandon et sont de véritables petits groupes armés. Bien souvent, ce sont des agents actifs, qui disposent de moyens plus conséquents, comme des vecteurs, des exosquelettes de combat ou encore des armes aussi efficaces que celles des chevaliers.

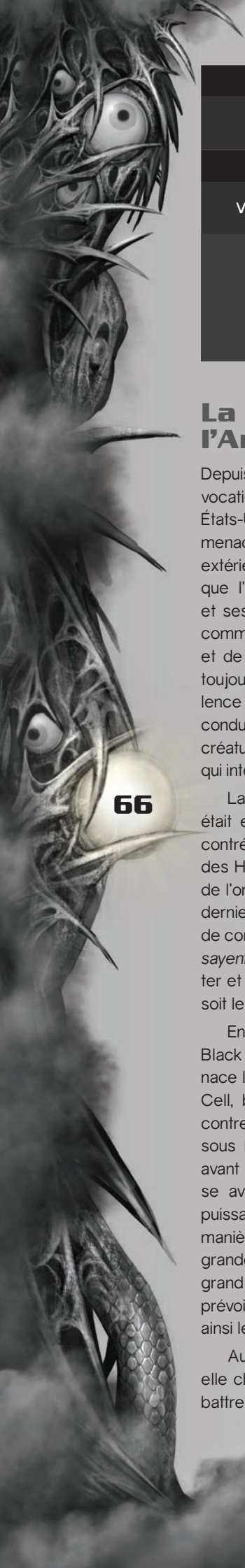
Chaque homme et chaque femme de la Black Cell est un soldat ou un agent secret confirmé, ayant, avant l'Anathème, accompli son travail avec professionnalisme. Chacun est par ailleurs un profond soutien de Kravtchenko et de ses idées. Entrer dans la Black Cell, c'est devenir membre d'une organisation occulte, mais aussi d'une secte, où la collecte d'informations et la lutte contre l'Anathème sont érigées en dogme.

Nom : Agents de la Black Cell

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les agents de la Black Cell sont infiltrés partout dans la société. Au moindre signe de leur chef, ils se regroupent et peuvent devenir un vrai danger s'ils sont nombreux. Généralement, les agents de la Black Cell utilisent de puissantes armes de tir à silencieux et préfèrent faire feu à bonne distance de leurs ennemis.





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	8	8	6	10
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	3	2	1	150 ou 250	8
Capacités	Infiltré : Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différenciable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base <i>Perception</i> ou <i>Instinct</i> difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer. 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.				

La Black Cell et l'Anathème

Depuis sa création, la Black Cell a toujours eu pour vocation de protéger l'Humanité, en particulier les États-Unis. En fait, l'amendement 0 ne parlait pas des menaces humaines, mais bel et bien des menaces extérieures, celles issues de l'Abysses. Bien avant que l'Anathème ne frappe la Terre, Kravtchenko et ses hommes étaient déjà au courant, on ne sait comment, de l'existence des forces des ténèbres et de leur présence dans notre monde. Ils les ont toujours combattues, avec une haine et une violence incroyables, presque folles, qui les ont souvent conduits à commettre de terribles atrocités sur les créatures des ténèbres, mais aussi sur les personnes qui interagissaient, consciemment ou non, avec elles.

La communauté massacrée par Kravtchenko était en réalité simplement suspectée d'avoir rencontré un être des ténèbres réfugié dans le monde des Hommes pour on ne sait quelle raison. Le chef de l'organisation a massacré ces innocents jusqu'au dernier. Pour Kravtchenko et ses agents, il n'y a pas de compromission possible avec les forces qui « *essayaient d'asservir l'Humanité* ». Cette dernière doit lutter et anéantir ces créatures inhumaines, quel qu'en soit le prix.

En fait, l'Abysses a toujours été un danger pour la Black Cell, une force hostile car inhumaine, qui menace l'Humanité et cherche à la soumettre. La Black Cell, bien avant le Knight, était l'un des remparts contre son invasion. Un rempart qui, en 1969, a cédé sous la pression politique et administrative. Car si avant Nixon Kravtchenko pouvait combattre l'Abysses avec l'ensemble des moyens de la première puissance mondiale, après, il a été obligé d'agir de manière plus discrète et surtout plus lente. La plus grande défaite du chef de la Black Cell et son plus grand regret ont été de ne pas être assez rapide à prévoir l'arrivée de l'Anathème sur Terre et de laisser ainsi les ténèbres l'envahir.

Aujourd'hui, si la Black Cell cherche des soutiens, elle cherche aussi à racheter ses fautes et à combattre, de toute sa puissance, les créatures et agents

des ténèbres. Elle n'aide cependant ni le Knight, ni le Nodachi, préférant agir sans l'aide de forces armées trop visibles à ses yeux et peu dignes de confiance.

Dans l'ombre, les agents de la Black Cell complètent alors des renseignements sur les créatures obscures et sur ceux qui interagissent, parlent ou tractent avec. Ils les traquent alors et les éliminent sans aucune pitié, avec une discrétion spectrale.

Moyens et ressources

Actuellement basée dans les ruines de Washington, dans le Capitole laissé à l'abandon à cause de la peste rouge et des ténèbres, la Black Cell reste bien dissimulée aux yeux du monde. Quelque peu affaiblie, elle dispose cependant de nombreux moyens pour lutter contre les ténèbres.

Si son réseau de cellules dormantes reste sa plus grande force, elle possède aussi une centaine de cellules dites de « *task force* » qui agissent partout dans le monde et peuvent se déplacer sur différents théâtres d'opérations grâce à des vecteurs semblables à ceux du Knight.

Les cellules *task force* de la Black Cell sont ainsi composées d'Akilis, des méta-soldats (comme ceux du Nodachi) augmentés physiquement grâce à des exosquelettes de combat. Chaque agent, s'il n'est pas l'équivalent d'un chevalier, est tout de même plus rapide, plus endurant et plus fort qu'un humain normal. Ils sont tous reconnaissables aux masques de combat en forme de crâne qu'ils portent en permanence et qui dissimulent leur identité.

Nom : Akilis

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les Akilis forment des groupes dits de « *task force* » qui fonctionnent comme des commandos, se coordonnant entre eux pour venir à bout de leurs ennemis. Augmentés cybernétiquement pour être les plus efficaces possible, ils attaquent généralement les ennemis avec les plus hauts scores en *Bête* puis en *Hargne*. Fonctionnant généralement par six, ils se répartissent : 3 attaquants au contact et 3 attaquants à distance.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	10	8	10	6	8	5
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	4	5	5	40	10	-
Capacités	Exosquelette de combat (nv1) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. 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. Coopération : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur <i>défense</i> et à leur <i>réaction</i> et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà.					
Arme de contact	Matraques électriques : Dégâts : 5D6 + 5 – Violence : 5D6 – Portée : Contact – Effets : <i>Choc 4 / meurtrier / deux mains</i>					
Arme à distance	Fusil de précision : Dégâts : 4D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Tir en sécurité / deux mains</i> Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dispersion 3 / ultraviolence / lourd</i>					

Un peu plus étranges et inquiétants, les Herakles sont des cyborgs, façonnés à partir d'agents tombés au combat, au corps mort mais dont le cerveau était encore en fonction. Ils sont augmentés par un énorme exosquelette complet, équipé de modules et d'armes intégrées. Lourds, brutaux et pouvant lutter malgré les tirs et les coups, les Herakles forment des unités d'assaut implacables, lentes mais capables d'enfoncer des positions retranchées et d'éliminer de nombreuses cibles. Bien souvent, ils agissent comme des automates, leur cerveau n'étant plus destiné qu'à la guerre suite à une lourde

opération augmentant leur instinct de combat et leur agressivité, et les rendant totalement insensibles à la douleur. Parfois, lorsqu'un Herakles survit longtemps, les parties mortes de son corps commencent à se décomposer, ce qui lui donne l'allure terrifiante d'un cadavre en armure.

Nom : Herakles

Type : Salopard (initié)

Tactique : Décérébrés et implacables, les Herakles tirent sur leurs ennemis sans discontinuer, ventilant sur ceux possédant le plus de PS puis de PA.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	12	6	12	2	2	10
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	-	Mineur (3)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	4	5	1	100	20	-
Capacités	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Peur (1) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité <i>peur</i>, les PJ doivent réussir un test base <i>Sang-Froid</i> ou <i>Hargne</i> opposé à un aspect (divisé par deux, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 1 dé et leur <i>réaction</i> comme leur <i>défense</i> sont réduites de 1 point. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 1D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.					
Arme à distance	Shotgun automatique lourd : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dispersion 6 / fureur / lourd</i> Railgun : Dégâts : 5D6 + 16 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule</i> Lance-flammes : Dégâts : 4D6 – Violence : 8D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dégâts continus 6 / dispersion 6 / lumière 2</i>					





Enfin, la Black Cell utilise parfois dans ses task forces, des Odysseus, utilisés comme unités d'infiltration ou d'assaut avancées. Les Odysseus sont peu nombreux, mais équipés d'exosquelettes puissants, capables notamment de déployer un camouflage optique. Généralement, les Odysseus sont un peu à l'écart des task forces traditionnelles, préférant adopter une attitude solitaire et restant en retrait du reste de l'escouade. Bien souvent, ils sont déployés en avance, pour assassiner un ennemi particulier,

reconnaître le terrain ou récolter des informations.

Nom : Odysseus

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les Odysseus sont des unités d'infiltration capables de se rendre invisibles et spécialisées dans l'assassinat. Chacun cible un ennemi en particulier et s'attaque généralement aux ennemis ayant infligé le plus de dégâts ou possédant le moins de PS puis de PA.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	10	12	6	6	14	5
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-	Mineur (4)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	6	7	10	40	15	30
Capacités	Exosquelette de combat (nv3) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. 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. Invisibilité : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure <i>Rogue</i>, sous les mêmes conditions.					
Arme de contact	Dague : Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / silencieux</i>					
Arme à distance	Pistolet d'infiltration : ✿ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux</i> ✿ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / choc 2 / silencieux</i> Arbalète magnétique : ✿ Carreau à neurotoxine : Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : <i>Ignore armure / dégâts continus 9</i> ✿ Carreau choc : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : <i>Ignore armure / choc 4</i>					



Cadre d'aventures : Washington, QG de la Black Cell - USA

Description / ambiance

Même avant l'arrivée de l'Anathème, la côte Est des États-Unis était en proie au malheur. La peste rouge, puis les massacres et la folie qui en ont découlé ont profondément ruiné les États de l'Est et en ont fait une terre inhabitée, en ruines, sans vie. Washington, épiscentre de la peste rouge a été la première ville à souffrir. C'est elle qui a connu les pires malheurs, le plus grand nombre de morts et les émeutes les plus violentes sur le sol américain. Et puis, il y a eu la Machine, le réveil des monstres de métal et de plastique, les humains désespérés corrompus par l'acier et la mécanique, qui se sont mis à envahir les villes et les villages, à créer des ruches dans les bâtiments de béton.

On croyait Washington définitivement perdue.

Pourtant, en 2038, la ville n'est pas un enfer. Pendant la peste, alors que des morts gisaient encore dans les rues, ce qui restait de l'armée américaine, aidée par la CIA et le CDC (*Center for Disease Control and Prévention*), a commencé à démilitariser l'ensemble de la capitale en ruines en enlevant chaque arme et chaque véhicule de combat afin de prévenir d'éventuelles émeutes et autres créations de groupes paramilitaires chez les survivants. De plus, depuis l'explosion qui a amené la peste rouge sur le sol américain, l'ancienne capitale a subi un black-out électrique quasi total, les systèmes électroniques des grandes centrales locales ayant parfaitement grillé sous ce qui ressemblait à une impulsion IEM de forte amplitude.

Puis la peste s'est envolée aussi rapidement qu'elle était arrivée. Le nombre de morts colossal au sein de la population locale, c'est-à-dire 99,9 % des habitants de Washington, avait fait de l'ancienne capitale des États-Unis un sanctuaire de paix. Peu de désespérés y étaient présents, à peine quelques centaines. N'y voyant aucune arme, aucun véhicule de combat, aucune source énergétique en activité et presque aucune vie, la Machine a délaissé la ville au profit d'autres, bien mieux pourvues dans ce qu'elle pourrait posséder.

Déserte et silencieuse, la ville était laissée à l'abandon par tous et seules de rares créatures des ténèbres la hantaient. Mais dès 2034, elle est devenue le centre d'une nouvelle activité... L'organisation privée dénommée Black Cell s'est installée dans les vestiges de la capitale, notamment au centre de la ville, tout près de la Maison Blanche et dans le National Mall, un immense parc allant du Washington Monument au Capitole. Anciennement très liée au gouvernement américain et aux idées des pères fondateurs, l'organisation a repris à son avantage les quelques moyens et matériels laissés à l'abandon par les services secrets, les agences fédérales et le gouvernement puis s'est installée au plus près des anciens symboles du pouvoir américain. Certainement pour

faire un pied de nez au pays qui l'avait trahi, la Black Cell a fait du Capitole son quartier général et le parc du National Mall est devenu la cour d'un fort que les créatures de la Machine ne peuvent fouler. Comprenant la force de l'art et des monuments contre les ténèbres, les agents de la Black Cell ont réinvesti les nombreux musées et mémoriaux du National Mall pour créer un véritable périmètre de sécurité, composé entre autres du Smithsonian Museum et de la National Gallery, infranchissable pour les créatures de l'Anathème.

Pour ne pas attirer plus la Machine, la Black Cell utilise le moins de véhicules possible (seuls des vecteurs décollent régulièrement) et utilise des générateurs d'énergie avec des réseaux limités, tels que des éoliennes et quelques générateurs magnétohydrodynamiques sans doute volés.

Désormais, le National Mall est une place forte et secrète, dissimulée aux yeux du reste du monde par l'activité de la Machine et par la peur qu'elle inspire.

Le QG de la Black Cell est entouré d'une ambiance de fin du monde. La ville qui entoure le National Mall est silencieuse et en ruines. Régulièrement, la pluie s'abat en trombes sur la capitale et la nuit y tombe tôt. Parfois, on peut entendre des cris et des grincements de métal, provenant des avenues alentour.

Le QG lui-même, s'il est organisé comme un camp militaire, est bien plus calme et silencieux. Par essence, la Black Cell fonctionne en cellules indépendantes et occuper une base fixe n'est pas dans ses habitudes. Mais l'arrivée de l'Anathème a changé la donne et le quartier général de Washington est devenu le lieu de regroupement des officiers et des groupes de combat. S'y déroulent des briefings, des entraînements et des promotions. Une équipe de recherche et développement, composée d'une centaine de personnes, ingénieurs, chercheurs et techniciens, a d'ailleurs envahi les sous-sols du Capitole et participe à améliorer l'armement et les capacités des agents de la Black Cell. Cela dit, malgré tout ce monde, rarement plus de 1000 personnes sont présentes en même temps au QG de Washington.

Lieux notables

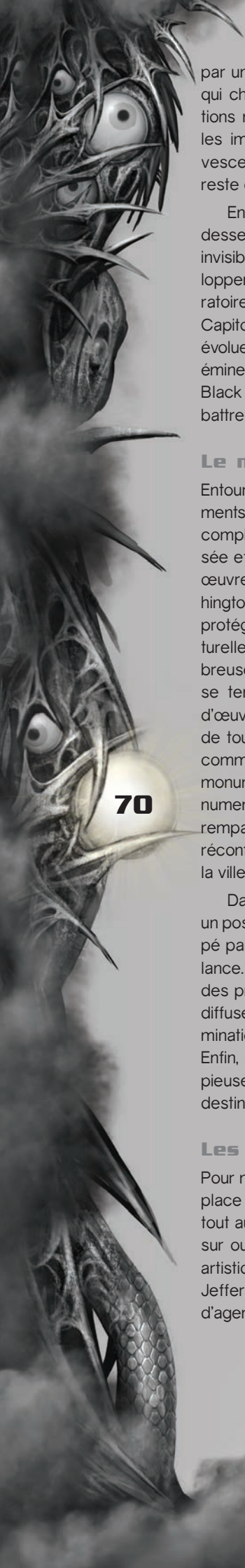
Le Capitole

Le Capitole constitue le principal bâtiment administratif du QG de la Black Cell. Situé à l'est du National Mall, l'énorme bâtiment du congrès à la coupole caractéristique est aujourd'hui occupé par Jay Acquila, le directeur du QG, et Dominik Kravtchenko, le directeur de l'organisation, ainsi que leurs lieutenants les plus proches.

L'ensemble du bâtiment, décoré et protégé par de nombreuses œuvres d'art, n'a perdu que peu de sa superbe. Il est constamment gardé par une cinquantaine d'hommes armés jusqu'aux dents, tous des vétérans de la Black Cell.

La house chamber, salle d'assemblée de 448 places située au cœur du bâtiment, sert de lieu de briefing et de réunion. Tout autour, les différentes pièces et les couloirs sont régulièrement parcourus





par une cinquantaine d'analystes et d'investigateurs qui cherchent, regroupent et étudient des informations non seulement sur l'Anathème mais aussi sur les immortels et le Knight. C'est un lieu en effervescence presque constante, qui contraste avec le reste du QG.

Enfin, en sous-sol et dans les nombreuses pièces desservies par des passages cachés et des entrées invisibles, on trouve le service recherche et développement de la Black Cell. C'est là, dans des laboratoires construits en lieu et place de la crypte du Capitole que la technologie utilisée par l'organisation évolue. On raconte même que Filip Schaeffer, un éminent expert en armement recruté il y a peu par la Black Cell, aurait trouvé un nouveau moyen de combattre efficacement les ténèbres.

Le mur des arts

Entourant le long parc du National Mall, dix monuments et musées forment le mur des arts et isolent complètement le lieu des ténèbres. Chaque musée et chaque monument a été réhabilité et chaque œuvre a été restaurée et nettoyée. Ainsi, du Washington Monument au Capitole, la Black Cell est protégée dans un véritable sanctuaire artistique. Naturellement repoussées par l'art, les créatures ténébreuses, comme l'obscurité de l'Anathème, semblent se tenir éloignées de cette grande concentration d'œuvres. Pas moins de mille six cents œuvres d'art de tous types, dont une centaine sont considérées comme des chefs-d'œuvre, façonnent le mur. Les monuments eux-mêmes, comme le Washington Monument ou le Smithsonian Castle, font partie de ce rempart et, parfois, ils paraissent irradier d'une lueur réconfortante alors que les ténèbres s'abattent sur la ville.

Dans chacun des différents musées, on compte un poste d'observation et de défense, toujours occupé par dix hommes qui montent la garde avec vigilance. Sur les points les plus hauts de ces édifices, des projecteurs à UV et des enceintes destinées à diffuser des airs d'opéra s'allument lorsque des abominations s'approchent trop près du National Mall. Enfin, au-delà du mur des arts, le périmètre est copieusement miné et constellé d'une série de pièges destinés à lutter contre les ténèbres.

Les avant-postes

Pour maximiser ses défenses, la Black Cell a mis en place un maillage constitué de trente avant-postes tout autour du National Mall. Chacun est placé dans, sur ou près d'un monument ou d'un lieu à vocation artistique comme le Lincoln Memorial ou le Thomas Jefferson Memorial. On y trouve une demi-douzaine d'agents de la Black Cell dissimulés et guettant la

moindre évolution de l'Anathème. Il est à noter que chaque avant-poste est équipé d'assez d'explosifs pour réduire un quartier entier en cendres. Utilisés en dernier recours, ils sont destinés à ralentir d'éventuels ennemis et à dissimuler toutes traces des agents en poste.

Le réseau Washington

Il y a plus d'un siècle, en prévision d'une éventuelle attaque sur les États-Unis, le gouvernement américain a mis en place un réseau de tunnels et de bunkers souterrains sous Washington, destiné à protéger les notables de la ville et les hommes politiques. Le National Mall en était le nexus principal, permettant notamment d'aller rapidement du bunker du Capitole à celui de la Maison Blanche. À son arrivée, la Black Cell a totalement réinvesti et réhabilité le réseau Washington, faisant des tunnels des lieux de transit et des bunkers des places fortes quasiment imprenables utilisées pour le repos des agents et la vie quotidienne. Dans le bunker sous le Capitole, on trouve la véritable zone de commandement de l'organisation. C'est là que Dominik Kravtchenko tient son conseil restreint et c'est aussi là que lui et ses lieutenants vivent lorsqu'ils ne sont pas en mission. Enfin, il faut savoir qu'au sein du réseau, on trouve tout ce qui fait la survie d'une base militaire, avec infirmerie, réfectoire et entrepôts.

Rencontres / archétypes

Christina Newmann et Aaron Menahem

Ces deux analystes, inséparables, dirigent le service de renseignement du QG de Washington. Christina, jeune femme blonde et distante aux lunettes toujours vissées sur le nez, est une experte des questions portant sur l'Anathème, sans doute aussi qualifiée que Dagonnet et connaissant de nombreux secrets des ténèbres. Aaron, quant à lui, est un jeune homme timide et nerveux, spécialiste du traitement et de l'analyse de données et véritable génie des mathématiques. À eux deux, ils possèdent autant de force de travail que n'importe quelle équipe de renseignement du Knight. Aux commandes d'une centaine d'agents, ils réunissent et analysent de nombreuses informations et tentent de percer à jour les raisons de la présence des ténèbres sur le monde.

Type : Alliés (initié) / Salopards (recrue)

Tactique : Christina Newmann et Aaron Menahem ne combattent pas et sont protégés par des agents de la Black Cell. Ils sont exfiltrés à la moindre attaque ou au moindre coup de feu et les agents protégeront leur retraite.



	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	12	8	6
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (1)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	2	3	3	30	-
Capacités	Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i> , jusqu'à la fin de la phase de conflit. 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.				

Filip Schaeffer

Ce scientifique autrichien à l'allure de savant fou dirige la section R&D de la Black Cell. Ancien chercheur en armement pour la Byrd Corporation, il a de nombreuses fois été inquiété pour avoir testé ses découvertes sur son propre personnel puis a été licencié sans ménagement après avoir causé la mort d'un de ses employés. Inventeur de certaines armes utilisées par le Knight comme la hache à réaction et de l'équipement actuel des milices des arches, Filip Schaeffer est une véritable pointure, mais aussi un fou dangereux dont l'esprit se délite peu à peu et qui est capable de faire sauter une ville entière pour tester l'effet d'une bombe. Heureusement, Dominik Kravtchenko semble réussir à l'empêcher de faire

n'importe quoi. Actuellement, le savant se concentre sur sa tâche qui est de trouver l'arme ultime contre l'Anathème, mais qui sait s'il ne craquera pas avant d'avoir réussi ?

Type : Patron (initié)

Tactique : Filip Schaeffer, s'il n'est pas un combattant émérite, a tout de même une passion malsaine pour tous les types d'armes. Il se déplace constamment avec un prototype de canon à concussion dont il attend de pouvoir le tester sur de véritables cibles. Il attaquera en priorité les créatures de type hostile avant de s'attaquer à celui qui a le moins de PS. Il ne se déplace jamais seul, et est toujours accompagné d'une bande d'agents de la Black Cell.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	8	12	6	8
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	Mineur (2)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	CdF
Valeurs dérivées	4	6	4	40	10
Capacités	Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme à distance	Canon à concussion : Dégâts : 7D6 – Violence : 7D6 – Portée : Moyenne – Effets : Oblitération / choc 1 / lourd				

Élodie Cocagne

Cette quinquagénaire, spécialiste de l'histoire de l'art et elle-même sculptrice encore en activité, est la « créatrice du mur des arts ». Grâce à son intuition phénoménale, elle a vite compris, lorsque l'Anathème s'abattait sur Terre, que l'art était la meilleure, si ce n'est l'unique, défense contre les ténèbres. Depuis, elle n'a de cesse d'étudier et de comprendre le phénomène, cherchant ses raisons et tentant de

l'expliquer. Actuellement, pour le compte du patron de la Black Cell, elle recherche de nouveaux artistes et de nouvelles œuvres d'art partout dans le monde. Amie proche de monsieur Pendulum, il est probable que tôt ou tard, des agents du Knight la rencontrent.

Type : Allié (initié) / Salopard (initié)

Tactique : Élodie Cocagne ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.





	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	4	10	8	10	4
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	
Valeurs dérivées	3	3	4	30	-
Capacités	Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème. 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.				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				

Jay Acquila

Ancien colonel de l'armée américaine à la retraite, Jay Acquila est un officier pur jus, retors, malin et traditionaliste. Entré au service de la Black Cell suite à l'effondrement des États-Unis lors de la peste rouge, ce cinquantenaire au visage dur est le responsable logistique du QG mais aussi son directeur. S'il reste un subordonné de Kravtchenko, Jay Acquila a fait du QG sa base, son œuvre. Il estime devoir protéger la vie de ses hommes à tout prix, tout comme il estime devoir leur inculquer les meilleures méthodes pour survivre à la guerre. Paternaliste, il n'aime pas qu'on le contredise et essaie de régenter la vie de chacun

des agents de la base en imposant plannings, entraînements et punitions si elles s'avèrent nécessaires. Malgré son caractère trop bien trempé, c'est sans doute grâce à Jay Acquila que le QG de Washington est devenu ce qu'il est aujourd'hui. Sans sa présence, il est probable que la plupart des agents qui y sont en poste auraient déjà été atteints par le désespoir.

Type : Patron (initié)

Tactique : Jay Acquila est un ancien militaire bien entraîné. Souvent entouré d'agents et d'Akilis, il les dirige d'une main de maître tout en se jetant lui-même dans la bataille. Il attaque en priorité la cible avec le plus haut score de *Bête* puis de *Hargne*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	
Aspects	8	10	8	10	6	-
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (3)	-	Mineur (1)	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	5	4	5	40	40	10
Capacités	Autorité (majeur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. Exosquelette de combat (nv3) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.					
Arme de contact	Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 7 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure</i>					
Arme à distance	Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Meurtrier / ultraviolence</i>					

Exemples de missions

L'œuvre d'art

Les chevaliers sont envoyés pour récupérer une œuvre d'art au sein du Smithsonian Museum. Malheureusement, ils tombent rapidement sur le QG de la Black Cell. Quelle approche tenter ? Vont-ils passer en force, tenter de s'infiltrer ou essayer la diplomatie ? Et si des agents de la Black Cell les repèrent, seront-ils attaqués à vue ou conduits auprès de Jay Acquila ? Peu importe, cette œuvre d'art est trop importante, il faut la récupérer !

Training day

Dans le cadre d'une mission diplomatique, les chevaliers sont envoyés auprès de la Black Cell, une organisation qu'ils ne connaissent en rien, pour récupérer un agent du Knight prisonnier au QG. Ils rencontrent alors Kravtchenko qui, en échange de la libération du

prisonnier, leur demande un service : l'accompagner au cœur de Washington pour récupérer un mystérieux objet. Le but de Kravchenko est simple : rester le plus longtemps possible avec les chevaliers pour semer le doute dans leur esprit, les tester et, bien entendu, les recruter au sein de la Black Cell.

Un allié inattendu

Crashés en vector tout au nord de Washington, blessés, leurs armures abîmées, les chevaliers doivent se défendre contre une horde d'ennemis de la Machine. Heureusement, des agents de la Black Cell viennent leur porter secours et les aider dans leur combat. Après la violente escarmouche, ils proposent aux chevaliers de les mener à leur QG. Le chemin jusqu'au National Mall sera semé d'embûches car le crash, suivi du combat, a réveillé un énorme monstre-machine qui traque le groupe de survivants. Cette mission est un bon moyen de faire connaître la Black Cell aux chevaliers.

Les Neuf

Faction actuellement ennemie

Puissance : inconnue

Menace : inconnue

Ressources : inconnues

Dans les couloirs des corporations immortelles jusqu'aux communautés de rebuts les plus reculées, dans les grands halls du Knight jusqu'aux salles feutrées du Nodachi, on parle de neuf hommes et femmes dont les actes n'existeraient que pour détruire les immortels, notamment Ismaël Jhélam et quelques-uns de ses pairs les plus proches.

Sur de nombreux réseaux comme dans les administrations des arches, ces neuf hommes et femmes seraient activement recherchés, morts ou vifs. Nommés simplement les « Neuf », ils disposeraient de peu de moyens, mais chacun serait un être exceptionnel, capable d'exploits défiant le réel.

Certains pensent que les Neuf sont des créatures des ténèbres déguisées en êtres humains et chassant les immortels qui protègent l'Humanité. D'autres

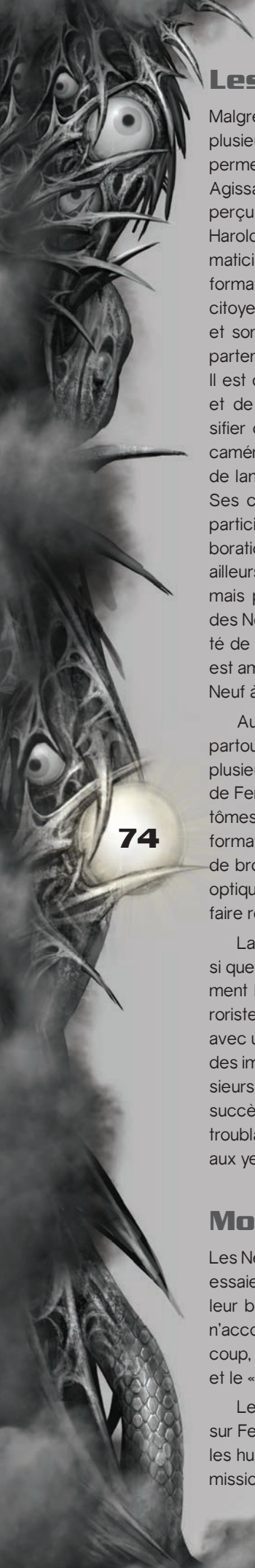
encore pensent que les Neuf sont des hommes et des femmes « augmentés » par une mystérieuse société qui tenterait de renverser les immortels.

La vérité est tout autre.

En fait, les Neuf sont sans doute les plus ardents défenseurs de l'Humanité après le Knight et ils possèdent une sacrée longueur d'avance sur les chevaliers. En fait, depuis l'arrivée de l'Anathème sur Terre et même avant, les Neuf avaient déjà commencé à lutter contre l'Abygge et contre ceux qui le servaient, humains comme créatures des ténèbres. Grâce à leur chef, un homme étrange que l'on nomme le « Fou », les Neuf savent bien des choses, notamment qu'Ismaël Jhélam est un Seigneur de l'Abygge réfugié sur Terre, et que certains immortels sont ses pantins.

Abhorrant Jhélam autant que l'Abygge, les Neuf cherchent activement à l'anéantir, lui et ses sbires, pour minimiser l'influence pernicieuse de l'obscurité. Heureusement pour le Seigneur, le Knight est un allié précieux qui n'hésitera pas à le défendre de toutes ses ressources. De fait, bien qu'ils possèdent finalement les mêmes buts, le Knight et les Neuf sont actuellement ennemis. Mais lorsque les chevaliers comprendront que Jhélam est en fait un Seigneur de l'Abygge, nul doute qu'ils s'allieront aux Neuf.

Cela dit, les Neuf préfèrent actuellement rester loin du Knight. Leur chef, le « Fou », est une connaissance de Merlin, qui l'a même aidé à choisir les premiers chevaliers grâce à ses pouvoirs de médium. Mais aujourd'hui, l'homme pense que Merlin lui-même n'est plus digne de confiance, car il utilise l'élément alpha (des ténèbres cristallisées) pour fabriquer et alimenter les méta-armures. Le Fou et ses hommes observent donc l'organisation et ses futurs agissements pour savoir si elle sera en mesure de comprendre ce que cachent l'Anathème et certains immortels.



Les Neuf et le monde

Malgré leur nombre restreint, les Neuf disposent de plusieurs planques et de quelques moyens qui leur permettent d'être efficaces partout sur la planète. Agissant dans le secret le plus pur, ils passent inaperçus au sein des arches grâce à un seul homme, Harold Fench, membre extérieur des Neuf et informaticien de génie. Ancien PDG d'une société d'informatique londonienne, Fench est actuellement un citoyen d'échelon 8, qui cache ses connaissances et son matériel informatique high-tech dans un appartement sinistre d'une conforteresse d'Humanité. Il est capable d'entrer dans les réseaux de sécurité et de communication d'une conforteresse, de falsifier des identités, de se connecter aux drones et caméras, de produire de faux modules RA ou encore de lancer de fausses alertes sans se faire prendre. Ses capacités sont sans doute dues au fait qu'il a participé, avec sa société aujourd'hui éteinte, à l'élaboration des réseaux informatiques des arches. Par ailleurs, l'homme en veut particulièrement à Jhélam, mais pour des causes plus prosaïques que celles des Neuf. L'immortel a simplement absorbé la société de Fench et l'en a destitué. Depuis, Harold Fench est amer et travaille, de tout son talent, pour aider les Neuf à abattre Jhélam.

Autrement, les Neuf ont des bases secrètes partout dans le monde, une dans chaque arche et plusieurs dans les territoires libres. Grâce au travail de Fench, ils peuvent aller et venir, comme des fantômes, d'une arche à une autre. Dernièrement, l'informaticien a équipé les quelques vectors des Neuf de brouilleurs radars et de modules de camouflage optique, leur permettant d'effectuer des vols sans se faire repérer.

La plupart des États du monde, les immortels ainsi que les grandes organisations recherchent activement les Neuf qui sont considérés comme des terroristes dangereux. Seule la NAU semble les traiter avec une certaine neutralité, ce qui n'est pas du goût des immortels. Par ailleurs, la Black Cell a tenté à plusieurs reprises de s'approcher des Neuf, mais sans succès. Agissant pourtant elle aussi dans un secret troublant, l'organisation ne semble pas trouver grâce aux yeux du Fou.

Moyens et ressources

Les Neuf n'ont que peu de contacts avec le monde et essaient de rester discrets au maximum. À vrai dire, leur but occupe tant leur existence qu'ils semblent n'accorder d'importance à rien d'autre. Pour beaucoup, ce sont des fanatiques, haïssant les immortels et le « bien » qu'ils ont offert à l'Humanité.

Les Neuf ne comptent que sur eux-mêmes et sur Fench pour accomplir leur objectif. Le Fou dirige les huit autres et leur ordonne d'accomplir certaines missions qui servent un but plus grand : assassiner

Jhélam et détruire la civilisation des immortels. Pour l'instant, rien n'a directement été tenté contre eux, mais chaque acte commis par les Neuf semble faire partie d'un immense plan que seul le Fou appréhende.

Le Fou

Particulier, étrange, monstrueux, le Fou est un être venu d'un monde oublié depuis longtemps, existant bien avant que l'Abyesse ne vienne sur Terre, que la lumière et l'obscurité ne s'affrontent. Pourvu de deux visages siamois, l'un triste et l'autre enjoué, qui parlent toujours à l'unisson, le Fou semble voir entre les époques, par-delà le présent et dans le passé. On dit que ses visions sont comme lui, complètement folles et qu'il ne les maîtrise pas. Ce seraient d'ailleurs elles qui l'auraient rendu ainsi... Car si le Fou dirige les Neuf, il reste un original, oscillant entre la rêverie et la démence, parlant par énigmes et ne se faisant comprendre que d'un nombre très restreint de membres des Neuf, ses deux plus proches lieutenants.

Il est par ailleurs le seul parmi les Neuf à ne presque jamais se déplacer. Car le Fou est poursuivi. Les ténèbres semblent inquiètes de sa présence sur Terre et le chassent avec leurs plus puissantes créatures, les serpents, serviteurs directs du premier Seigneur de l'Abyesse : l'Ophidien. Capables d'apparaître près de leurs proies, dans les coins des pièces, les serpents sont de terribles chasseurs, formés à traquer et à tuer n'importe quelle cible, même les plus puissantes. Pour se protéger de ces monstruosité, le Fou est constamment réfugié dans une bulle de verre blindé, exposée dans une pièce sphérique. Il n'en sort que très rarement et c'est toujours une véritable mission que de l'emmener d'un lieu à un autre, car les serpents semblent le traquer pour l'éternité.

Aujourd'hui, le sanctuaire du Fou se situe aux États-Unis, dans l'ancienne université de Princeton désertée depuis la peste rouge. Vide de toute vie, l'immense campus est un lieu nimbé de silence, propice aux rêveries du Fou.

Pour le moment, les plans du Fou sont, malgré les apparences, très simples : briser l'entourage de Jhélam et prouver son implication dans la déferlante des ténèbres sur Terre. Ce que le Fou ne sait pas, malgré ses visions de l'avenir et du passé, c'est que le Seigneur de l'Abyesse est sans doute l'un des plus fervents et puissants défenseurs de l'Humanité. Le Fou se trompe de cible et, à mesure que le temps passe, son regard sur le futur se fait de moins en moins précis.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : Le Fou ne sort presque jamais de la bulle dans laquelle il vit. S'il en sort, et si des coins de pièces sont présents, le MJ doit générer automatiquement 1D6 serpents. Le Fou ne combat pas, et fuit dès que possible.



	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	6	16	14	14
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	1	1	1	100	-
Capacités	Tarot : Grâce à son jeu de cartes, le PNJ peut voir le passé, le présent et le futur, mais toujours de façon sibylline. Peur (1) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité <i>peur</i>, les PJ doivent réussir un test base <i>Sang-Froid</i> ou <i>Hargne</i> opposé à un aspect (divisé par deux, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 1 dé et leur <i>réaction</i> comme leur <i>défense</i> sont réduites de 1 point. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 1D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour. Maître du destin (mineur) : Une fois par tour, le PNJ peut faire en sorte qu'un PJ ou PNJ (ou lui-même) réussisse ou rate automatiquement une de ses actions. Immortel : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit. Sphère de force : La sphère dans laquelle le PNJ vit et habite possède 100 PA et un CdF de 30.				





Gabriel

Premier lieutenant du Fou, recherché dans les 24 arches et dans une vingtaine de pays des territoires libres, l'homme qui se fait appeler « Gabriel » est sans doute le plus dangereux des Neuf. Tireur d'élite d'exception, ancien soldat d'Eurocorps, chasseur de primes et mercenaire, il a été à plusieurs reprises contacté par le Knight qui souhaitait le recruter pour ses talents uniques de combattant. Cependant, Gabriel a toujours refusé d'entrer dans l'organisation. Libertaire et hostile à l'autorité, il accepte actuellement de travailler avec le Fou parce qu'il apprécie le personnage et croit en ses visions.

Ironiquement, Gabriel est actuellement équipé d'un modèle de méta-armure Warrior. Cette dernière a été récupérée sur le cadavre d'un chevalier mort puis customisée et adaptée à Gabriel grâce à Harold Fench. Contre toute attente, Gabriel réussit à se synchroniser à la méta-armure et depuis, il ne la quitte presque plus, usant de ses puissantes capacités en combat avec parfois plus de talent et de facilité que les « vrais » chevaliers.

Actuellement, Gabriel travaille avec Fortune, la Sage et Pesmerga le chevalier noir dans la banlieue de Paris, à la recherche d'une œuvre d'art capable d'intéresser Jhélam pour une transaction.

Type : Patron (initié) / Allié (initié)

Tactique : Tireur d'élite, Gabriel reste toujours à très longue distance de ses cibles. S'il est débusqué, il utilise les capacités de sa Warrior et cherche à échapper à ses ennemis. Approcher de Gabriel est très difficile, car généralement il mine ou piège les alentours de ses postes de tir. S'il doit combattre, il cible l'ennemi avec l'arme possédant le plus de dés de dégâts ou l'ennemi possédant le plus haut score en *Bête* puis en *Hargne*.

76

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>
Aspects	10	8	14	4	12	10
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (2)	-	Mineur (2)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>
Valeurs dérivées	8	12	20	80	40	20
Capacités	À coup sûr (distance) : Le PNJ, lorsqu'il attaque à distance, ne rate jamais sa cible. La <i>réaction</i> du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques. Sabotage : Une fois par phase de conflit, tout ennemi du PNJ qui entre à portée courte subit une explosion infligeant 7D6 + 10 de dégâts et automatiquement l'effet <i>choc</i> 2. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Tireur d'élite : Toutes les armes à feu utilisées par le personnage ne possèdent plus de limite de portée. Méta-armure (Warrior 3 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules standards de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.					
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>					
Arme à distance	Railgun : Dégâts : 5D6 + 17 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule</i> Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 13 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Destructeur / perce armure 40 / tir en sécurité / lourd</i>					

Pesmerga, le chevalier noir

Ancien chevalier du Knight de la section Korrigan, Iram Pesmerga était autrefois un espion au service de l'Inde. L'homme est entré sous la tutelle d'Arthur grâce à Palomydès qui était impressionnée par ses états de service. Malheureusement, Iram ne s'est jamais adapté au code de l'organisation. D'un naturel secret et menteur, il ne faisait pas confiance à ses frères d'armes. Lorsqu'ils ont été attaqués par l'incarnation de la Chair sur le sol chinois, Iram et les quatre autres chevaliers de sa coterie ont été incapables de répondre, car ils manquaient de cohésion. Seul Iram s'en est tiré, sans presque aucune blessure. Il a longtemps erré, sans contacter le Knight et en débanchant de sa méta-armure tous les systèmes qui

pourraient le faire repérer. Après un mois d'errance, il a été trouvé par la Sage, sous l'impulsion du Fou, qui l'a convaincu de rejoindre les Neuf.

Depuis, Pesmerga utilise sa méta-armure Rogue pour éliminer les ennemis des Neuf. Il a trouvé, malgré son manque de confiance en l'Humanité, une famille au sein de cette étrange organisation.

Type : Patron (initié) / Allié (initié)

Tactique : Pesmerga profite de sa méta-armure Rogue pour se glisser derrière ses ennemis et abattre ceux possédant le moins de PS puis de PA. Si un ennemi a trop de répondant, il fuit et tente de se dissimuler pour attaquer de nouveau depuis une position sûre.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	14	8	4	12	10
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	Mineur (3)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	12	8	9	40	50	70
Capacités	Méta-armure (Rogue 2 avancés / 2 rares) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules avancés et 2 rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Module (pod missile nv1) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module pod missile au niveau 1.					
Arme de contact	Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe <i>ignore armure</i> – Effets : <i>Ignore armure</i> Targe amovible : ✳ Pliée : Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effet : Main libre (la targe pliée n'occupe aucune main) ✳ Dépliée : Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effets : <i>Défense 1 / réaction 3 / choc 1</i>					

La Sage

Mystérieuse, la Sage, de son vrai nom Lucile Brand, est une amie du Fou depuis longtemps. Si ce dernier est le cœur et l'âme du groupe, la Sage en est l'esprit et la raison. Cette femme d'une quarantaine d'années aux cheveux blancs est dotée d'un esprit aussi affûté qu'implacable. Sur le terrain, la Sage est la commandante des Neuf et coordonne leurs actions. Par ailleurs, elle est aussi la porte-parole du Fou et traduit aux autres membres du groupe ses murmures, ses énigmes et les logorrhées issues de ses visions.

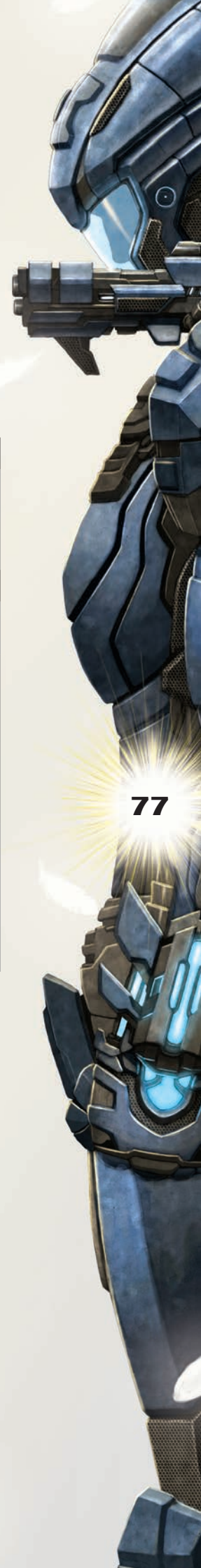
On raconte parfois que la femme est une ancienne proche de Dominik Kravtchenko, le leader de la Black Cell, et qu'elle a été, durant de longues années, son bras droit. C'est bien la vérité. La Sage était

même connue au sein de l'organisation pour être aussi impitoyable et implacable que Kravtchenko.

Par ailleurs, comme le patron de la Black Cell, la Sage semble elle aussi dotée d'une longue vie, comme si le temps n'avait pas de prise sur elle. Elle aurait même été à ses côtés depuis le début, lorsqu'il se tenait auprès de Georges Washington.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : La Sage reste toujours en retrait des combats, donnant ses ordres de loin via un communicateur. Si elle est dans une phase de conflit où le Fou est présent, elle donnera sa vie pour le protéger et attaquera l'ennemi lui ayant infligé le plus de dégâts.





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	8	8	14	12	12	15
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (6)	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	4	13	7	30	20	30
Capacités	Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i>, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. Planificatrice : Dans un combat où le PNJ est présent, ses alliés choisissent eux-mêmes leur <i>initiative</i> et peuvent la changer à chaque tour. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Exosquelette de combat (nv3) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.					
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux					
Arme à distance	Revolver lourd (600 NE) : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10					

78



Les Twins

Les jumelles Akena et Tatsumi, aussi nommées simplement les Twins, étaient avant l'arrivée de l'Anathème des shinobis au service du Nodachi, c'est-à-dire des tueuses et des espionnes endoc-trinées et formées à tuer. Grâce à leur rencontre avec la Sage au cours d'une mission d'élimination, les

Twins ont réussi, difficilement, à se sortir de l'endoc-trinement mené par l'organisation japonaise.

Agissant toujours en duo, elles ne se quittent presque jamais et accomplissent leurs missions en un binôme étrange. L'une, Akena, parle pour les deux, alors que l'autre, Tatsumi, semble prendre toutes les décisions lors des combats. Lorsqu'elle parle d'elles, la Sage explique que les Twins sont une seule et même âme partagée dans deux corps. Cela semble parfois réel tant elles se comportent comme une seule entité, une seule et même personne.

Actuellement, les Twins opèrent en tant que tueuses de l'organisation, éliminant les ennemis des Neuf et empêchant les curieux de trop s'approcher du petit groupe.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : Les Twins s'approchent rapidement de leur cible en attaquant avec leurs arbalètes. Elles chercheront toujours des angles d'approche où l'on ne peut pas leur tirer dessus. Une fois arrivées au corps à corps, elles attaquent l'ennemi avec le moins de PA ou de PS ou celui ayant le score le plus haut d'*Aura*. Maniant à deux une énorme épée sonique, elles se coordonnent pour attaquer et constituent à elles deux un seul ennemi.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>	
Aspects	12	16	6	6	16	10	-
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	Mineur (4)	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>	Point faible
Valeurs dérivées	10	20	18	120	20	60	<i>Aura Parole</i>
Capacités	Jumelles : Les deux PNJ fonctionnent comme un seul, les réduire à 0 PS signifie que l'un d'entre eux est mort ou K.O. et, dans ce cas, l'autre stoppera le combat pour tenter de le sauver. Combat en duo : À deux, les PNJ manipulent une arme lourde (épée sonique) certainement volée au Knight. Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de <i>Masque</i> à ses dégâts, score de <i>Masque</i> exceptionnel inclus. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Exosquelette de combat (nv3) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.						
Arme de contact	Épée sonique : Dégâts : 4D6 + 6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Violence : 4D6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Portée : Contact – Énergie : 1 pour activer tous les effets – Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule / fureur</i>						
Arme à distance	Arbalète magnétique (x2) : ☛ Carreau à neurotoxine : Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : <i>Ignore armure / dégâts continus 9</i> ☛ Carreau choc : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : <i>Ignore armure / choc 4</i>						



Bronson

Décrit par les instances psychiatriques comme un dangereux sociopathe, le dénommé Bronson, de son vrai nom Clay Pietrovski, est entré chez les Neuf de lui-même. Autrefois simple policier londonien, il est en fait la seule personne à avoir réussi à contacter un membre de l'organisation, en l'occurrence Harold Fench, et à avoir su convaincre le Fou et la Sage de le recruter. Si Bronson a autant insisté, c'est simplement parce qu'il hait Ismaël Jhélam au plus haut point. Sa femme, Irina, a en effet été tuée accidentellement par l'immortel de Londres lors d'un banal accident de voiture. Jhélam s'est simplement contenté de payer les pots cassés... Sans s'excuser ou montrer de remords.

Depuis, Bronson lui voue une haine éternelle qui a attisé sa folie et l'a rendu véritablement fou dangereux. Intenable, cruel, sadique, violent, pervers mais aussi résistant et talentueux pour tout ce qui concerne le meurtre, Bronson est sans doute le plus actif des Neuf. Il tue, torture et vole ceux que

la Sage lui indique avec une efficacité presque mécanique. Mais l'homme ne pourra pas attendre éternellement avant de tenter d'abattre Jhélam et les occupations que lui fournit la Sage sont de moins en moins à son goût.

Son surnom, « Bronson », lui vient de sa ressemblance frappante avec le célèbre prisonnier anglais, Charles Bronson. D'abord donné par les médias de l'arche de Londres, ce surnom a été rapidement relayé par toutes les voies médiatiques. En plus d'aimer tuer, l'homme aime aussi se donner en spectacle et mettre en scène ses atrocités, les filmant et les diffusant sur des réseaux pirates, ce qui n'est pas au goût du Fou ni de la Sage.

Type : Patron (recrue) / Allié (recrue)

Tactique : Bronson n'attaque que s'il est acculé, sinon il essaie de fuir. S'il doit cibler des ennemis des Neuf, il cherche à assassiner l'un d'eux discrètement, généralement celui avec le moins de score en *Chair* ou en *Bête* et souvent avec une mise en scène sordide...





	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	12	14	6	6	12
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	Mineur (1)
	Défense	Réaction	Initiative	PS	CdF
Valeurs dérivées	10	5	10	100	6
Capacités	Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de <i>Masque</i> à ses dégâts, score de <i>Masque</i> exceptionnel inclus. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>. Serial killer : Si le PNJ touche la santé d'une cible, il ajoute son score dans l'aspect <i>Masque</i> à tous ses dégâts.				
Arme de contact	Dague : Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet d'infiltration : ✿ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux</i> ✿ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / choc 2 / silencieux</i>				



Ronin

Auparavant samouraï du Nodachi, ancien proche et élève du shogun Iwata Kaneda, Kenji Ichiro était autrefois un paragon de droiture et d'honneur, véritable héros glorieux parmi les autres samouraïs. Seulement, lorsqu'Iwata Kaneda lui a demandé d'assassiner une famille entière, enfants compris, car ils risquaient d'être corrompus par les ténèbres, Kenji a hésité. Bien qu'il ait accompli son terrible forfait, son doute a suffi au shogun pour faire tomber Kenji en disgrâce.

Cependant, le jeune homme était plus rusé que prévu et avait pressenti les intentions du shogun. Équipé de sa méta-armure de samouraï du Nodachi,

il a réussi à fuir l'arche de Tokyo-Kyoto au prix de nombreux combats et de nombreuses blessures. Il est alors devenu un ronin, le seul et unique du Nodachi (habituellement, ceux tombés en disgrâce sont éliminés) et a pris ce nouveau titre comme surnom.

Animé par la vengeance, Ronin a rejoint les Neuf après que la Sage l'a contacté pour le recruter. Cependant, contrairement aux autres membres, il agit presque toujours seul et est resté sur le territoire de l'arche japonaise, profitant des extraordinaires talents d'Harold Fench pour se dissimuler et chercher ses cibles. Fin tacticien, mais aussi combattant talentueux, Ronin est un ennemi implacable du shogun et s'est spécialisé dans la traque et l'élimination des samouraïs et de l'entourage proche d'Iwata Kaneda. Nul doute que ce dernier sait que son élève revient pour le combattre et qu'il s'y prépare.

Type : Patron (initié) / Allié (initié)

Tactique : Ronin ne cherche à combattre que les membres du Nodachi. Par contre, s'il est attaqué, il riposte avec violence en utilisant les modules de sa méta-armure de samouraï et ses grenades tout en cherchant à fuir. S'il est acculé, il combat furieusement, mais ne cherche pas à tuer (sauf les membres du Nodachi), attaquant les ennemis avec le plus haut score de *Bête* puis de *Hargne*.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	<i>CdF</i>	
Aspects	12	12	14	10	10	15	-
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (5)	Mineur (4)	-	Mineur (3)	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>PE</i>	<i>Point faible</i>
Valeurs dérivées	15	12	10	80	80	80	<i>Technique Dextérité</i>
Capacités	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement choc 4. Équipement (6 rare) : Le PNJ peut être doté de 6 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. L'aspect et l'allure des modules sont à la discrétion du MJ. Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i> .						
Arme de contact	Épée cinétique : Dégâts : 6D6 + 11 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe <i>Ignore armure</i> – Effets : <i>Ignore armure / orfèvre</i>						
Arme à distance	Railgun : Dégâts : 5D6 + 17 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule</i> Grenades intelligentes (x5)						

Fortune

Sans doute l'un des membres des Neuf les plus mystérieux, Fortune est une jeune femme d'une trentaine d'années, presque toujours accompagnée de Gabriel, autre personnalité du groupe, et ne se bat-tant presque jamais. Abhorrant la violence et ne sou-haitant pas tuer par conviction religieuse, Fortune, de son vrai nom Leïla Arham, est une ancienne joueuse de poker professionnelle et multimillionnaire. Elle a mis toute sa fortune au service des Neuf et accom-pagne les autres membres de l'organisation dans les missions les plus dangereuses. Car si Fortune ne se bat jamais, elle apporte cependant à ceux qu'elle assiste, ainsi qu'à elle-même, une chance extraordi-naire, franchement surnaturelle. En sa présence, les balles devant toucher ses alliés sont arrêtées par un portefeuille bien placé, les canons des armes des ennemis s'enrayent, les grenades lancées par des assaillants n'explosent pas et lorsqu'un malheureux l'attaque directement, il risque d'être pris d'une crise cardiaque ou d'une rupture d'anévrisme.

Pour Fortune, rien n'est difficile et le destin semble toujours lui sourire ainsi qu'à ceux qui restent près d'elle. Mais la jeune femme le sait, si la chance l'accompagne tant c'est qu'elle connaît déjà la na-ture et le moment de sa mort. Le Fou lui a prédit, lors d'une transe, qu'elle serait tuée lors d'une pleine lune de 2039 par un immortel. Depuis, Fortune possède une chance hors du commun et, si elle sait qu'elle mourra bientôt, cela ne l'empêche pas de participer, de toute sa chance, à la lutte contre Jhélam et ses pairs.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : Fortune abhorre la violence et refuse de tuer. Elle préfère toujours fuir en utilisant son formi-dable pouvoir. Si elle doit combattre ou si elle est aux côtés d'autres membres des Neuf, elle utilisera ses capacités pour affaiblir les ennemis (tous sans distinction) mais restera en retrait du combat. Ses hauts scores de *défense* et de *réaction* symbolisent sa chance infinie.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	6	10	10	10
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	15	15	30	20	-
Capacités	Maître du destin (majeur) : Un nombre de fois par tour égal au nombre de personnages (PJ et PNJ) impliqués dans la phase de conflit, le PNJ peut faire en sorte qu'un PJ ou PNJ (ou lui-même) réussisse ou rate automatiquement une de ses actions. Destinée : Le PNJ ne peut mourir qu'à une pleine lune de l'année 2039. S'il descend à 0 PS de quelque manière que ce soit, quelque chose le sauve (au choix du MJ).				



Chapitre 3

L'origine du mal

« Vous n'y survivrez pas.

Là-bas, il n'y a que nuit, froid et malheur. Si la ville grouille des âmes de milliards d'êtres étranges, c'est toujours dans un murmure inquiétant, qui glace le sang.

J'y suis allé, il y a si longtemps, et j'en suis revenu marqué à jamais, comme si un fer rouge avait pénétré mon esprit. Il n'y a pas de raison là-bas, juste une logique folle : les lois sont perverties, la réalité est différente et dangereuse, les Seigneurs sont cruels autant que terribles et les habitants de la ville elle-même sont fous.

Et cette ville, Renaissance, cette cité gigantesque est si grande que son horizon semble infini, si démente que ne pas s'y perdre est un exploit. C'est le seul lieu fixe dans ce monde de ténèbres, le seul point de repère. Mais c'est un lieu qui vous rendra fou, qui dévorera votre humanité minute par minute.

Vous aurez beau posséder vos méta-armures, blinder vos esprits, la ville vous engloutira à chacun de vos pas. C'est la nature de ce lieu même qui est abominable. L'horreur y est presque palpable et elle parasitera votre raison et vous rendra fous.

Vous n'y survivrez pas, chevaliers, et seuls ceux qui sont déjà fous peuvent espérer y voyager sans peine. »

En 2038, l'Anathème n'est plus ce phénomène nouveau et totalement mystérieux auquel le Knight et l'Humanité commençaient à peine à se confronter en 2037. Grâce à la section Cyclope notamment, des connaissances sur l'Anathème, ses créatures, les Seigneurs qui le dirigent et même sur l'Abyssse qui se cache derrière commencent à offrir une vision plus nette de l'ennemi contre lequel l'Homme se bat.

Voyager dans l'Abyssse

L'Anathème est connu pour faire perdre de l'espoir aux humains par les atrocités et les incohérences auxquelles ils sont confrontés. Cette perte d'espoir est souvent due à l'implication de l'Horreur, le dernier Seigneur, dans toutes les manifestations de l'obscurité sur Terre.

On pourrait donc croire que lorsque l'on est habitué à combattre les ténèbres, se confronter à l'Abyssse n'est pas bien difficile. Et pourtant, si l'Anathème semble déroger aux lois terrestres, l'Abyssse, lui, y est complètement étranger. Il n'y a là-bas aucune lumière, mais on peut y voir. Il n'y a

pas d'air à respirer. Il s'agit d'un monde à part qui n'a plus rien à voir avec la Terre.

Si l'Horreur n'y sévit donc plus, toute personne qui entre dans l'Abyssse en subit toutefois le caractère étrange et étranger. Pour cette raison, tout humain commun qui ne porte pas de méta-armure ou un équivalent perd 1D6 points d'espoir par tour de jeu. Pour les chevaliers et toute personne bénéficiant d'une protection suffisante, la perte est de 1D6 points d'espoir par scène ou phase de conflit.

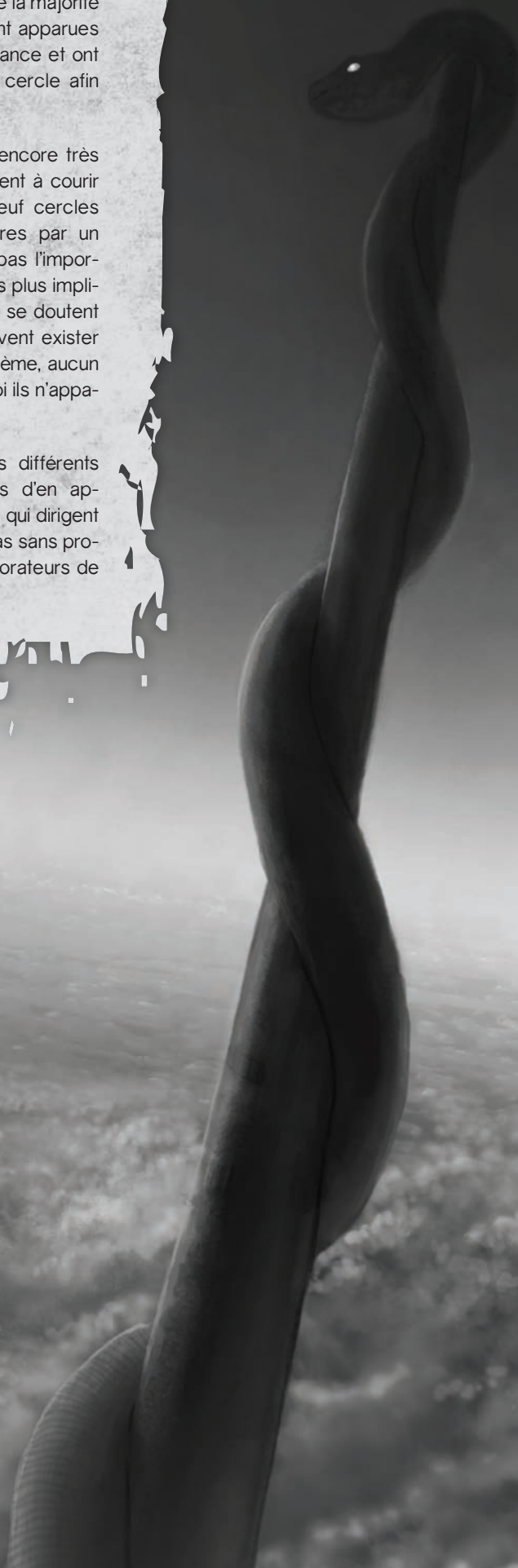


Les neuf cercles de Renaissance

Renaissance est l'unique cité qui compose la majorité de l'Abyss. Toutes les créatures qui sont apparues dans l'Anathème proviennent de Renaissance et ont dû passer par le rempart du neuvième cercle afin d'obtenir leur apparence actuelle.

En 2038, le nom de Renaissance reste encore très secret, même si des rumeurs commencent à courir sur une cité gigantesque, formée de neuf cercles concentriques, chacun séparé des autres par un rempart. Mais ces ouï-dire n'expliquent pas l'importance du chiffre neuf. Si les personnes les plus impliquées telles que Merlin ou Iwata Kaneda se doutent que d'autres Seigneurs de l'Abyss peuvent exister en dehors de ceux qui contrôlent l'Anathème, aucun ne sait exactement qui ils sont et pourquoi ils n'apparaissent pas sur Terre.

Peut-être l'accès et la découverte des différents cercles de Renaissance permettront-ils d'en apprendre beaucoup plus sur les Seigneurs qui dirigent l'Abyss. Mais bien sûr, cela ne se fera pas sans provoquer des conséquences chez les explorateurs de ce monde à part.



1^{er} cercle : territoire de l'Ophidien

Si en apparence le cercle de l'Ophidien, celui au centre de Renaissance, semble entouré d'un rempart particulièrement immense et épais, infranchissable, car presque sans défaut, il s'avère en fait que ce cercle ne comporte pas de véritable mur qui le délimite. L'illusion peut faire effet un certain temps auprès d'étrangers à l'Abyse, mais les autres Seigneurs savent que le cercle de l'Ophidien n'est en fait, à peu de chose, que l'Ophidien lui-même.

En effet, le seul élément qui diffère du Seigneur est la grande tour qui s'érige jusqu'au ciel ténébreux. Cette tour monte si haut qu'on ne peut en voir le sommet, caché par la couverture de nuages noirs. À l'origine une ruine, lieu de protection du premier éclat, l'Ophidien s'est ensuite escrimé à la réparer puis à la consolider à l'aide d'éléments alpha et enfin à lui construire de nouveaux étages pour s'élever de plus en plus haut. L'objectif de l'Ophidien était de dépasser les nuages pour pouvoir observer l'Éther, le monde du Faucon, et la Terre. Si l'Éther a disparu dès la fin de la guerre millénaire, la Terre est encore visible de là-haut. L'Ophidien peut également y observer un certain domaine caché, qu'il a créé pour y enfermer quelques fragments de lumière dont il se réserve le droit d'être le seul témoin.

Cette tour en élément alpha est donc quasiment indestructible. Elle prend la forme d'une immense cheminée. Son ouverture centrale parcourt toute sa hauteur et ses parois sont entièrement lisses. Sur les bords de cette cheminée, des petites marches en spirale, presque à taille humaine, permettent son ascension. Dans les parois de ces escaliers, des meurtrières à intervalle régulier permettent de jeter un œil sur le reste de la cité.

Quant à l'Ophidien, il forme le reste du cercle. Son corps parcouru de millions de serpents forme d'abord le mur qui sépare son cercle de celui de la Dame. Immensément long, il s'enroule sur lui-même en se rapprochant de la grande tour. Puis son corps, devenu trop grand pour passer par la cheminée intérieure, enserre la tour jusqu'à son sommet où la tête repose enfin.

2^e cercle : territoire de la Dame

Le deuxième cercle appartient au premier éclat auquel l'Ophidien a décidé de redonner conscience. La Dame est la représentation du froid, du silence et de la paix. Son territoire est à son image. Complètement vide de créatures, les seules silhouettes visibles sont celles d'êtres s'étant risqués dans le cercle et ayant gelé sur place. Sans l'autorisation de la Dame, seuls les Seigneurs peuvent traverser son territoire sans trop en souffrir. Tous les autres, même les plus résistants, ne peuvent supporter les températures extrêmes du lieu. Car le cercle de la Dame atteint un froid proche du zéro absolu. De cet espace se dégage une sorte de lumière obscure, indéfinissable,

comme si la glace, loin de la blancheur qu'on lui connaît, reflétait tout de même une luminosité qui n'existe que dans les Abysses et permet d'y être ébloui malgré l'obscurité. Les surfaces parfaitement lisses formées par des étendues de glace sans défaut donnent ainsi au cercle la sensation d'un désert parfaitement plat ou d'un lac infini.

Pourtant, ce cercle n'est pas désert, bien au contraire. Il fait même l'objet de certaines convoitises de la part des autres Seigneurs tels que le Masque ou ceux qui s'opposent violemment sur Terre. En effet, la Dame, si elle se plaît aujourd'hui à écouter le silence et tient à sa solitude, était auparavant un être chérissant la vie. Elle a été la nourrice des autres Seigneurs. Pour chaque éclat, afin qu'il se développe tel que l'Ophidien le souhaitait, elle a bâti un immense édifice, une sorte de palais, selon la volonté du premier éclat. Tous formés d'une glace finement ciselée, leur cœur ne s'avère pas aussi froid que le reste du territoire de la Dame. À l'intérieur, si les murs et les meubles sont eux aussi constitués de glace, de nombreux objets ont pris forme à partir de la matière même de l'Abyse, cette espèce de glaise transformable à loisir par les Seigneurs. Devenue solide ou restée molle, cette matière qui répond au bon vouloir des Seigneurs constitue une grande partie de chaque palais. C'est au sein de ces lieux que les éclats ont grandi pour prendre pleinement vie dans un environnement qui les a façonnés et qu'ils ont façonné à leur tour plus tard. Pour cette raison, chaque palais est très différencié et à l'image du Seigneur qui y a vécu.

Le palais de la Chair est formé de courbures qui se croisent, semblables à des muscles, des veines et des tendons. À l'intérieur, des squelettes de créatures sont éparpillés. Certainement des victimes des combats qu'il y a eu entre le Faucon et le Serpent avant la disparition de ce dernier, ils sont presque tous différents et semblent à la fois provenir de l'Abyse et de l'Éther. Dans une des plus grandes salles, le cadavre d'un être millénaire, datant d'avant la dispersion du Serpent, trône. Autopsié et étudié dans les moindres détails, il est certainement à l'origine de la passion de la Chair pour le corps. Viennent ensuite de nombreuses tentatives de fabrication corporelle en glaise. Si certaines semblent incapables de vivre, d'autres sont d'une grande finesse et même d'une certaine beauté. Principalement de nature ophidienne ou aquatique, certaines présentent tout de même des attributs différents, des ailes par exemple, et même des ressemblances avec l'Homme.

Le palais de la Machine est, lui, plus anguleux et on peut y voir de nombreuses figures géométriques qui s'interpellent par des parallèles ou des axes. Il détient en son cœur des milliers de casse-têtes, des jeux de réflexion et des énigmes mathématiques. Si la technologie humaine à proprement parler n'y est pas présente, on peut trouver dans le palais tous les outils qui permettent d'appréhender et de comprendre des systèmes mécaniques et électroniques d'une grande complexité, et l'on peut même y voir des constructions faites par la Machine lors de ses nombreuses expérimentations.





Le palais de la Bête propose un aspect plus sauvage. Ressemblant à une jungle qui aurait soudainement été prise dans la glace, chaque feuille et chaque liane forme une illusion et, lorsqu'on y regarde à deux fois, il semble que toute cette nature gelée cache des yeux prédateurs et des dents acérées. L'intérieur de l'édifice pourrait s'assimiler à un terrain de jeu ou d'entraînement. Loin de créer et d'associer comme les deux autres palais, le lieu est une invitation à traquer et à détruire. Des créatures de glaise, tantôt apeurées et fuyantes, tantôt prédatrices et violentes, se cachent et se chassent dans un ballet éternel. Là-bas règne la loi du plus fort et chaque objectif doit être atteint par le sang.

Le palais du Masque est un véritable labyrinthe, un lieu plein de recoins et de passages secrets. Il est possible d'y cacher n'importe quoi et, à l'époque où le Seigneur y séjournait, il était en mouvement constant, de telle sorte qu'il fallait fouiller pendant de longues périodes pour pouvoir récupérer les secrets qu'on y avait dissimulés auparavant. Chaque porte est scellée et seule la réponse à l'énigme qui y est inscrite permet de l'ouvrir et de continuer son périple au sein du labyrinthe. Parfaitement au centre de ce dédale de glace, une immense pièce renferme simplement un masque ovale blanc et gigantesque dont seuls les yeux et la bouche forment un relief. Si ses lèvres sont fermées, il semble qu'elles pourraient s'entrouvrir, mais l'énigme qui permettait cet exploit est effacée, peut-être par le temps, peut-être par le Masque lui-même.

La forme du palais de l'Arbitre paraît assez simple, ses lignes épurées et ses angles droits. En son cœur, de nombreuses salles sont alignées et recouvertes d'étagères plus ou moins vides. Auparavant, ces lieux renfermaient tout le savoir connu à l'éveil du premier éclat. Reliques retrouvées dans les ruines de l'ancienne cité, bribes de textes tracés dans la glaise abyssale, descriptions de l'Éther et de ses créatures ou même de la Terre, tout y était soigneusement entreposé et classé. À cela, le Seigneur ajoutait ses propres textes, innombrables ouvrages où il déterminait ce qui lui semblait vrai ou ce qui était, selon lui, mensonge, ou il inscrivait ce qui devait être sauvegardé et ce qui n'était pas digne d'intérêt. Si la majorité de ces tomes et parchemins se trouve aujourd'hui dans le cercle de l'Arbitre, il subsiste ici des copies et des textes considérés comme de peu d'intérêt par le Seigneur.

Le palais de l'Homme en noir est parmi les plus étranges. Semblant additionner de nombreuses tentatives de construction, les façades présentent tour à tour des formes géométriques, puis chaotiques, belles et repoussantes, des lignes simples et un fouillis indicible. Son intérieur est à l'image de son extérieur. C'est comme si le Seigneur s'était pris de passion pour une thématique avant de la repousser au profit d'une autre. Dans certaines pièces, des tentatives de l'Ophidien d'inspirer quelque chose à

l'éclat se sont avérées clairement infructueuses et ont été abandonnées dans l'œuf. Dans d'autres, on peut apercevoir les restes d'une création fiévreuse avant un abandon brutal. On peut même y découvrir un certain art par l'intermédiaire de dessins, représentant pour la plupart des paysages ou des êtres ressemblant étrangement aux humains. Tout cela a fait de l'Homme en noir un Seigneur caractérisé par le changement.

Enfin, le palais de l'Horreur est le moins abouti de tous les édifices façonnés par la Dame. Ressemblant à un bâtiment moderne, quoique décrépi, sans fioritures et entouré de barbelés, l'édifice possède une facture très proche de ce qu'un humain pourrait imaginer sur Terre. Entre ses murs, des séances de torture, des salles d'expérimentation et des scènes mortifères sont représentées un peu partout avec un réalisme à couper le souffle. Il est clair que le Seigneur a joué à faire vivre ces scènes infâmes et qu'il en a lui-même créées. Cependant, il est clair aussi qu'il n'a pas passé autant de temps en ces lieux que les autres Seigneurs, préférant découvrir par lui-même sur Terre l'étendue de la souffrance et des peurs des humains.

Tous ces palais ont été laissés à l'abandon par les Seigneurs lorsque l'Ophidien a décidé qu'ils étaient assez matures pour pouvoir former leur propre cercle autour de ceux de leurs aînés. Pourtant, le deuxième éclat prend un soin constant à les maintenir dans l'état exact dans lequel ils se trouvaient au départ de leur occupant. C'est certainement par nostalgie, car il arrive régulièrement que la Dame parcoure les salles et les couloirs des édifices qu'elle avait façonnés avec tant d'attention. Et la Dame sait que ces lieux referment encore bien des secrets sur ses frères. Des secrets si profonds et si renfermés que les Seigneurs eux-mêmes n'en ont même pas conscience. Si la Dame sauvegarde sur son territoire impénétrable les témoins de la croissance des Seigneurs, c'est parce qu'elle sait qu'ils sont aussi la clé de leur déchéance et de leur destruction.

Le seul lieu qui vive encore dans le domaine de la Dame reste son propre palais. Gigantesque, magnifique, il est en constante fabrication depuis que la Dame n'a plus à construire les demeures des autres Seigneurs. Pour s'occuper, mais aussi pour laisser libre cours à sa nature créatrice, la maîtresse de cet immense édifice de glace le cisèle, l'agrandit et le façonne afin de le rendre toujours plus grand et plus beau. Contenant des centaines de pièces, ses murs, son mobilier et jusqu'au moindre objet de décoration sont formés de glace. Les formes elles-mêmes sont reprises de l'élément offrant tantôt des motifs de flocons, des stalactites ou des surfaces parfaitement lisses et transparentes quand elles ne sont pas réfléchissantes. Le palais de la Dame est un bijou de symétrie et de perfection, à l'image du Seigneur qui l'habite.



3^e cercle : territoire de la Chair

Dans le territoire de la Chair, tout est vivant. Du sol aux bâtiments qui s'en élèvent, du moindre objet au rempart qui sépare ce cercle de celui de la Machine, tout est capable d'agir par lui-même. Ainsi, l'impression que l'on peut ressentir en entrant dans ce cercle s'avère particulièrement étrange. En effet, la Chair s'est attachée à faire vivre tout ce qu'elle a construit. Ainsi, même le sol et tout ce qui y est soudé, comme les bâtiments et le rempart, semblent bouger constamment. Le mouvement n'est pas violent, mais ressemble à celui d'une poitrine lors de la respiration ou d'un cœur qui bat. Les éléments dotés de membres peuvent, quant à eux, se déplacer librement pour accomplir leur corvée, interagir ou surveiller ce qui les entoure.

Ces formes de vie ne ressemblent en général à rien qui soit connu de l'Homme. La Chair, ignorante durant une grande partie de son existence de ce qui se passait sur Terre, a créé selon son bon vouloir à partir de la glaise abyssale. Ses créations comportent deux caractéristiques importantes pour le Seigneur. D'une part, elles sont capables de subsister, que ce soit de façon indépendante ou en harmonie avec d'autres éléments du cercle. Par exemple, un moyen de transport de chair n'a pas besoin d'être relié à quoi que ce soit pour exister et opérer ses déplacements. Ressemblant à un siège sur pattes, il comporte des organes et bénéficie des sens et des membres dont il a besoin pour marcher, voir où il va, prolonger sa vie. D'autre part, la Chair attache une grande importance à la symétrie et à ce qu'elle considère comme beau. Si tous les éléments de son cercle peuvent paraître dérangeants par leur forme atypique, ils ne sont jamais dénués d'une certaine cohérence qui leur confère de la beauté. Les membres et organes vont souvent par paires symétriques, les muscles, les veines, les os et les tendons sont agencés de façon harmonieuse. Si les grands bâtiments sont généralement uniques dans leur genre, les serviteurs les mieux adaptés à la tâche que leur confère la Chair sont reproduits à l'identique autant de fois que le Seigneur en a besoin.

Lorsqu'une des créatures de la Chair meurt, elle est ensuite assimilée par le sol. Ainsi, rien de ce qui a cessé de vivre ne reste longtemps présent dans le domaine de la Chair. Cependant, contrairement à ce que l'on pourrait penser, le Seigneur n'a pas fait en sorte que ses créations cherchent à survivre. En effet, si elles assimilent celles qui sont mortes, elles ne les dévorent pas. Typiquement, elles ne se nourrissent pas et possèdent rarement des armes naturelles qui leur permettent de se battre. En outre, elles ne se reproduisent pas, car seul le Seigneur du cercle est à même de décider quels êtres il veut créer ou recréer et pour quelle mission.

Plusieurs édifices ou lieux sont remarquables dans le cercle de la Chair. L'un des édifices les plus somptueux n'est rien de moins que le palais du Seigneur. Son entrée principale est formée d'un immense sphincter entouré d'yeux sous le contrôle de

la Chair. Le Seigneur peut ainsi voir qui souhaite lui rendre visite et contrôler l'accès qui mène jusqu'à lui. Loin d'être un bâtiment formé de tours, le palais ressemble plutôt à une immense créature dont la cage thoracique et le cou formeraient la partie principale et la tête l'entrée. À l'intérieur, des parois de peau plus ou moins épaisse et transparente permettent de délimiter les espaces. Le plus notable, car c'est là que la Chair passe la majorité de son temps, est une sorte d'atelier de fabrication dans lequel le Seigneur crée ses serviteurs ou imagine de nouvelles créatures capables de l'aider sur Terre. Dans une partie de cette gigantesque pièce, un tuyau semblable à un intestin rejette régulièrement des boules de glaise abyssale, matière première des créations de la Chair dans l'Abysses. À l'opposé, tout un lieu est dédié à l'humain. Des cadavres des deux sexes et à différents niveaux de dissection sont maintenus debout par les parois de chair. Les os, les nerfs, le système veineux, la peau, chaque organe y est exposé et gardé dans un état parfait. Le sang en a été vidé et repose dans des récipients dans l'attente d'être étudié à son tour. Si ce lieu est le seul du cercle à véritablement comporter des êtres humains, il démontre tout de même un véritable intérêt du Seigneur pour leur corps. Si pendant la guerre millénaire quelques créatures de la Chair montraient vaguement des ressemblances avec l'Homme, aujourd'hui, certaines inventions du Seigneur ressemblent de plus en plus à des corps humains, et celui-ci reproduit même régulièrement ses enfants de chair qui font office de sous-dirigeants dans son cercle.

Non loin du palais de la Chair, une immense tour se dresse. Sa surface extérieure est formée d'une peau presque transparente, pourtant très épaisse et résistante. À l'intérieur sont visibles les délimitations floues d'un immense cœur battant de façon rapide et régulière. En voyant cet organe faire son office, il est alors évident de constater que le mouvement incessant que subissent le cercle et le mur contrôlé par le Seigneur est directement lié à lui. Des centaines de milliers de veines partent d'ailleurs de ce cœur et s'enfoncent dans le sol avant de rejoindre le rempart du cercle, le palais du Seigneur et tous les autres bâtiments qui sont attachés au sol. Toute cette construction prend la forme d'une espèce de créature entre le poulpe et la méduse dont le cœur serait la tête, les veines les tentacules, le tout recouvert d'une surface protectrice transparente. Inutile de dire que la destruction de cette tour serait un drame pour la Chair et son cercle.

Si cette tour alimente ce qui est visible en surface, elle est aussi le cœur de ce qui se cache sous le sol vivant du cercle de la Chair. Car, sous ce qui est apparent, le cercle du Seigneur cache toute une cité souterraine qui se charge de le maintenir en vie. Ce dédale prend la forme de très nombreux intestins et sphincters qui aspirent tous les déchets du monde d'au-dessus. Récupérant les cadavres, les débris et tout élément indésirable, ces corps inutiles ou gênants passent ensuite dans ce système digestif qui fait alors le tri puis retransforme ce qui peut l'être en boules de glaise. Ces mêmes boules qui sont ensuite amenées jusqu'à la Chair afin qu'elle leur donne





une nouvelle forme. Autour des centaines de kilomètres d'intestins, bon nombre de veines partant du cœur suivent les mêmes chemins afin de transporter l'énergie vitale sur toute la surface du cercle. Mais ce réseau souterrain a un autre intérêt pour le Seigneur, plus secret. Grâce à des chemins connus uniquement de la Chair et de quelques rares serviteurs, il est possible d'atteindre, via les souterrains, l'extérieur de Renaissance sans avoir à passer par le cercle de l'Horreur. C'est ainsi que la Chair a pu amener sous leur forme d'origine les enfants de la Chair sur Terre. Toutefois, ces chemins sont rares et le Seigneur se tient prêt à les détruire à tout moment s'ils venaient à être découverts.

Enfin, le cercle de la Chair est parcouru au centre de sa largeur par ce qui pourrait ressembler à un chemin de fer. Formé d'os parfaitement imbriqués les uns dans les autres, cette espèce de rail guide le passage d'une énorme colonne vertébrale qui parcourt incessamment le cercle. Ce train vivant comporte une tête faite d'ossements et d'yeux. C'est elle qui prend l'initiative de ralentir ou, au contraire, d'accélérer son rythme. Dans les vertèbres qui suivent et qui forment des sortes de wagons, les différentes créatures de la Chair qui ont pour tâche de se déplacer peuvent prendre place pour aller d'un lieu à un autre du cercle.

4^e cercle : territoire de la Machine

Le cercle de la Machine est une mine d'objets mécaniques et technologiques. En effet, depuis le jeu des Seigneurs, de nombreux morceaux de technologie humaine prennent place dans le 4^e cercle. Car contrairement à la Dame, la Machine n'aime pas le vide. Pour elle, la moindre place doit trouver une utilité comme tout ce qui se trouve dans son cercle. Ainsi, le territoire ressemble à un mélange entre une ville dont les bâtiments seraient très rapprochés et un parc d'attractions. Des centaines d'édifices plus ou moins larges ne sont séparés que par des rails de métal qui permettent à tous les éléments amovibles de se déplacer à grande vitesse. Ce n'est pas pour autant que les bâtiments sont immobiles. Tout est toujours en mouvement dans le cercle de la Machine afin de s'adapter au mieux aux demandes du Seigneur, de gagner toujours plus en efficacité. Mais la plupart des créations de la Machine se consacrent tout de même à des mouvements répétitifs, à la chaîne, et n'évoluent que pour s'adapter à des éléments extérieurs. Ainsi, chaque machine a en règle générale une unique tâche qui lui est dévolue et qu'elle effectue depuis toujours et pour l'éternité. Chaque engrenage forme une pièce du puzzle et le tout forme une seule entité elle-même reliée au Seigneur.

Car le Seigneur n'a pas ressenti le besoin de donner une conscience aux créatures qui vivent dans son cercle. Les liant les unes aux autres pour

que chacune ait son rôle à jouer, il suffit d'une impulsion du Seigneur pour que tout se mette en branle et d'une simple pause de quelques secondes pour que l'immobilité et le silence s'emparent du cercle entier. Mais la Machine quitte rarement son domaine et le lieu reste donc parcouru d'un mouvement perpétuel et d'un bruit assourdissant. Prenant la forme d'une immense pieuvre aux innombrables tentacules, le Seigneur parcourt incessamment et régulièrement son cercle, telle une aiguille faisant infiniment le tour de son cadran. Il est assisté de milliers de petites créatures mécaniques chargées de le relier en permanence aux structures qui l'entourent, et de l'en détacher lorsqu'il finit par s'éloigner. Ainsi, le Seigneur entretient et alimente de façon constante ses créations. Usant de ses tentacules comme autant d'outils pour réparer, agencer ou remplacer, il peut aussi les utiliser pour reprogrammer une créature à tout moment, ou donner de nouvelles directives à toute une portion du cercle en quelques secondes.

Mais ce contact n'est pas toujours nécessaire. Dans le cercle de la Machine, des centaines de milliers de données sont échangées à tout moment entre les créatures, les structures et le Seigneur lui-même. Il ne se passe rien sans que le maître des lieux en soit informé dans la seconde. C'est pour cela que le Seigneur n'a pas besoin de créatures dévolues à la défense de son territoire. S'il constate une intrusion dans son cercle, il lui suffit de reprogrammer toutes les machines dans les environs de l'intrus pour les transformer presque immédiatement en armes efficaces. En fait, pour tout envahisseur, le seul moyen de parvenir au bout du cercle de la Machine serait d'attaquer sur tous les fronts en usant de tactiques aussi diverses qu'incohérentes. Ainsi, le Seigneur mettrait peut-être assez de temps à traiter les diverses données pour donner l'opportunité à l'attaquant de l'atteindre avant que tout le cercle ne se transforme en un arsenal de guerre.

L'Abyesse a existé pendant des milliards d'années sans souffrir d'aucune notion de temps. Mais depuis que la Machine a investi son cercle, celui-ci est pris régulièrement d'un soubresaut qui le fait tourner de quelques mètres dans le sens des aiguilles d'une montre. Ainsi, à chaque intervalle, toutes les machines se mettent en mouvement et avancent par à-coup, et ceci, continuellement. Ce mouvement général et systématique du cercle est nommé l'horloge, car, depuis qu'il existe, il est devenu le seul et unique moyen, au sein des Abysses, de calculer le temps qui passe. Pour des humains, un déplacement aurait lieu durant des intervalles qui équivaldraient à environ une heure et la totalité du 4^e cercle suit le mouvement. Mais attention, car si un humain pensait pouvoir compter le temps de cette façon, il y risquerait sa vie, car le temps des Abysses est très différent de celui sur Terre. En outre, il est inutile de dire que si un élément venait à rester immobile pendant le battement de l'horloge, non seulement il risquerait d'être détruit ou d'endommager des structures du



cercle, mais en plus, il attirerait inévitablement l'œil du Seigneur sur lui. Aucun Seigneur n'osera jamais l'avouer, mais supprimer le mouvement de l'horloge reviendrait à détruire un important repère pour tous les cercles de Renaissance.

Le seul élément qui reste immuable dans le cercle de la Machine est une immense structure, la plus haute du cercle. Celle-ci est simplement un socle d'où partent vers le ciel deux pointes d'abord parallèles puis se rejoignant à leur sommet. Entre elles et partant de leur jointure, une immense goutte en élément alpha oscille tel un balancier. Visiblement reliée à aucune machine, à aucune créature, cette structure forme un autre mouvement constant du cercle de la Machine. Sans but apparent, beaucoup des autres Seigneurs se questionnent sur l'utilité de ce balancier. Serait-il à l'origine du rythme de l'horloge ? Son mouvement produirait-il l'énergie nécessaire au fonctionnement de tout le cercle ? Pourtant, contrairement à tous les éléments qui évoluent autour de lui, il n'est relié à rien du tout. Son rôle est néanmoins primordial pour la Machine. Ce balancier use de sa propre force pour effectuer un mouvement perpétuel, il est donc effectivement totalement indépendant de la Machine et des créatures du cercle. Cet élément extérieur et immuable au Seigneur est en fait une sorte de stabilisateur pour la Machine. Celle-ci gérant simultanément des quantités astronomiques de données, le balancier l'oblige à les classer dans un certain ordre avant de les traiter. Si le balancier n'existait pas, la Machine serait tellement submergée par ses propres pensées qu'elle finirait par se perdre en elle-même. Si certains ont pu observer que le rythme de l'horloge était effectivement en lien avec celui du balancier, aucun Seigneur, mis à part la Machine elle-même, n'a conscience qu'absolument tous les mouvements du cercle de la Machine et jusqu'au Seigneur lui-même sont rythmés en fonction du balancier.

Au cœur de l'immense structure globale que forme le cercle de la Machine, bien caché par les centaines de milliers de créatures du Seigneur, chacune agissant dans une coordination parfaite, se trouve un élément défectueux. Assemblage de plusieurs tubes en métal et en élément alpha, il s'agit d'un nexus par lequel sont transférées des données. Mais, suite à une érosion ou à un événement extérieur, certains des tubes ont été percés à divers endroits. Ces trous sont trop petits pour gêner en quoi que ce soit la transmission des données, cependant, et par un phénomène étrange, depuis que ces trous existent, l'élément défectueux produit des sons qui s'accordent. Au rythme des passages de données et en fonction des tubes qui sont utilisés, ces sons diffèrent, leur rythme et leur tonalité varient, formant des harmonies tantôt enchanteresses, tantôt dissonantes. Au vu de ce dysfonctionnement, la Machine aurait dû s'empresse de réparer les tubes abîmés, mais pour une raison connue d'elle seule, il n'en a pas été décidé ainsi. Laissant cette musique bercer une part de son cercle, la Machine, lorsqu'elle s'en approche, marque toujours un temps d'arrêt, comme si elle écoutait avec attention la mélodie toujours renouvelée de l'élément défectueux.

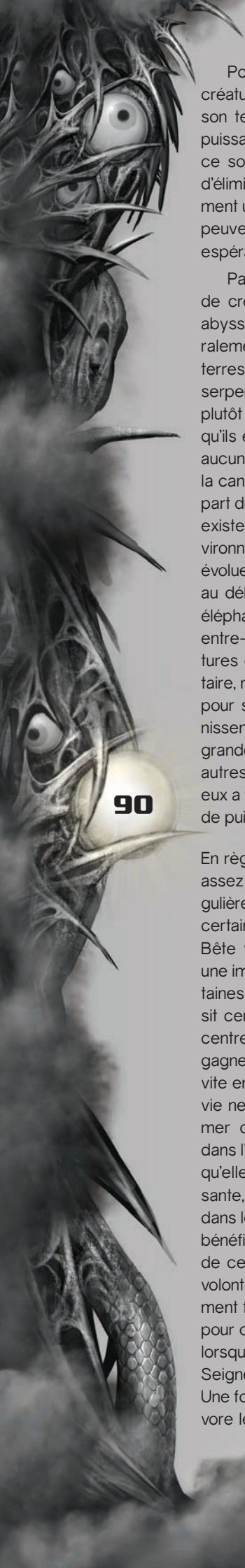
C'est connu de toutes les créatures des Abysses, la Machine possède un contrôle total sur tous ses serviteurs et jusqu'au moindre écrou formant son cercle. Ce n'est pourtant pas le cas. Lorsque le Seigneur a commencé à construire les structures qui empliraient son cercle, il a imaginé quelques êtres doués de conscience qui l'aideraient dans sa tâche. Au bout de quelque temps, toutefois, ces serviteurs intelligents ont voulu créer par eux-mêmes, sans prendre forcément en compte la volonté de leur Seigneur. Voyant que ses créatures commençaient à abuser de leur libre arbitre, la Machine a cherché à les exterminer afin de prendre au plus vite le contrôle complet de son cercle. Cependant, les serviteurs de la Machine étaient eux aussi d'une grande intelligence. C'est ainsi que se joue depuis un temps infini un jeu de cache-cache entre la Machine et ces créatures qui se nomment elles-mêmes les « indépendants ». De petite taille et se plaçant dans les lieux les moins contrôlés par la Machine – le sous-sol, le rempart –, les indépendants sont eux aussi en mouvement constant pour échapper à leur ancien maître, dans le simple but de survivre. Connaissant les recoins et les secrets du cercle comme du Seigneur, ils pourraient être d'une grande utilité à quiconque voudrait faire du mal à la Machine. Cela à condition que cette personne ou cette créature apprenne un jour l'existence des indépendants...

5^e cercle : territoire de la Bête

Là où la Machine cherche à contrôler le moindre rouage de son cercle, la Bête, pour sa part, s'attache à n'établir aucun contrôle sur les êtres qui vivent dans le sien. Dans ce territoire complètement sauvage, c'est la loi du plus fort qui règne et seuls ceux qui savent se faire respecter réussissent à survivre. Bien sûr, la Bête se situe au sommet de cette chaîne alimentaire et parcourt insatiablement son domaine pour tuer ou dominer toute créature qui, selon elle, serait trop puissante et pourrait faire de l'ombre à son pouvoir.

Le cercle de la Bête ressemble à une jungle particulièrement sauvage dans laquelle rôdent des créatures de toutes espèces. Imaginant les premières créatures qui vivraient dans ces lieux, la Bête leur a ensuite enseigné comment survivre et se reproduire. Ainsi, les créatures du 5^e cercle, qu'elles ressemblent à des animaux ou à de la végétation, doivent tout mettre en œuvre pour rester en vie. Attaquant d'autres créatures pour s'en nourrir ou simplement pour le plaisir de tuer, elles y gagnent aussi le droit de se reproduire. Le principe est simple : plus une créature réussit à survivre et à se reproduire, plus elle grossit et devient puissante et, par conséquent, sa progéniture aussi. Puis, lorsque cette créature devient trop puissante au goût du Seigneur, celui-ci organise une chasse et fait de cet être sa proie. Parfois, la Bête laisse volontairement une ou deux créatures se développer à l'extrême afin de rendre sa traque plus complexe et le combat qui s'en suit plus ardu. Lorsque le Seigneur finit par gagner, car il finit toujours par gagner, il dévore sa proie et la vie au sein du cercle reprend son cours.





Pour cette raison, la Bête se soucie rarement des créatures étrangères qui voudraient s'introduire sur son territoire. À moins que ces êtres soient assez puissants pour aiguïser le goût du défi de la Bête, ce sont en général ses créatures qui se chargent d'éliminer la menace, même si ce n'en est pas vraiment une. Seuls les triarches et les autres Seigneurs peuvent se frayer un passage dans le 5^e cercle en espérant ne pas être attaqués à vue.

Parce que l'Ophidien ne souhaitait pas qu'il existe de créatures volant à trop haute altitude dans les abysses, les serviteurs de la Bête associent généralement les caractéristiques d'animaux marins et terrestres, sans parler des particularités propres aux serpents et lézards. S'ils possèdent des ailes, c'est plutôt pour planer ou pour s'aider dans les bonds qu'ils effectuent par exemple d'arbre en arbre, mais aucun ne prend le risque de s'élever au-dessus de la canopée ou des pics rocheux qui forment le rempart du cercle. Ainsi, une grande variété de créatures existe dans ce cercle, chacun s'adaptant à son environnement afin d'y survivre au mieux. Chaque être évolue au fil de ses victoires et ce qui était un insecte au début de sa vie peut devenir aussi grand qu'un éléphant, à condition que la Bête ne l'ait pas dévoré entre-temps. Parmi cette diversité, certaines créatures choisissent de jouer le rôle de prédateur solitaire, mais certaines préfèrent fonctionner en groupe pour survivre et harceler. Bien sûr, ces groupes finissent toujours par se défaire, soit parce qu'une grande partie est morte, ou qu'ils sont les uns et les autres partis de leur côté, soit parce que l'un d'entre eux a fini par combattre les autres pour acquérir plus de puissance.

En règle générale, les créatures de la Bête évoluent assez vite pour que le Seigneur puisse se lancer régulièrement en chasse. Cependant, il arrive durant certaines périodes particulièrement calmes que la Bête vienne à s'ennuyer. Elle regroupe alors dans une immense clairière au cœur de la jungle des centaines d'êtres qui peuplent son domaine. Elle choisit certains d'entre eux qu'elle fait se combattre au centre des autres placés en cercle. Les victorieux gagnent le privilège de grandir et d'évoluer bien plus vite en présence de leur Seigneur. De plus, leur survie ne tenant qu'au combat, leur corps finit par former des armes redoutables. Lorsqu'une créature dans l'arène sort victorieuse de plusieurs combats et qu'elle commence à devenir particulièrement puissante, la Bête peut alors décider d'entrer elle-même dans le cercle pour un combat final. Si le Seigneur ne bénéficie pas du plaisir de la traque, il se retrouve lors de ces oppositions face à des adversaires dont la volonté de survivre et d'en découdre est particulièrement forte. Le duel est souvent épique et c'est aussi pour cette raison que la Bête organise ces combats lorsque des invités d'honneur, tels que les autres Seigneurs, viennent lui rendre visite dans son cercle. Une fois le duel fini et la Bête victorieuse, celle-ci dévore le vaincu et montre par cet acte aux créatures

de son cercle, comme à ses invités, qu'elle est le chef dominant et incontesté des lieux. Les autres Seigneurs appellent le lieu des duels « l'arène » et si certains apprécient le spectacle, d'autres l'endurent avec difficulté.

Le cercle de la Bête est parcouru d'une multitude de créatures, qu'il s'agisse de bêtes ou de végétaux, qui cohabitent. Cependant, il existe une portion de ce territoire qui n'appartient qu'aux arbres. Les bois noirs forment un amas compact de troncs, de feuilles et de lianes de ténèbres. En apparence, ce lieu est parfaitement immobile et peut même sembler être un havre de paix pour toute personne extérieure qui se retrouverait au milieu d'un cercle si dangereux. Pourtant, toute créature qui s'engage entre ces arbres n'en ressort jamais. Seuls quelques bruissements de feuilles laissent alors présager de ce qui arrive à la créature insouciant. Cette végétation n'attaquant que les êtres assez téméraires pour dépasser la lisière des bois, la Bête n'a jamais pris la peine de chercher à la détruire. En fait, elle se sert même de ces bois infranchissables pour y dissimuler des objets et tout ce qu'elle souhaite garder secret.

Mais les bois noirs ne sont pas les seuls dangers végétaux que recèle le 5^e cercle. Une créature a développé des caractéristiques à la fois animales et végétales. Cet être se nomme l'Hybride et ressemble à un énorme chêne auquel on aurait donné la férocité d'un jaguar. Incapable de se déplacer rapidement, cet arbre-félin n'en reste pas moins un véritable danger pour quiconque ose s'en approcher. Usant de ses branches comme de pattes aux griffes affûtées et son tronc formant une gueule béante aux dents impressionnantes, l'hybride est un chasseur hors pair. Ne pouvant courir comme la faune qui l'entoure, il se contente de cacher sa véritable nature pour n'apparaître que comme un arbre. Lorsqu'une proie est assez proche, il lui suffit alors de plonger vers elle sa multitude de branches et racines pour la blesser et la ramener vers sa gueule. Sa nature fait aussi que l'Hybride est rarement pris lui-même en chasse. Même la Bête n'a pas encore daigné s'intéresser à lui. Mais nul doute que cela finira par arriver.

Lors du façonnage du cercle de la Bête, celle-ci a voulu créer des êtres issus de tous les règnes animaux. Bien qu'aucune de ses créatures ne soit entièrement un oiseau, cela l'aurait bien trop rapprochée du Faucon et de ses créations, certaines comportent tout de même des ailes ou des becs. La grande majorité des créatures de ce cercle restent des reptiles, même si quelques mammifères peuvent apparaître. Mais pour compléter le panel de ses serviteurs, la Bête se devait d'offrir aux créatures marines un espace adapté. C'est ainsi qu'il existe dans le 5^e cercle de Renaissance une mer d'obscurité qui accueille toutes sortes d'espèces ténébreuses. Particulièrement profonde, la mer d'obscurité n'est visitée qu'en surface par la Bête elle-même. En effet, le Seigneur, préférant chasser sur la terre ferme, délaisse souvent ce terrain de chasse. Mais une autre raison



existe à son absence. Caché par le liquide abyssal, un être a surpassé les autres espèces aquatiques. Sachant qu'il finirait par attirer l'œil de la Bête, il s'est enfoncé dans les profondeurs marines où il a continué à se développer. Aujourd'hui, il n'a plus peur de son Seigneur et se permet même des apparitions à la surface. Prenant la forme d'un gigantesque kraken, il est difficile de savoir pourquoi la Bête ne l'a pas encore affronté. Peut-être est-elle effrayée, peut-être attend-elle le bon moment pour offrir un combat spectaculaire à ses créatures ou à des invités de marque.

Pour séparer son territoire du cercle suivant, la Bête a continué à puiser dans la nature ses inspirations. Ainsi, le mur qui sépare le 5^e et le 6^e cercle n'est autre qu'une chaîne de pics rocheux particulièrement abrupts. Cette protection n'étant pas suffisante pour le Seigneur, ces montagnes sont incessamment survolées par des serpents aux ailes membraneuses. Ces serpents ailés ne peuvent que planer et doivent donc s'élancer du plus haut des pics pour descendre lentement avec leurs membranes déployées. Une fois qu'ils ont atteint le sol, ils doivent remonter les immenses pics afin de pouvoir voler à nouveau. Pour cette raison, le ciel alentour et le rempart lui-même grouillent constamment de gardiens du territoire de la Bête.

6^e cercle : territoire du Masque

Le Masque représente au sein des Abysses tout ce qui doit être caché. On pourrait donc penser que son cercle est vide de toute chose intéressante et donc relativement calme. C'est absolument l'inverse. En effet, quoi de mieux pour dissimuler un secret qu'un capharnaüm d'objets et de personnes sans importance ? Plutôt que de faire disparaître ce que l'on cherche à dissimuler, pourquoi ne pas le maquiller de faux-semblants et le mettre à la vue de tous ? C'est ainsi que le cercle du Masque recèle une quantité non négligeable d'éléments derrière lesquels il est simple de se dissimuler. En apparence seulement, car si tout ce qui meuble ce cercle forme la meilleure cachette qui soit, c'est bien pour les affaires du Masque et pas pour celles des autres Seigneurs ou même des humains. Si l'endroit semble chaotique au premier abord, il n'en est rien. Tout y agit de façon réfléchie et organisée. Si un élément ou une personne commet l'erreur de ne pas entrer entièrement dans cet ordre, elle y est inévitablement repérée par ce qui l'entoure, et très bientôt par le Masque lui-même.

Le Seigneur du 6^e cercle a un faible pour les devinettes, l'absurde et le grotesque. Son domaine étant fait à son image, il ressemble à un immense carnaval dans lequel aucune couleur n'aurait sa place. Tout y est fait pour faire perdre ses repères à l'inconnu qui ose s'y aventurer. Si l'on cherche à monter les étages d'un bâtiment, on se retrouve à gravir les marches d'un escalier de Penrose et toutes les voies qui semblent mener quelque part finissent inévitablement par ressembler à un ruban de Möbius. Ainsi, on finit toujours par revenir sur ses pas ou par

se perdre. Rien n'est ce qu'il semble paraître. Une grande créature à l'aspect effrayant pourra s'avérer complètement inoffensive, brandissant une arme crachant un liquide noir et visqueux. De même, des statues ou des bâtiments immobiles peuvent décider à tout moment de se mouvoir, ou il suffit de leur tourner le dos pour qu'ils disparaissent ou changent de position. À l'inverse, certaines créatures vivantes d'aspect ne sont en fait que des automates produisant toujours les mêmes mouvements. Il ne faut donc jamais se fier à ses sens si l'on ne souhaite pas tourner en rond ou pis, devenir fou.

Contrairement aux autres Seigneurs, le Masque ne crée que très peu de créatures. En lieu et place, il préfère attirer celles des autres Seigneurs, peu importe leur cercle d'origine, pour en extirper des informations ou en faire ses jouets. Il montre ainsi à ses frères qu'il est capable, malgré les remparts et la distance, d'obtenir ce qu'il veut d'un de leurs serviteurs. La plupart du temps, le Masque se contente, après avoir découvert les secrets de ses victimes, de leur apposer un masque blanc sur le visage et d'en faire les gardiens de son cercle. Dans de rares cas, il les renvoie dans leur cercle d'origine afin d'en faire ses espions, mais ceux-ci se font souvent repérer. Peu importe pour le Masque qui y voit un défi et retente toujours d'infiltrer les territoires des autres Seigneurs. Mais la majorité de la population au sein du 6^e cercle est composée d'humains. Depuis que le jeu a cours sur Terre, le Masque prend un malin plaisir à enlever des dizaines, voire des centaines, de personnes et à les ramener dans les Abysses pour leur extirper leurs plus profonds secrets. Pour le Seigneur, les humains sont plus intéressants que la plupart des créatures abyssales, mais beaucoup moins que les autres Seigneurs de l'Abysses. Cependant, n'ayant aucun contrôle sur ses frères et sœur, il se contente d'interroger et de jouer avec l'espèce humaine. Lorsque ses questions, ses devinettes et ses jeux finissent de briser l'âme de ses captifs ou de les mener au désespoir, le Masque leur colle ou leur coud un masque à même le visage et en fait ses marionnettes. Les humains jouent ainsi le rôle de serviteurs dans le 6^e cercle, ou participent simplement à remplir toujours plus le territoire du Masque d'éléments inutiles.

Peu importe où l'on se trouve dans le cercle du Masque, la tour du Seigneur apparaît forcément dans notre champ de vision. Telle une cathédrale gothique, elle surplombe tous les bâtiments du territoire du Masque et atteint presque la hauteur des murs qui délimitent de part et d'autre le 6^e cercle. Il n'y a pas à douter que le Masque aurait souhaité voir sa tour plus grande afin qu'elle puisse servir de point d'observation des autres cercles. Mais l'Ophidien a limité les volontés du Seigneur et celui-ci a dû se satisfaire de sa tour actuelle. Toujours est-il que celle-ci semble toujours proche, accessible. Il n'en est rien. Pour atteindre le palais du Masque, il ne faut pas chercher à s'en approcher. Car sinon, celui-ci recule d'autant. C'est en lui tournant le dos qu'on finit inévitablement par tomber nez à nez avec la demeure du Masque. Lorsqu'on entre dans le palais du Seigneur,



là encore, il ne faut se fier à rien. Ce dédale labyrinthique pourrait perdre n'importe quelle créature. Peu de lieux y ont un intérêt autre que de troubler le visiteur, qui a la sensation de tourner en rond ou de franchir des portes qui ne mènent à rien. De nombreuses statues parsèment les entrées et les coursives. Certaines sont immobiles et inoffensives. D'autres sont capables de sortir les armes au moindre mouvement anormal. Ce n'est que s'il le souhaite que le Masque laisse entrer l'intrus dans la pièce qui forme le cœur de la tour. L'invité se retrouve alors dans une immense salle dont la moitié de la place est occupée par un masque géant. Face au visage du Seigneur, impossible de se cacher ou même de rebrousser chemin. Le seul moyen de partir est de conclure un pacte. Alors, l'immense masque blanc se contente souvent d'ouvrir la bouche et de laisser sortir une énorme langue rouge sur laquelle apparaît l'objet du marché ou sur laquelle il faut s'avancer pour sortir du palais.

Comme la tour du Masque, le territoire du Seigneur est parsemé de nombreux bâtiments gothiques, souvent séparés par de grandes avenues. Ces dernières voies, loin d'être vides et faciles à traverser, laissent place à la farandole. En effet, dans l'espace laissé par les rues, des milliers d'êtres masqués se tiennent par la main et dansent inlassablement au rythme d'une musique inexistante. Seule une sorte de grondement semble en provenir, comme si chaque participant psalmodiait une ritournelle, mais que celle-ci ne sortait de leur bouche que sous la forme d'un souffle. Ou peut-être serait-ce à cause de leur masque. Car, lorsqu'on s'approche de la farandole, chaque élément qui la compose porte un masque blanc et une longue pèlerine à capuche noire. En les observant, aucun doute ne persiste sur leur nature humaine. Seulement, il est impossible d'établir un contact avec eux, car ils continuent inlassablement à murmurer et à danser. Leurs paroles restent indéchiffrables et il est difficile de savoir s'ils évoquent de profonds secrets ou si ces paroles sont le fruit de la folie qui les ronge. Il est possible de rentrer dans la farandole. Celle-ci se scinde parfois en fonction des rues et se retrouve plus loin. Les êtres qui la composent y entrent puis en sortent en fonction des lieux qu'ils souhaitent rejoindre. Tout cela fonctionne comme une machine bien huilée. Attention donc à ne pas bouleverser la farandole. Car le moindre élément perturbateur fait s'arrêter toute la danse. Tous les humains masqués se tournent alors vers l'intrus et le montrent du doigt jusqu'à ce qu'il soit éliminé par les gardiens du cercle et que la farandole puisse reprendre son cours.

Pour se déplacer dans le cercle du Masque, tous les humains utilisent la farandole. Lorsque les trajets sont longs, la farandole passe par des téléportes. Ce sont des arches qui peuvent être fermées et

ne sont reliées à rien. Surveillées par des gardiens qui décident quand les ouvrir ou les fermer, les téléportes permettent à des portions de farandole d'être transportées à l'autre bout du territoire du Masque. Il existe de nombreuses téléportes réparties dans le 6^e cercle. Si la majorité a son gardien, d'autres sont laissées à l'abandon et s'activent de temps à autre, sans que personne ne passe à travers. Comme tous les éléments du cercle du Masque, elles semblent avoir leur propre vie et respecter leurs propres règles. Elles peuvent donc demeurer introuvables, comme il peut en apparaître à chaque coin de rue. Mais la plus difficile à découvrir reste celle qui mène directement dans la salle principale de la tour du Masque. Elle aboutirait en fait directement dans la bouche du Seigneur et serait le meilleur moyen d'accéder à lui en toute discrétion.

Mais il est un lieu dans le 6^e cercle où aucune créature ne souhaite aller. Pourtant, chacun y a forcément séjourné et y a obtenu le masque qu'il porte sur le visage. L'extracteur est le nom qu'a donné le Masque au bâtiment dans lequel sont interrogés puis conditionnés tous ceux sur lesquels le Seigneur a jeté son dévolu. Qu'ils soient humains ou créatures ténébreuses, seules les créations directes du Masque n'ont pas eu à souffrir d'être mises à nu, corps et âme, dans l'extracteur. Formé de pièces où sont regroupées les personnes en attente, d'autres où leur sont extirpés tous leurs secrets et de dernières dans lesquelles on leur appose un masque, l'extracteur est en fait bien plus grand qu'il n'y paraît de l'extérieur. D'aspect presque engageant, il est difficile pour l'inconnu de croire que cet édifice est à la fois une prison et un lieu de torture. C'est pourtant bien sa fonction, et malgré tout ce que peuvent oublier les victimes du Masque, la vision de l'extracteur provoque pour la plupart panique ou évanouissement. C'est pour cette raison que, où qu'il se trouve, la farandole prend grand soin de ne jamais approcher ce bâtiment.

Enfin, le 6^e cercle a la particularité de ne posséder aucun mur qui lui soit attaché. En effet, le Masque devrait normalement avoir en charge le rempart qui le sépare du 7^e cercle. Cependant, et certainement pour faire un pied de nez à son voisin, le Masque a pris la décision de ne pas se dissimuler aux yeux de l'Arbitre. En effet, il sait que ce dernier a été créé pour le surveiller. Il sait aussi que son cercle est constitué de telle sorte que, même en l'observant toute la journée, son frère n'y trouverait jamais rien d'intéressant à utiliser contre lui. C'est pourquoi il se permet de ne pas se protéger de son voisin. Cela lui aurait aussi permis de regarder lui-même dans le 7^e cercle et d'en retirer quelques informations intéressantes. Mais l'Arbitre n'est pas dupe et a très vite pris la décision de monter lui-même le mur qui le sépare du Masque.

7^e cercle : territoire de l'Arbitre

Si la Machine forme l'intelligence mécanique et la logique, et le Masque les connaissances cachées, l'Arbitre, lui, représente la connaissance partagée, les écrits et les archives. Mais c'est aussi le jugement et c'est pour cette raison que son cercle ressemble à un immense tribunal. Le sol lisse et marbré, les colonnes ioniques, les bibliothèques de jurisprudence, tout est fait pour être égalitaire et permettre la résolution de chaque problème, l'annonce de chaque sentence de façon rapide et efficace. C'était effectivement le cas avant que les triarches partent sur Terre afin d'arbitrer le jeu des Seigneurs. Car, depuis leur départ, le cercle de l'Arbitre s'est laissé submerger par les immenses quantités d'informations qui arrivent de la Terre. Les jugements se multiplient, les jurisprudences s'accumulent et se contredisent, les renvois s'additionnent et se perdent. Telle une bibliothèque de Babel, le cercle de l'Arbitre cherche tellement à tout recenser que le Seigneur s'est pris à créer des registres qui font référence à d'autres registres qui, avec un peu de chance, renvoient eux-mêmes à des ouvrages. Et c'est ainsi qu'il devient de plus en plus compliqué de trouver ce que l'on recherche véritablement.

Le 7^e cercle n'en est pas encore devenu chaotique. Toutefois, les grands espaces lisses et antiques d'aparavant ont maintenant cédé la place à des multitudes d'étagères pliant sous le poids d'ouvrages encore plus nombreux dans lesquels sont répertoriées informations inutiles comme vitales, sans compter qu'il y a pléthore de jugements effectués par le Seigneur ou ses neuf créatures. L'Arbitre n'ayant pas décidé de se créer plus de serviteurs que ses triarches, depuis que ces derniers parcourent la Terre, il se charge seul de gérer son cercle. Pour cela, il se démultiplie lui-même en des centaines d'êtres identiques. Ressemblant de loin aux triarches, les petits Arbitres sont encapuchonnés des pieds à la tête. Néanmoins, lorsqu'on s'approche d'eux, il n'est pas difficile de repérer qu'ils possèdent tous la même particularité : un grand œil unique comble l'espace qui devrait être dévolu à leur visage. Ainsi, si un intrus entre dans le 7^e cercle et tombe nez à nez avec l'un des êtres l'habitant, il ne peut pas chercher à se dissimuler ou à s'esquiver, car c'est face à l'Arbitre lui-même qu'il se retrouve.

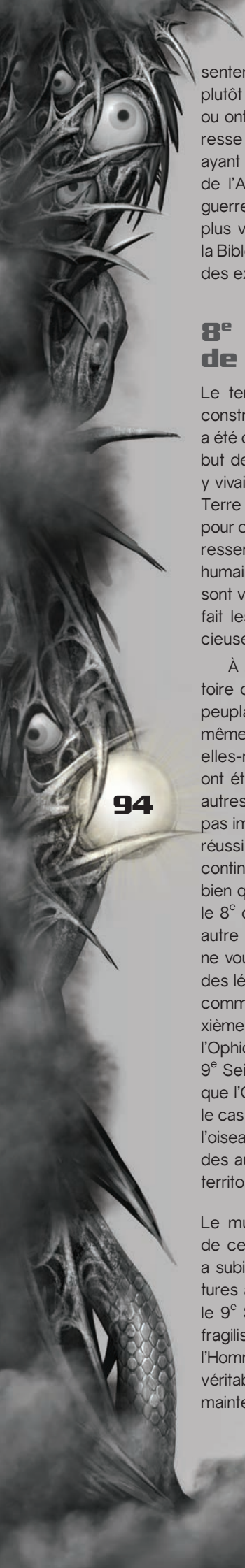
Il n'est pas toujours évident de se déplacer dans le cercle de l'Arbitre, même quand on y est invité. En effet, tout s'y ressemble et chaque élément y est particulier. De plus, étant donné la quantité d'informations stockée dans ces lieux, le Seigneur a mis en place des systèmes de registres, mais aussi de demandes et d'autorisations. Ainsi, afin d'avoir accès à un ouvrage, il faut suivre une procédure longue et complexe, capable de mener n'importe qui à la folie. Car il peut être envisageable qu'à la fin d'un long processus pour obtenir une information, on finisse par apprendre que l'archive a disparu ou a été déplacée on ne sait où. C'est pour cette raison que les jugements de l'Arbitre sont souvent longs et éreintants.

Évidemment, l'Arbitre n'accepterait jamais d'effectuer des procès s'il n'avait pas toujours à disposition un tribunal. Celui-ci est le lieu le plus important du 7^e cercle et y est en quelque sorte omniprésent, c'est-à-dire qu'il suffit que le Seigneur considère qu'il en a besoin pour que le tribunal apparaisse autour de lui. De plus, la quasi-totalité des membres du tribunal sont des avatars de l'Arbitre, qu'il peut donc faire apparaître quand il le souhaite. Le Seigneur prend alors la forme d'un immense juge dont la perruque blanche et bouclée entoure son œil unique et dont le corps n'est formé que d'une robe de magistrat. Ses avatars, jouant tour à tour le rôle de juré, d'avocat, de procureur, de greffier et de public, sont des silhouettes encapuchonnées dont seul l'œil unique est visible. Dans cette cour improvisée, et pourtant particulièrement bien rodée, quelques rares invités peuvent faire leur apparition. Les triarches bien sûr peuvent faire office d'avocats ou de témoins. Les accusés parfois sont présentés à la cour, quoique cela ne soit pas forcément nécessaire pour qu'une sentence soit prononcée. Enfin, quelques témoins jugés fiables et d'importance peuvent être amenés à se présenter devant la cour. Cependant, cela n'arrive que rarement, leur témoignage étant plutôt recueilli par les triarches et restitué par leur voix au sein du tribunal. De toute façon, les séances durent souvent très longtemps et certains êtres à la vie limitée pourraient mourir d'inanition ou de fatigue avant même qu'un procès ait atteint sa moitié.

Lorsqu'un regroupement du tribunal aboutit à une peine d'emprisonnement, les désignés coupables sont immédiatement envoyés dans la prison du 7^e cercle. S'étendant sur toute la surface du territoire de l'Arbitre, ce lieu d'enfermement prend place dans les sous-sols du cercle. Chaque cellule est grossièrement formée de glaise abyssale et entièrement fermée de cette matière. Seuls l'Arbitre lui-même ou un triarche sont à même de la modifier afin d'ouvrir un passage vers l'un des prisonniers. C'est ainsi qu'enfermés dans le noir complet, sans aucune ouverture par laquelle se raccrocher aux éléments extérieurs et sans aucune notion du temps, les jugés coupables passent la durée de leur réclusion. Dans de telles conditions, les créatures abyssales elles-mêmes peuvent finir par être atteintes par le désespoir. C'est pourquoi l'Arbitre y accueille de plus en plus d'humains jugés par ses triarches. Nourris avec le strict minimum et sans aucune possibilité d'en réchapper sans aide, les hommes et femmes subissant le jugement de l'Arbitre ne tardent jamais à perdre la raison et tout espoir.

Enfin, étant donné le refus du Masque d'entretenir le rempart qui sépare son cercle de celui de l'Arbitre, ce dernier est forcé de s'occuper des deux frontières qui bordent son territoire. Fort heureusement, le 8^e cercle étant abandonné, le Seigneur n'est pas forcé d'y apposer une surveillance constante. Toutefois, l'Arbitre a eu à cœur de trouver une utilité à ces murs immenses, c'est pourquoi il en a créé de gigantesques bibliothèques recensant toutes les connaissances qu'il cherche à accumuler depuis qu'il a accès à la Terre. Il n'y a pas ici les innombrables





sentences qui jonchent le reste du territoire, mais plutôt un inventaire exhaustif des écrits qui existent ou ont existé parmi les humains. Le Seigneur s'intéresse particulièrement aux témoignages d'humains ayant aperçu ou été en contact avec des créatures de l'Abysses ou même de l'Éther à l'époque de la guerre millénaire. C'est ainsi que les ouvrages les plus variés habitent ces innombrables étagères, de la Bible et mythologies aux récits de rencontres avec des extra-terrestres.

8^e cercle : territoire de l'Homme en noir

Le territoire de l'Homme en noir n'a pas subi de constructions extraordinaires ou imposantes puisqu'il a été déserté par son propriétaire avant même le début de la guerre millénaire. De plus, le Seigneur qui y vivait passait une certaine partie de son temps sur Terre à observer et manipuler les Hommes. C'est pour cette raison que les ruines qui hantent ce cercle ressemblent fortement aux premières habitations humaines. Des poteries et des objets de décoration sont visibles çà et là, même si le cercle a clairement fait les frais des passages de créatures peu soucieuses de sauvegarder ce qui y existait.

À l'époque où l'Homme en noir habitait son territoire dans les Abysses, des créatures humanoïdes peuplaient le 8^e cercle et leur Seigneur leur avait même conféré les facultés nécessaires pour devenir elles-mêmes créatrices. Aujourd'hui, ces créatures ont été chassées et réduites à de la glaise par les autres Seigneurs et leurs sbires. Toutefois, il n'est pas impossible que quelques rares spécimens aient réussi à échapper à la vigilance de leurs ennemis et continuent à vivre dans ce cercle abandonné. Car, bien qu'il ne soit plus d'aucune utilité à Renaissance, le 8^e cercle n'a jamais été cédé par l'Ophidien à un autre Seigneur. Difficile de dire si c'est parce qu'il ne voulait pas qu'une quelconque jalousie s'empare des lésés ou si le premier Seigneur considère le lieu comme maudit, souillé par le Faucon. Cette deuxième hypothèse reste la plus probable, car, sinon, l'Ophidien n'aurait pas hésité à offrir le cercle vide au 9^e Seigneur afin qu'il le fasse sien. À moins bien sûr que l'Ophidien ait volontairement isolé l'Horreur pour le cas où celle-ci aurait elle-même subi le toucher de l'oiseau primordial. Toujours est-il qu'aucune créature des autres cercles n'est autorisée à rester dans ce territoire plus longtemps que nécessaire.

Le mur qui sépare le cercle de l'Homme en noir de celui de l'Horreur est encore debout, même s'il a subi des sévices de la part des différentes créatures abyssales et de l'Horreur elle-même. En effet, le 9^e Seigneur s'attache depuis un certain temps à fragiliser le mur qui sépare son cercle de celui de l'Homme en noir. À l'origine plutôt lisse, à l'image d'un véritable mur de béton, le rempart du 8^e cercle s'est maintenant beaucoup décrépi. Des fentes lézardent

sa surface et certaines parties ne sont pas loin de s'écrouler. Mais, à y regarder de plus près, le mur établi par l'Homme en noir n'est pas complètement indigne d'intérêt. En effet, lorsqu'on s'en approche et qu'on l'observe, sa surface auparavant lisse laisse entrevoir des traits qui s'évitent et se rejoignent. En fait, le mur est parcouru de milliers de dessins. Si certains ressemblent plus à ce que pourrait faire un enfant, il n'y a pas de doute sur le fait que le Seigneur a évolué dans son tracé, s'améliorant peut-être au contact des Hommes. Parfois, on peut voir sur la surface du mur des scènes typiquement humaines, parfois, les lignes et les courbes font plus penser à de l'art abstrait. Parfois même, le Seigneur semble simplement s'être laissé aller à une sorte de rage et à former des images faites de violence et de colère. Nul doute que si quelqu'un s'intéressait longuement aux dessins présents sur ce mur, il pourrait en apprendre long sur le Seigneur qui a vécu dans ce territoire abandonné. Mais pour l'instant, seule l'Horreur cherche lentement et consciencieusement à défaire l'ouvrage de son frère. Peut-être que la destruction opérée aurait été plus rapide si l'art n'était pas justement le point faible du dernier Seigneur. Il n'y a néanmoins aucun doute sur le fait qu'avec de la patience, l'Horreur finira un jour ou l'autre par venir à bout du mur de l'Homme en noir.

9^e cercle : territoire de l'Horreur

L'Horreur est le dernier Seigneur né des éclats du Serpent originel. De plus, il est particulièrement jeune, car, en temps humain, il a été formé vers le milieu du XX^e siècle. À peine quelques années après son départ du 2^e cercle pour investir son propre territoire, ce dernier est devenu le passage incontournable de toutes les créatures abyssales souhaitant parvenir jusqu'à la Terre. Pour cette raison, le 9^e cercle reste un lieu encore peu marqué par son propriétaire. Il n'en reste pas moins le cercle connu par le plus de créatures de l'Abysses et aussi le plus craint.

Le cercle de l'Horreur rompt avec certaines habitudes abyssales afin de créer la peur des humains. En effet, l'ordre, l'harmonie et la beauté des lignes auxquels aspirent les ténèbres vont à l'encontre de ce qui peut faire naître la panique et le désespoir chez les Hommes. Pour ces raisons, le 9^e cercle est plutôt le domaine de l'anormalité, de l'asymétrie et de l'effrayant. Ce qui y a été modelé récemment paraît pourtant vieux et décrépi, des lignes agressives forment le commun des bâtiments. Un brouillard épais recouvre constamment le sol et empêche de voir la surface poisseuse et irrégulière du cercle.

L'Horreur n'a pas de créatures sur Terre, cependant, son territoire en fait apparaître de nombreuses. Toutes plus effrayantes les unes que les autres, elles sont le fruit de toutes les tentatives du Seigneur pour créer des êtres toujours plus dégoûtants



et effrayants. Condamnés à errer dans le cercle sans véritable but, ces serviteurs monstrueux sont un aperçu de ce que les créatures des autres Seigneurs risquent de devenir en essayant d'arriver sur Terre.

Le cercle de l'Horreur est immense et pourtant, il est constamment parcouru de tous les êtres abyssaux de Renaissance, qu'ils y soient chez eux ou qu'ils y soient uniquement de passage. Le Seigneur a donc décidé de s'y créer un lieu rien que pour lui, un lieu où il peut se cacher des regards dégoûtés des créations des autres Seigneurs. Ce bâtiment, tout d'abord relativement petit, a vite grandi pour aujourd'hui devenir l'édifice le plus grand du 9^e cercle. L'Horreur l'appelle elle-même son musée. Lorsqu'elle a parcouru la Terre pour y découvrir les peurs des humains, elle a décidé de ramener avec elle des souvenirs, afin de pouvoir à tout moment, même sans incarnation, se rappeler comment il est possible de créer du désespoir. C'est ainsi que les très nombreuses pièces de son musée laissent apparaître tour à tour des images montrant des scènes de torture, des personnes mourant de faim, des guerres et des dictatures. D'autres s'intéressent plus à l'imaginaire et montrent des créatures effrayantes, des récits de malédiction et des ombres cachées sous le lit. Le Seigneur a même créé une sorte de salle de cinéma, dans laquelle il peut regarder les pires films d'horreur ou des documentaires sur les périodes les plus marquantes de l'Histoire humaine. À chaque expédition sur Terre, les incarnations de l'Horreur complètent ce musée et il n'est pas à douter qu'un jour, celui-ci prendra la place du cercle dans son entier. Depuis que le jeu entre les Seigneurs a cours, l'Horreur a même décidé de créer une nouvelle aile pour ses propres créations. Ainsi, elle classe les créatures qui

ont le plus facilement inspiré le désespoir chez les humains pour les garder comme source d'inspiration au même titre que ses premières découvertes.

Chaque créature de l'Abysses qui souhaite venir sur Terre doit, par ordre de l'Ophidien, passer par le cercle de l'Horreur afin d'y subir des transformations physiques à même de créer du désespoir chez les humains. Mais ce n'est pas vraiment dans le cercle lui-même que s'opèrent ces modifications. Même si l'ambiance de ce territoire et la brume constante peuvent déjà préparer les visiteurs à une transformation, c'est en fait le mur qui mène à l'extérieur de Renaissance qui est l'élément déclencheur. Non pas solide, mais formé d'une substance entre le liquide poisseux et la brume épaisse, le rempart du 9^e cercle est en mouvement constant. Les volutes obscures qui le forment s'en échappent parfois pour agripper un être encore indécis et l'emporter de force dans son cœur. Le processus que subissent les serviteurs des ténèbres n'est ni agréable ni court. Les hurlements, grognements ou supplications des êtres qui s'introduisent dans le rempart s'entendent longtemps avant que ceux-ci finissent par aboutir de l'autre côté, en dehors de Renaissance. Certains n'en ressortent jamais. Difficile de savoir où aboutissent leurs dépouilles, mais certains Seigneurs soupçonnent l'Horreur de les donner en pâture aux créatures millénaires qui hantent les lieux autour de la cité. Ils pensent que, par ce moyen, le 9^e Seigneur amadou ces créatures sauvages et sottes pour s'en faire de futures alliées. Bien sûr, beaucoup cherchent simplement une bonne raison de discréditer l'Horreur afin de ne plus avoir à faire subir à leurs serviteurs la torture du passage dans le 9^e rempart.

❖ Règles optionnelles : Se confronter aux Seigneurs

Dans *Knight*, chaque chevalier possède un score d'aspect qui sert à le définir, mais aussi à limiter ses caractéristiques. Les aspects reflètent en fait le potentiel d'un personnage, ce qu'il peut devenir et vers quoi il tend. Cependant, il n'aura pas échappé au MJ et aux joueurs que ces scores sont nommés en fonction de 5 Seigneurs de l'Anathème présents sur Terre et souhaitant conquérir l'Humanité. Cela a été créé pour signifier que chaque humain possède un peu du concept sous-jacent à chaque Seigneur, et que, à mesure que son aspect évolue, il incarne de plus en plus ce concept. Oui, MJ, si vous utilisez cette règle, à mesure que vos PJ prendront de l'expérience, ils seront de plus en plus proches des ténèbres qu'ils combattent, à un tel point qu'ils pourront se faire posséder et corrompre par eux.

Les PJ face aux Seigneurs

La règle optionnelle ici présente permet d'utiliser les aspects en relation avec les Seigneurs lorsque les PJ y sont confrontés ou sont confrontés à leurs incarnations. Il suffit alors au MJ de comparer, sur les tableaux ci-dessous, le score d'aspect d'un PJ avec le Seigneur (ou l'incarnation) qui le représente pour appliquer les règles supplémentaires indiquées qui sont en fait de petits éléments modifiant le comportement et certains scores du PJ.

Cette règle optionnelle n'est à appliquer que sur les PJ possédant des scores d'aspect de 6 ou plus, et ce, tant qu'ils sont en présence des Seigneurs ou des incarnations. Dès que le Seigneur ou ses incarnations ne sont plus présents, la règle n'a pas lieu d'être.

Enfin, il est préférable de laisser la surprise aux PJ si le MJ décide d'appliquer cette règle optionnelle ou non.





La Chair

Lorsque le PJ croise une incarnation de la Chair ou la Chair elle-même, il sent que ses muscles, que son corps ont une réaction étrange, plus tendus, comme s'ils se préparaient à recevoir un choc violent. Parallèlement, le personnage est plus au fait de ses propres besoins, devenant plus égoïste, mais aussi plus sensible à ce qui touche sa chair.

Score de l'aspect	Règles à appliquer en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations
6	En phase de conflit, Le PJ inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires lorsqu'il frappe les PA d'une cible. En contrepartie, lorsqu'il doit frapper des PS, il inflige 1D6 dégâts de moins, hésitant ou rechignant à abîmer la chair. Il ressent cette envie jusque dans ses tripes.
7	En plus de la règle précédente, le PJ double tous les dégâts, peu importe leur source, qu'il reçoit sur ses PS, étant particulièrement sensible aux dégâts sur sa chair.
8	En plus des règles précédentes, le PJ devient trop sensible à son enveloppe charnelle, ne supportant plus qu'on le touche. Si le PJ subit ne serait-ce qu'un point de dégâts sur ses PS, il fuit le combat en hurlant, terrifié par ce qui pourrait arriver à son corps.
9	Cette règle annule les précédentes. Le corps du PJ est simplement possédé par la Chair ou son incarnation. Le PJ doit réussir un test base <i>Sang-Froid</i> combo <i>Hargne</i> à chaque tour (ou au début de la rencontre en dehors d'une phase de conflit) opposé à la moitié du score (arrondie à l'entier supérieur) de <i>Chair</i> du Seigneur ou de l'incarnation. S'il rate ce test, c'est le MJ qui le joue durant le tour (ou la rencontre), pouvant utiliser ses modules, ses scores et capacités pour accomplir ce que le Seigneur ou l'incarnation souhaite. Il est à noter que le personnage est conscient de ce qu'il fait puisque seul son corps est possédé, son esprit, restant totalement éveillé.



La Bête

Lorsque le PJ rencontre une incarnation de la Bête ou la Bête elle-même, il a la sensation de revenir à un état animal. Ses sens sont plus aiguisés, mais aussi plus douloureux. Il est plus hargneux, plus violent, presque incontrôlable et semble ne plus rien avoir d'humain, comme s'il était lui-même un prédateur.

Score de l'aspect	Règles à appliquer en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations
6	Le personnage est plus violent qu'à l'accoutumée, moins précis, mais frappant plus vite et de manière plus rageuse. En phase de conflit, il ajoute 2D6 à la violence de ses armes, mais perd 2D6 à ses dégâts (avec un minimum de 1D6 de dégâts restants).
7	En plus de la règle précédente, le PJ ne peut simplement plus utiliser les caractéristiques de son aspect <i>Machine</i> . Il semble ne plus avoir accès à ses connaissances et n'arrive plus à utiliser des objets complexes ou demandant un peu de précision.
8	En plus des règles précédentes, le PJ ne peut simplement plus utiliser ses points d'héroïsme. Il se comporte comme un prédateur enragé, attaquant ses cibles avec une fureur et une violence rares.
9	En plus des règles précédentes, le PJ n'est plus maître de lui-même. Son instinct prédateur le possède totalement et il attaque l'être, PJ ou PNJ, le plus proche de lui avec, de préférence, une arme de contact. Il ne peut pas résister à cette possession et, s'il doit choisir parmi plusieurs personnages à distance égale, il attaque celui avec le plus haut score dans l'aspect <i>Machine</i> . Bien entendu, ces effets s'interrompent dès que le personnage n'est plus en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations.



La Machine

Le PJ possédant un haut score dans l'aspect *Machine* se détache de plus en plus de son humanité. Il est de plus en plus distant, calculateur et ne cherche même plus à espérer. Il se déshumanise et tombe plus facilement dans le désespoir, pas celui qui rend dément, mais celui qui empêche l'empathie, qui rend solitaire, qui rend inhumain.

Score de l'aspect	Règles à appliquer en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations
6	Le personnage est plus lent et moins réactif qu'à son habitude. Comme si ses pensées, trop nombreuses et fulgurantes, ralentissaient le reste de son corps. En phase de conflit, le personnage joue toujours en dernier, comme si son score d' <i>initiative</i> était de 0.
7	En plus de la règle précédente, le PJ ne peut simplement plus utiliser les caractéristiques de son aspect <i>Bête</i> . Il semble ne plus avoir accès à sa passion, à sa hargne et reste distant, incapable de combattre au contact, restant dans une sorte d'apathie douce.
8	En plus des règles précédentes, le PJ doit réussir un test base <i>Sang-Froid</i> combo <i>Force</i> ou <i>Endurance</i> opposé au score de <i>Machine</i> divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur) de l'incarnation ou du Seigneur pour agir à son tour en phase de conflit. S'il échoue, il passe son tour et pourra retenter un test au tour prochain. Le test est à effectuer à chaque tour. En dehors d'une phase de conflit, le personnage doit réussir le même test au début de la rencontre, s'il rate, il ne participe pas à la scène, semblant tomber dans une sorte de torpeur. Lorsque le MJ le décide (par exemple lorsqu'un événement violent survient), le PJ peut retenter le test.
9	En plus des règles précédentes, le PJ perd 1D6 points d'espoir par tour en phase de conflit en présence du Seigneur ou de son incarnation. En dehors d'une phase de conflit, dès qu'il rencontre le Seigneur ou l'incarnation, il perd 6D6 points d'espoir. Son esprit devient machine et il semble se débarrasser de toute humanité.

98

La Dame

Le PJ possédant un haut score dans l'aspect *Dame* devient de plus en plus prétentieux, dominateur et complètement mégalomane. En présence de l'incarnation ou du Seigneur, si ses alliés n'obéissent pas à ses ordres, s'ils ne le suivent pas, il peut devenir fou et se comporter en monstre. Il devient aussi instable que magnétique, mais il exsude d'un charisme inquiétant, dérangeant même, ayant plus que confiance en lui-même.

Score de l'aspect	Règles à appliquer en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations
6	Le personnage est si prétentieux qu'il ne craint même plus pour sa vie, pensant pouvoir tout affronter. En phase de conflit, ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont baissés de 3 points.
7	En plus de la règle précédente, le PJ ne peut simplement plus utiliser les caractéristiques de son aspect <i>Masque</i> . Il semble ne plus se montrer discret ou se rendre compte de ce qui ne concerne pas sa propre personne. Il devient aussi moins précautionneux, pensant pouvoir tout réussir.
8	En plus des règles précédentes, le PJ devient totalement mégalomane et donne des ordres à ses alliés, comme s'ils étaient ses sbires. Le PJ ne peut plus aider ses alliés. De plus, si ses alliés ne font pas uniquement des actions destinées à l'aider ou à le supporter (que ce soit en phase de conflit ou en dehors), il les insulte ou les agresse (à la discrétion du MJ). Si personne ne l'aide lors d'un tour en phase de conflit, le PJ ne peut plus effectuer d'action tant qu'il n'est pas aidé, piquant une colère noire envers ses équipiers.
9	En plus des règles précédentes, le PJ devient totalement inconscient, se pensant immortel et inatteignable. S'il peut toujours combattre, il ne cherche plus à se mettre à couvert ou à se défendre. Ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> sont ainsi réduits à 0.

Le Masque

Lorsque le PJ rencontre une incarnation du Masque ou le Masque lui-même, il devient de plus en plus sournois et manipulateur, prêt à trahir les siens et à leur mettre des bâtons dans les roues. Plus personne ne peut lui faire confiance, il ment constamment et semble pouvoir retourner sa veste à chaque instant. **Attention** : les règles à appliquer en rapport avec cet aspect ne sont à révéler qu'au joueur concerné.

Score de l'aspect	Règles à appliquer en présence du Seigneur ou d'une de ses incarnations
6	Le PJ dégage quelque chose de malveillant, qui met mal à l'aise ses alliés. Lui-même se sent différent, comme s'il avait envie de faire du mal à ses proches. Tant qu'il est près (à portée moyenne ou inférieure) de ses alliés, ceux-ci perdent 2 dés à tous leurs jets.
7	Cette règle annule la précédente. Le PJ se comporte étrangement, devenant sournois et hypocrite. Il ne peut simplement plus aider ses alliés et ceux-ci, tant que le PJ est à portée moyenne ou inférieure, perdent 3 dés à tous leurs jets.
8	Cette règle annule les précédentes. Le PJ devient un être fourbe, qui rit du malheur des autres et qui décide sciemment de saboter leurs actions. Il n'agit désormais plus que pour « aider » ses alliés (en phase de conflit, il perd ses actions, mais peut « aider » chacun des autres PJ), mais lorsqu'il le fait, les réussites qu'il obtient réduisent d'autant les réussites des PJ et PNJ alliés plutôt que les augmenter.
9	Cette règle annule les précédentes. Lors de la rencontre avec le Seigneur ou l'incarnation, le PJ reste parfaitement normal, mais le Masque s'est immiscé dans son esprit. Lors de la scène ou de la phase de conflit suivante, il doit commettre un terrible acte de trahison envers le ou les PJ qui l'accompagnent. Ce peut être une tentative d'assassinat, le sabotage d'une méta-armure, quelque chose qui empêche la résolution de l'objectif, bref, un acte qui met à mal l'équipe. Une fois son forfait commis, le PJ se souvient de tout, mais affirme que ce n'est pas lui qui a commis l'acte, comme s'il était un spectateur extérieur de l'événement.

🏹 Cadre d'aventures : Les dédales

Parmi les différents Seigneurs qui sont apparus avec l'Anathème, la Dame semble être parmi les plus discrets. Agissant sur un territoire désert, elle ne laisse jamais sortir ses créatures de glace de ses ténèbres et seule la Tentation, son avatar le moins remarquable, se déplace librement dans le monde.

Et pourtant, la Dame ne reste pas inactive, loin de là. Avant même que l'Abyssse se décide à envahir la Terre, elle avait déjà, par l'intermédiaire de la Matrice, mis au monde de nombreux enfants, des hybrides entre Abyssse et Humanité. Ces prodiges, élevés dans la lumière et éloignés de leur vraie mère dès la naissance, n'ont pour la plupart aucune idée de leur véritable nature. Pis, leur potentiel est pour l'instant bridé par leur croyance dans les lois de la physique et par les règles humaines.

La Dame sait que la plupart de ses prodiges resteront des pions dans son jeu et que leurs actes auront au final peu d'effet dans son combat qui l'oppose à ses frères pour obtenir la paix des morts. Mais elle sait aussi que certains deviendront puissants, aussi puissants que les Seigneurs eux-mêmes.

Alors, la Dame a créé les dédales. Ces sept structures, disséminées sur Terre, correspondent chacune à un des sept éclats que le 2^e Seigneur a modelé. Chaque dédale vise à tester certains prodiges, à les mettre à l'épreuve et à les former pour lutter contre un Seigneur en particulier pour, à terme, le combattre puis le remplacer dans l'attente de la paix des morts voulue par la Dame.



Description / ambiance

Les sept dédales sont des lieux qui ont été, par le passé, complètement abandonnés par l'Humanité. Villes déchues, immenses bâtiments décrépis, la plupart ont la réputation d'être hantés ou d'être maudits, mais ce n'est que depuis peu que c'est véritablement le cas.

Ces endroits ne sont pas habités par des créatures de l'Anathème, ils ne sont d'ailleurs généralement pas installés sous une zone de ténèbres. Et pourtant, ils ont un lien particulièrement étroit avec l'Abyesse. En effet, ils ont été choisis car, d'une façon ou d'une autre, ils subissaient l'influence des ténèbres, bien avant que l'Humanité en apprenne l'existence. Cette influence a d'ailleurs certainement été une des raisons de leur abandon, parfois inexplicable.

En dehors des risques inhérents à tout lieu laissé en ruines et de l'ambiance étrange et effrayante qui baigne ces structures désertées, le véritable danger des dédales reste l'apparition des failles. Ces coupures dans la réalité, à peine visibles, ouvrent des passages vers l'Abyesse, plus particulièrement vers l'un des palais du 2^e cercle, dans lesquels les sept derniers éclats ont grandi et ont développé leurs aptitudes (voir 2^e cercle : territoire de la Dame – page XXX). Bien sûr, le voyage se limite audit palais et même à certaines salles par faille, la Dame refusant la visite de son cercle même à ses enfants. Certains

passages permettent aussi de passer d'un dédale à l'autre afin d'offrir des transports simples et discrets à la Tentation. L'avatar amène parfois même certains élus aux dédales pour disparaître en les abandonnant sur place.

Sans qu'ils sachent pourquoi, certains humains, qu'ils soient citoyens, rebuts ou habitants des territoires libres, se sentent irrésistiblement attirés par l'un de ces dédales. Ils s'y aventurent souvent seuls et la plupart n'en ressortent jamais. Les rares aventuriers qui ont été à la hauteur des épreuves créées par la Dame en sont ressortis avec un pouvoir et une connaissance des ténèbres hors du commun. Pour ceux qui cherchent à s'opposer à ces prodiges entraînés, ces êtres qui ont pris pleinement conscience de leur nature et de leur potentiel sont des ennemis d'une extrême puissance.

Inutile de dire que pour les humains lambda, entrer dans un dédale signifie la mort et que même les chevaliers du Knight les plus aguerris, s'ils peuvent y découvrir de nombreux secrets sur les Seigneurs, risquent aussi d'y laisser leur vie ou leur espoir.

Attention : Étant donné la nature de ce cadre d'aventures, et même si le danger reste moins important qu'un voyage dans la cité de Renaissance, il est conseillé de le réserver à des chevaliers ayant atteint le niveau initié, c'est-à-dire ayant reçu au moins 150 PG lors de parties précédentes.

Lieux notables

Dédale de la Chair : Temple de Ta Prohm – Cambodge

Situé dans une trouée d'Anathème au nord-ouest du Cambodge, le temple de Ta Prohm fait partie du célèbre site d'Angkor principalement édifié par les Khmers. Redécouvert au début du 20^e siècle, soit près de mille ans après sa construction, le temple de Ta Prohm était en grande partie recouvert d'immenses racines. On dit communément que les lieux ont été maintenus volontairement dans cet état. Mais des rumeurs courent sur le fait que les racines étaient douées de leur propre volonté et ont maintenu, malgré les tentatives humaines pour les en défaire, les bâtiments en pierre sous leur emprise.

Dédale de la Machine : Station ferroviaire centrale du Michigan – Detroit (USA)

La station ferroviaire centrale du Michigan a été construite au début du XX^e siècle pour être complètement abandonnée moins d'un siècle plus tard. Les raisons restent obscures quant à ses échanges de propriétaires, ses tentatives de réouverture ou de rénovation toujours échouées. Le fait est que les voies de chemin de fer et les grands halls décrépis de cet immense bâtiment ont été désertés par l'Homme. Situés à Détroit, non loin de la limite du territoire de la Machine, les lieux dégagent une ambiance mécanique désuète et montrent les restes d'une grandeur vite disparue.

Dédale de la Bête : Craco – Italie

Craco, dans le sud de l'Italie, est une cité médiévale construite sur les flancs d'une montagne et qui est restée occupée jusqu'au milieu du XX^e siècle. Mais suite à de mauvaises récoltes et à des éboulements de terrains, les populations, persuadées que la nature voulait les forcer à partir, ont déménagé plus loin, là où les lieux étaient plus accueillants. Depuis, la petite cité de Craco est complètement abandonnée et laissée aux caprices de la nature et des bêtes sauvages.

Dédale du Masque : Maison Winchester – San José (USA)

Cet immense manoir situé sur la côte Ouest des États-Unis est l'œuvre de Sarah Winchester, la veuve du célèbre fabricant d'armes. Persuadée que sa maison était hantée, sa seule solution pour apaiser les esprits a été de la maintenir indéfiniment en construction. Guidée par les voix qu'elle entendait, elle a multiplié les excentricités dans les différents travaux qu'elle demandait : des portes menant sur le vide, des fenêtres sur des murs, des escaliers sur rien. Sans parler du nombre 13 omniprésent. Malgré sa décrépitude, la maison Winchester compte encore quelque 160 pièces.

Dédale de l'Arbitre : Île de Hashima – Japon

L'île de Hashima était, au milieu du XX^e siècle, le lieu avec la densité la plus élevée du monde. Habitée pour extraire le charbon de ses gisements, des centaines d'esclaves y sont morts à la tâche. Entourée d'une grande muraille destinée à la protéger des tempêtes, l'île était une véritable fourmilière jusqu'à ce que le Japon délaisse le charbon pour le pétrole et provoque un exode massif des populations qui vivaient sur Hashima. Aujourd'hui, la nature a repris ses droits sur les constructions et les fantômes des esclaves morts, isolés du reste du monde par la mer.

Dédale de l'Homme en noir : Château Miranda – Belgique

Le château de Noisy, aussi nommé château Miranda, est passé par bien des états. D'abord demeure familiale, puis lieu d'occupation des troupes allemandes, il sera aussi un orphelinat et un centre de vacances avant d'être en partie abandonné après un brusque incendie et une invasion de champignons. On a hésité à ordonner sa destruction, mais au final, le château est toujours là même si certaines parties se sont déjà effondrées.

Dédale de l'Horreur : Île aux poupées – Mexique

L'île aux poupées, située au sud de Mexico, est l'œuvre d'un ermite qui, au milieu du XX^e siècle, a commencé à y installer des poupées récupérées au fil des canaux qui entouraient son île afin d'apaiser le fantôme d'une petite fille qui serait morte noyée dans les environs. Si le lieu, à l'inverse de tous les autres, n'offre pas de bâtiments à explorer, les passages vers le palais de l'Horreur y pullulent et, dans l'Abysse comme sur l'île, les humains qui osent explorer cet endroit abandonné doivent résister au désespoir irréprouvable que provoquent ces milliers d'yeux sans vie et observateurs.

Rencontres / archétypes

Djibril Zuma, le prodige accompli

Djibril Zuma est un prodige. Pourtant, il y a quelques semaines encore, il l'ignorait complètement. Originaire de la NAU, il s'est trouvé irrésistiblement attiré par un des dédales (au choix du MJ). Après y avoir passé quelques jours, il en est ressorti transformé. Aussi fort physiquement que psychologiquement, il se sait prêt et capable de défier un des Seigneurs, celui du dédale qu'il a affronté. Il sait aussi que s'il réussit, il devra prendre le relais de l'éclat détruit afin de garder un certain équilibre dans le jeu avant l'affrontement final. Les chevaliers le considéreront-ils comme un allié d'une grande puissance ou comme un ennemi à abattre coûte que coûte ?

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Djibril Zuma est un tueur de Seigneur, il n'a donc pas particulièrement d'intérêt à s'attaquer à



des humains, sauf si ceux-ci cherchent à s'interposer entre lui et son but. Dans ce cas, il attaque celui ou ceux dont la nature et les aspects sont les plus proches du Seigneur qu'il souhaite détruire.

Se référer au profil « prodiges » du livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – Créatures de l'Anathème – page 335. Les aspects et aspects exceptionnels peuvent être adaptés en fonction du dédale que

Djibril a vaincu et la capacité spéciale suivante lui est ajoutée :

Tueur d'éclat (indiquer le Seigneur correspondant au dédale choisi) : Lorsqu'il affronte le Seigneur en question, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10D6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.

Moïra Legay

Moïra Legay est une rebut mais, avant de refuser l'appel des immortels vers les arches, c'était une célèbre aventurière. Photographe de métier, passionnée d'archéologie et de spéléologie, elle avait l'habitude d'explorer des lieux abandonnés des Hommes et le plus souvent dangereux. Connue pour ses photos et pour certaines autres œuvres, elle n'a pas perdu son don artistique lors de l'arrivée des ténèbres, ni sa volonté d'explorer des lieux insolites. C'est par hasard qu'elle est tombée sur un des dédales (au choix du

MJ). Est-ce par sa nature d'artiste ou par son goût du risque qu'elle est encore vivante, enfermée dans ce lieu étrange et renfermé ? En tout cas, si des chevaliers croisent son chemin, elle pourra à la fois être un guide et une très bonne recrue au sein du Knight.

Type : Allié (initié)

Tactique : Moïra Legay n'est pas une combattante, mais elle sait se défendre et surtout voue une haine sans bornes aux créatures de l'Anathème. Elle attaquera toujours celle avec le plus haut score de *Dame*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	10	6	6	6
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	
Valeurs dérivées	5	3	3	30	-
Capacités	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. Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème.				
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 3 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				

Psyché, gardien du dédale

À l'entrée de chaque dédale se trouve un immense et majestueux miroir. En fonction de la structure dans laquelle il se trouve, il peut prendre des formes différentes, mais il reste la même entité, où qu'il soit. Création de la Dame, il se nomme lui-même Psyché et a la charge de surveiller les êtres qui s'aventurent au cœur des dédales. Yeux indiscrets d'une grande puissance, il permet à la Dame de prendre connaissance des candidats potentiels au titre de prodige accompli, mais aussi des intrus tels des chevaliers

du Knight qui pourraient vouloir explorer ces lieux étranges. Il peut parfois prendre la parole, mais en général, il se contente d'observer les téméraires qui passent les portes d'un dédale et de refermer chaque ouverture derrière eux afin d'empêcher toute fuite.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Psyché n'attaque pas. Il se contente de s'incarner dans les surfaces réfléchissantes et d'observer tout en ouvrant ou refermant les portes des dédales à sa convenance.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	0	0	8	10	8
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (3)	Mineur (2)
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	10	10	1	1	-
Capacités	Espion : Le PNJ est en lien direct avec la Dame. Si un (ou plusieurs) PNJ avec cette capacité est présent dans une phase de conflit, et tant qu'il est présent à portée longue ou moins, il offre 3 réussites automatiques aux tests des autres créatures de la Dame. Le bonus ne peut être cumulé.				

Dangers / hostiles

Faïlles temporaires

Les dédales sont des lieux abandonnés depuis des années, voire des siècles. C'est pourquoi il est risqué de les pratiquer sans protections. Toutefois, le plus grand danger, ce sont les failles temporaires qui apparaissent très régulièrement à divers emplacements, le plus souvent dans les passages les plus empruntés (voir le livre de base – Chapitre 8 : L'Abysses et l'Anathème – Les failles temporaires – page 217). En passant par une faille temporaire, le héros se retrouve transporté directement dans l'Abysses, enfermé au sein d'un des palais de la Dame, dans le 2^e cercle de Renaissance. Ici, le temps n'est plus le même : il s'arrête et les besoins primaires (manger, boire, dormir...) deviennent inexistantes. C'est ainsi que des prodiges peuvent entrer dans une faille et y passer des années tandis qu'ils donnent l'impression de n'en être ressortis que quelques secondes plus tard.

Créatures de glace

Pour mettre à l'épreuve physiquement ceux qui s'introduisent dans les dédales, de nombreuses créatures de glace apparaissent régulièrement au sein des palais, mais aussi dans la partie terrienne des dédales. En général, plus un héros s'avance au sein du lieu, plus les créatures sont puissantes et dures à anéantir. En outre, elles ne peuvent offrir aucune aide quand il s'agit d'en apprendre plus ou de retrouver son chemin, car elles sont entièrement muettes.

Se référer au profil « créatures de glace » du livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – Créatures de l'Anathème – page 334.

Désespoir

Entrer dans l'Abysses, même sans s'en rendre compte, est une véritable épreuve à laquelle peu d'humains communs peuvent survivre longtemps. Même si les palais de la Dame (hormis le dernier) ne subissent pas l'influence de l'Horreur, l'atmosphère qui s'en dégage pourrait pousser beaucoup d'esprits faibles à la folie ou au désespoir. En effet, aucune lumière n'émane de ses lieux, bien qu'on y voie de façon nette et en noir et blanc. Il y fait frais, mais pas assez froid pour être un danger. Mais ce qui est le plus pesant, c'est le silence inhumain qui y règne et

la sensation d'être confronté à des éléments qui vont bien au-delà de l'Humanité. Entrer dans une faille temporaire, c'est se confronter aux lieux de transformation des Seigneurs, c'est entrer dans leur intimité et découvrir les secrets de leur nature. Pour cette raison, ceux qui ne sont pas assez forts psychologiquement, qu'ils soient prodiges, humains, héros ou chevaliers, finissent par perdre tout espoir et par se transformer peu à peu, et malgré eux, en statue de glace.

Exemples de mission

La cible de toutes les attentions

Les héros sont envoyés en mission pour suivre et surveiller une scientifique reconnue au sein d'une arche. Les attitudes étranges de la femme et ses explorations solitaires dans des zones désertées de la Terre laissent à penser qu'elle manigance quelque chose et les immortels veulent savoir quoi. Lorsque la scientifique finit par récolter tout le matériel possible et vole un vector pour partir explorer un dédale, les chevaliers ne pourront rien faire d'autre que de la suivre dans cet endroit abandonné afin de découvrir ce qui l'y a attirée.

Étrange découverte

Les chevaliers sont envoyés près d'un dédale pour enquêter sur d'étranges disparitions et des phénomènes inexpliqués. Des étrangers passent par ici et cherchent toujours le même lieu, une zone abandonnée qui a une bien mauvaise réputation. Tous y vont et aucun ne revient jamais. Les chevaliers finissent par découvrir l'entrée du dédale, mais y avancer sera à leurs risques et périls.

Téléportation

Les chevaliers sont en plein combat à la limite de l'Anathème pendant que le soleil est en train de se coucher. Tandis qu'ils achèvent la dernière créature des ténèbres face à eux, ils sont téléportés instantanément dans un lieu totalement inconnu. Ce n'est rien de moins qu'un dédale dans lequel ils ont atterri et ils vont devoir vaincre les nombreuses épreuves de la zone pour espérer arriver à en sortir, que ce soit par une autre faille, ou simplement par la porte de sortie.





Mission

Tout feu tout flamme

Type de mission : Enquête et protection

Inspirations : L'ambiance des favelas, façon *Max Payne 3* ou *La Cité de Dieu*, la moiteur de la jungle et des négociations musclées.

Points d'héroïsme à distribuer : 2 par PJ (voire 3)

Ce scénario transporte le groupe à Rio de Janeiro. Ils sont chargés d'y assurer le bon déroulement d'une réunion sans précédent entre les *desesperados* et l'Ordre de la Lumière Rédemptrice.

Ce scénario est adapté pour les coteries ayant atteint le niveau initié, c'est-à-dire ayant dépassé un total de 100 PG. En dessous, un rééquilibrage des combats est absolument nécessaire. MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Rio de Janeiro » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir le **chapitre 10 du livre de base – page 294**).

Synopsis

Les chevaliers sont envoyés à Rio de Janeiro à la demande de l'évêque de Rio, **José Marques**. Un nouveau complexe immobilier doit être construit en pleine forêt de Tijuca sous le nom de **projet Natureza**. Ce bâtiment des plus luxueux doit accueillir des nantis du monde entier dans un cadre exceptionnel. Les *desesperados* ont fait parvenir à l'évêque une demande singulière : être autorisés à disposer de cet endroit afin de loger migrants et démunis. Leur objectif est de s'affranchir de la tutelle imposée par l'Ordre de la Lumière Rédemptrice.

Le groupe de personnages est envoyé en éclaireurs et découvre que certains événements étranges empêchent le chantier d'avancer normalement. Cela n'est que la partie émergée d'un problème bien plus grave. Ce dernier éclatera littéralement en pleines négociations, provoquant le réveil d'une aberration mécanique menaçant la ville entière. Pris dans un gigantesque incendie, privés de moyens d'évacuer et malencontreusement coincés entre les *desesperados*, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice et les rebuts occupant la forêt, les chevaliers devront faire des choix douloureux et se résoudre à ne pas pouvoir sauver tout le monde.

Ordre de mission

MJ, lisez ceci à vos joueurs.

Chers écuyers,

L'évêque de Rio de Janeiro, José Marques, a fait appel au Knight pour une mission de la plus haute

*importance. Vous devez vous rendre sur place afin de vous assurer que des négociations entre les *desesperados* et l'Ordre de la Lumière Rédemptrice se passent au mieux. L'Horreur ne saurait manquer une aussi belle occasion de nuire à cette ville. Il vous est donc demandé de faire preuve de la plus grande vigilance.*

[Lisez l'objectif secondaire]

Soyez prompts et sans pitié.

Objectif secondaire

L'objectif secondaire des chevaliers est des plus simple, quel que soit le chevalier de la Table Ronde qui les dirige.

*La cohabitation entre les *desesperados* et l'Ordre de la Lumière Rédemptrice s'étant jusque-là avérée impossible, la réunion est d'une importance cruciale. Vous devez en profiter pour rapporter au Knight à qui l'organisation devra accorder en priorité sa protection par la suite.*

Troubles civils

En tant que bras armé du Neo Vatican, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice fait régner l'ordre dans Rio de Janeiro et traque sans relâche les ténébres. Nombreux sont ceux qui leur reprochent d'être impitoyables, certains allant même jusqu'à affirmer qu'ils causent plus de mal qu'ils n'en éliminent. En effet, l'Ordre n'hésite pas à recourir à des frappes préventives pour endiguer le mal à la source, de préférence du côté des populations les plus fragiles.

De leur côté, les *desesperados* se veulent plus proches du peuple et des démunis. Leurs avantages sont nombreux : tactiques de guérilla, nombreux alliés au sein du peuple et organigramme suffisamment flou pour dissimuler leurs dirigeants. Au-delà de cette image de Robin des Bois, ils sont en majorité issus de gangs et autres factions criminelles prospérant dans l'illégalité la plus complète.

Les frictions entre ces deux groupes sont de plus en plus fréquentes, et les civils, pris entre deux feux, n'en sortent pas toujours indemnes.

Alors que les embuscades et actes de vengeance se multiplient, le Knight pourrait bien être l'élément qui fera pencher la balance d'un côté ou de l'autre, à défaut de pouvoir ramener la paix.



▼ Acte 1 – Enquête de voisinage

Sur le départ, les chevaliers peuvent prendre le temps de se renseigner sur leur destination, mais aussi sur les différents protagonistes évoqués lors du briefing. Ils peuvent aussi se renseigner sur le projet Natureza (voir l'encadré **Le chantier du projet Natureza**). Au-delà des informations disponibles à Camelot, les actualités récentes permettent de récolter quelques éléments supplémentaires. Alors que les quartiers les plus riches de Rio prospèrent en toute sécurité sous l'égide du Neo Vatican grâce à l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, les favelas sont au bord de l'implosion. Une guerre ouverte entre l'Ordre et les desesperados menace d'éclater d'un jour à l'autre. La précaution semble donc de mise pour cette mission, au risque de plonger la ville dans un bain de sang. Les ténèbres ne pourraient que profiter d'une telle occasion, quitte à donner le petit coup de pouce nécessaire pour faire tout basculer.

L'Ordre et la discipline

L'approche en vector offre une vue imprenable sur Rio et ses environs. La ville semble grouiller d'activité, véritable ruche de bâtiments à la pointe de la modernité, le tout entouré et parsemé de bidonvilles insalubres. Dominant tout cela, la statue du Christ Rédempteur, entourée par le Neo Vatican, veille sur les habitants. Partout où l'on regarde, la végétation tente de regagner du terrain. Malgré le climat tropical, celle-ci semble avoir perdu ses couleurs. Une chaleur accablante et sèche étreint la région depuis plusieurs semaines. Tout le monde guette avec une impatience croissante l'averse salvatrice.

L'appareil s'approche du Neo Vatican avant de se poser à la limite de celui-ci, sur une esplanade prévue à cet effet. Entouré d'une escorte d'une dizaine de moines, un homme attend les chevaliers. Plus grand que ses camarades, il arbore un crâne rasé à la peau tannée par le soleil. **Fábio Caetano** officie comme prêtre à Rio depuis presque deux ans. Il a fui l'Horreur et se consacre désormais aux favelas et à leurs habitants. Sur un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté délicat (4), les héros peuvent constater que le comité d'accueil semble très nerveux et les moines ne lâchent pas le prêtre d'une semelle. Lourdemment armés, on distingue sous leur robe des armures de protection. Occultant les politesses d'usage, le père Fábio s'adresse aux personnages dès leur sortie de l'appareil.

« Nous vous attendions plus tôt que cela, il n'y a pas de temps à perdre. La rencontre avec les desesperados est prévue pour ce soir en plein cœur de la

forêt Tijuca, non loin du chantier Natureza. Allez-y au plus vite afin de vous assurer que l'endroit est sûr. Faites notamment attention à la favela installée dans la jungle. J'y arriverai en personne, de même que mes interlocuteurs, dès ce soir. Ne manquez pas de me tenir au courant. Rien ne saurait retarder cette réunion. »

Même s'il apparaît agacé par cette perte de temps, l'ecclésiastique répond aux questions des personnages s'ils réussissent un test base *Parole* ou *Aura* difficulté normal (3). Si besoin, il reprecise qui sont l'Ordre et les desesperados, dressant un portrait à charge de ces derniers.

- ▼ La forêt de Tijuca est une exception de Rio de Janeiro, un secteur de jungle tropicale inclus dans la ville. Par le passé, elle attirait de nombreux touristes. Elle inclut une immense favela depuis plus d'un siècle, adossée aux montagnes qui façonnent ce lieu.
 - ▼ Le chantier Natureza vise à réhabiliter une partie de la jungle pour y construire un immense immeuble d'habitations, le plus grand de la ville. Ce projet de grande envergure a été lancé plusieurs mois auparavant. La construction a commencé depuis quelques semaines. Une bonne partie des Cariokes (habitants de Rio) ne voient pas cela d'un très bon œil. La jungle a dû être en partie rasée pour l'occasion et ce colosse architectural sera une énorme scorie dans ce paysage jusque-là merveilleux.
 - ▼ Les desesperados se sont par le passé opposés au projet Natureza, en vain. Ils réclament aujourd'hui que le bâtiment soit mis à contribution pour loger des habitants des favelas ainsi que des immigrés. La haute société de Rio a beaucoup investi dans le projet et ne démord pas de sa volonté de voir ainsi surgir du sol un luxueux complexe immobilier disposant de tout le confort moderne et plus encore. Le Neo Vatican a décidé de ne pas fermer le débat et d'organiser les négociations qui auront lieu ce soir. Pour autant, l'Ordre n'en voit pas l'utilité et craint même que ce ne soit une nouvelle embuscade. Le Knight a donc été appelé à la rescousse. D'autant plus que des rumeurs inquiétantes entourent la forêt de Tijuca depuis l'arrivée de l'Anathème et d'autant plus depuis le début du chantier.
 - ▼ Selon les rumeurs, des créatures des ténèbres hanteraient la jungle et des poches de ténèbres auraient fait leur apparition dans certains recoins isolés. Ce ne sont pour l'Ordre que des divagations et les quelques expéditions envoyées sur place n'ont rien trouvé. Pour autant, la prudence reste de mise.
- 

Le chantier du projet Natureza

Pour faire place à ce chantier, la jungle a été lourdement amputée et le terrain aplani. Les fondations sont terminées. Les structures en acier et en béton commencent à prendre forme. L'endroit est occupé par des pelleteuses, grues, camions et autres engins de chantier pour la plupart à l'arrêt en raison du manque d'ouvriers. Certains véhicules ont été entreposés dans l'un des hangars construits pour l'occasion. Il est facile de remarquer que le logo qui orne la plupart de ces engins ne correspond pas à celui qui se trouve sur l'immense pancarte donnant un aperçu de ce à quoi ressemblera l'immeuble une fois terminé. Le tout est chapeauté par la société Abelha, dirigée depuis toujours par **Ernesto Abelha**, un vieil homme fortuné œuvrant de son propre aveu pour l'embellissement de Rio de Janeiro, et qui a laissé au Neo Vatican le soin de décider de l'utilisation du complexe. Interrogé à ce propos grâce à un test base *Parole*, le chef de chantier, un dénommé Alvaro, révèle la raison de cette différence de logo. La crise économique ayant

suivi l'Anathème a provoqué la faillite de nombreuses entreprises, y compris dans la construction. Alvaro et ses employés ont misé une grosse partie de leurs économies afin d'acquérir leur propre matériel ainsi que des engins de chantier quasiment neufs (voir encadré **Machines**), vendus aux enchères par une autre entreprise. C'était un pari osé, mais le fait de disposer ainsi de tout le nécessaire pour travailler leur a permis de décrocher de nombreux contrats, y compris celui-ci.

Un peu partout sur le chantier, des générateurs autonomes alimentent d'énormes projecteurs chargés d'éclairer les lieux jour et nuit afin de se prémunir des créatures des ténèbres censées hanter la jungle. En plus de ce dispositif, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice a mis à disposition des groupes de moines-guerriers effectuant des roulements afin d'être présents en permanence (voir encadré **Excès de zèle**).

Le père Fábio affirme ne pas détenir davantage d'informations et enjoint les chevaliers à aller au plus vite sécuriser l'emplacement des futures négociations. Des moines-guerriers sont sur place pour assurer la sécurité des ouvriers. Si besoin, ils pourront prêter main-forte aux envoyés du Knight.

Préavis de grève

La forêt de Tijuca est impressionnante. Véritable poumon de cette immense métropole, l'endroit semble être resté sauvage. En raison de la sécheresse qui frappe la région depuis plusieurs semaines, la végétation n'est pourtant pas au meilleur de sa forme. Desséchée et jaunie, elle reste omniprésente mais rend l'endroit inquiétant. En approchant des lieux via une route fraîchement taillée dans la jungle, il est impossible de manquer l'emplacement du chantier

d'où s'élèvent d'imposantes grues aidant les bases du nouvel immeuble d'habitations à surgir hors du sol. Non loin de là, on peut admirer les favelas, ces bidonvilles érigés tant bien que mal sur le flanc des montagnes voisines.

Malgré le fait que les personnages arrivent sur place en milieu d'après-midi, il ne semble pas y avoir d'activité sur le chantier, en dehors d'un petit groupe de personnes regroupées à l'entrée. Debout à la tête des ouvriers, leur représentant, **Alvaro Horacio**, est un petit bonhomme d'une quarantaine d'années portant une moustache imposante éclipant presque la flamme qui brûle dans ses yeux. Sans hésiter, il interpelle les nouveaux arrivants :

« Dieu merci ! Vous voilà enfin arrivés ! Nous commençons à perdre espoir et à croire que l'Ordre de la Lumière Rédemptrice n'est pas si pressé que cela de voir le chantier se finir. »

Le chantier du projet Natureza

Alvaro Horacio et ses camarades l'ignorent encore, mais ils n'ont pas fait une si bonne affaire que cela en acquérant tout leur matériel dans une vente aux enchères. En effet, celui-ci provient d'une société de construction de l'Idaho ayant fait faillite après la disparition et la mort mystérieuse de plusieurs ouvriers, sans compter nombre d'accidents tragiques. La raison de tout cela se trouve dans l'un des bulldozers, contaminé par les ténèbres et plus précisément par la Machine (voir les créatures de la Machine dans l'**annexe 1 du livre de base : Bestiaire – page 344**). Éveillé à la conscience, celui-ci a contaminé les autres appareils et utilisé certains humains en guise de carburant. Ses manœuvres ont été brutalement interrompues lorsque la société a dû fermer et que tout le

matériel a été vendu aux enchères. Le bulldozer a laissé faire dans l'espoir de trouver ainsi une opportunité de croître. Le chantier Natureza s'est avéré l'occasion idéale pour lui. D'autant plus que la région était jusque-là relativement épargnée par les ténèbres. Depuis son arrivée, il a donné vie à plusieurs constructs qui se fondent pour l'instant dans la masse. Il est également en bonne voie pour devenir un monstre-machine. Pour cela, il s'est installé dans un entrepôt et a transformé les ouvriers qui s'en approchaient de trop près. Les exactions de l'Ordre dans les favelas voisines (voir encadré **Excès de zèle**) lui ont également permis de créer machinistes et mécanistes. Bref, tout est prêt pour faire de Rio de Janeiro une nouvelle ville mouvante.

Alors qu'il ne cesse de s'exclamer devant l'arrivée des chevaliers, ceux-ci peuvent l'interrompre à tout moment afin de connaître les raisons de son mécontentement à l'encontre de l'Ordre sur un test base *Parole* ou *Aura* difficulté délicat (4). D'après ce chef de chantier, le travail est devenu impossible depuis quelques jours. Du matériel mais aussi (surtout) une partie de ses employés se sont volatilisés du jour au lendemain. « *Impossible de travailler dans ces conditions.* » Depuis, les travaux ont cessé. Une bonne partie des employés chargés de la construction de l'immeuble ont préféré rentrer chez eux ou chercher un autre emploi afin de ne pas trop perdre d'argent. Une poignée d'irréductibles, menés par Alvaro, restent fidèles au poste.

Le chef de chantier est disposé à répondre aux questions des personnages « *pourvu que cela permette de reprendre le travail au plus vite* ». Un générateur et un projecteur ont été volés sur le chantier il y a de cela quatre jours. La semaine précédente, c'est une pelleuse qui a disparu. Entre-temps, d'autres outils et engins se sont volatilisés, mais Alvaro insiste sur sa pelleuse qui semble avoir une certaine valeur. Puis, ce sont des ouvriers qui ont disparu en pleine journée. Une demi-douzaine jusque-là. Pas étonnant, dans ces conditions, que les autres aient préféré rester chez eux tant que la situation n'aura pas été tirée au clair. Il n'en sait pas plus, mais est persuadé que les coupables sont des résidents de la favela installée non loin de là en pleine jungle. Il est lui-même né à Rio et a grandi dans un milieu défavorisé, mais a eu la chance de se sortir de sa condition par un travail acharné et de la bonne volonté. Il affirme que tous n'ont pas eu sa chance, mais qu'il s'emploie depuis à y recruter ses ouvriers afin de leur permettre à leur tour d'accéder à une meilleure vie. Un vrai bon samaritain, même s'il met trop de zèle à s'en vanter.

Alvaro recommande d'interroger les moines-guerriers chargés de la protection du site. Ils sont plusieurs équipes à se relayer et pourront peut-être fournir davantage d'informations. Après tout, certaines de ces équipes s'étaient même lancées à la recherche des disparus et du matériel volé. Elles sont toutes revenues bredouilles.

Les envoyés de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice actuellement sur place sont une douzaine, menés par la dénommée **Sofia Albina**. Cette jeune femme se distingue par son crâne rasé et son regard éteint. L'accession à de telles responsabilités a été difficile pour elle en raison des discriminations dont elle a fait l'objet. Après les atrocités qu'elle a pu voir au contact des ténèbres, elle se demande de plus en plus souvent si le jeu en vaut la chandelle. Elle n'en reste pas moins une excellente meneuse, réputée pour son efficacité et redoutée pour ses décisions sans appel. Elle n'est pas d'une grande aide pour les personnages. Elle confirme les soupçons d'Alvaro concernant les favelas, sans toutefois pouvoir le prouver. Elle sait que, jusque-là, les autres

escouades n'ont pas eu davantage de succès. Grâce à un test base *Aura* difficulté difficile (6), elle ajoute que des affrontements avec des désespérés ont eu lieu à plusieurs reprises au cours des semaines passées, mais elle-même n'a pour l'instant pas eu l'occasion d'y être confrontée. En tout, une centaine de désespérés ont été abattus et leurs cadavres aussitôt enterrés.

Dans l'immédiat, la seule piste solide pour les chevaliers les mène aux favelas de la forêt de Tijuca.

Acte 2 – La jungle

Avant de s'aventurer dans la forêt de Tijuca, les personnages peuvent se préparer. Ils n'apprennent rien de plus des individus présents sur le chantier. Une rapide patrouille dans les environs ne relève rien de particulier.

À l'ombre des bidonvilles

Les favelas de la forêt de Tijuca dénotent dans ce paysage idyllique et verdoyant, mais finalement pas plus que le chantier. Sur leur chemin, les chevaliers découvrent divers sites touristiques ayant contribué à la réputation de l'endroit, que ce soit un belvédère inspiré de l'architecture chinoise ou une immense table en pierre, la *Mesa do Imperador*. Plus qu'une jungle à l'état sauvage, l'endroit a tous les aspects d'un gigantesque parc ouvert à tous. Cependant, la végétation est asséchée en raison de la canicule. De toute façon, depuis l'Anathème, ce lieu qui grouillait jusque-là de vie a été déserté par les Carioques. Même les habitants de la favela de Tijuca rechignent à s'y aventurer, de crainte de ce qu'ils pourraient y trouver. En conséquence, les installations ont petit à petit été laissées à l'abandon, envahies par la végétation, la rouille et la décrépitude. Au détour d'un chemin, les chevaliers peuvent encore apercevoir un félin sauvage qui profite pleinement d'avoir repris ses droits sur cette jungle en dévorant un jeune singe. Pour se repérer dans cette végétation, les chevaliers peuvent effectuer un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté délicat (4) pour ne pas perdre de temps sur le trajet.

Dans l'imposante favela vivent des dizaines de milliers de personnes entassées dans des bâtiments de fortune empilés les uns sur les autres et construits à partir de divers matériaux. Le ciel est envahi par un enchevêtrement de câbles et de tuyaux divers, des prises électriques en piteux état pendent le long de certains murs et les toits sont hérissés d'antennes. C'est une véritable ville dans la ville ayant réussi par des moyens détournés à s'approvisionner en eau potable et en électricité. Ses occupants vivent chichement, mais parviennent malgré tout à réunir ce

dont ils ont besoin pour subsister en autonomie complète ou presque. La ville de Rio a subi de grandes modifications ces dernières années, principalement en raison des importants flux migratoires mais aussi depuis la montée au pouvoir de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice. Plus que jamais, ceux qui vivent à Tijuca jouissent de leur autarcie.

Dès leur arrivée, les chevaliers sont entourés par la foule. Tous sont venus les admirer, tant il est rare de trouver ici des représentants du Knight. Il ne faut pas longtemps avant qu'on ne leur propose de la nourriture ou une boisson fraîche. Des enfants gravitent autour des nouveaux arrivants pour leur demander le récit d'exploits passés au cours de leur lutte contre les ténèbres ou des nouvelles du reste du monde. Pourtant, l'ambiance est loin d'être à son beau fixe. Les héros peuvent questionner certains grâce à un test base *Aura* difficulté délicat (4) ou essayer de comprendre ce qu'ils racontent en portugais avec un test base *Savoir* difficulté ardu (5). Ils apprennent que les attaques de désespérés se font de plus en plus nombreuses depuis quelque temps. On leur impute d'ailleurs la disparition d'un nombre important d'habitants. Pour certains, les disparus seraient une dizaine, pour d'autres des centaines. Personne ne s'accorde sur les chiffres mais tous connaissent quelqu'un qui a disparu.

Excès de zèle

Les moines-guerriers affectés à la sécurité du chantier ont déjà eu affaire à des machinistes rôdant dans la forêt. Ceux-ci ont été promptement éliminés mais la méfiance s'est installée. N'en ayant jamais vu dans cette région jusque-là, ils les ont pris pour des désespérés d'un nouveau genre, mais ont surtout reconnu en eux des habitants de la favela voisine. Il y a de cela deux jours, en pleine nuit, une escouade de l'Ordre a été surprise par un groupe d'une vingtaine d'individus. Dans leur empressement et à cause du manque de visibilité, ils ont ouvert le feu et abattu les intrus. Ceux-ci n'étaient autres que des rebuts provenant de la favela dans le but de récupérer du matériel. Le plus jeune d'entre eux, Gabriel, est resté à l'écart pour suivre en toute discrétion ce groupe composé entre autres de son grand frère. Il a assisté au massacre et à l'enterrement précipité de ses amis. Traumatisé, il a regagné son domicile mais a jusque-là gardé le silence à propos de ce qu'il a vu. Il craint que les moines de l'Ordre ne viennent le chercher. Les corps ont été ramenés à un semblant de vie par la Machine afin d'en faire des machinistes.

La nouvelle de l'arrivée de représentants du Knight a tôt fait d'arriver aux oreilles de la dirigeante des lieux, **Jacinta Estrada**. Âgée d'au moins une soixantaine d'années, elle traverse la foule, facilement repérable à sa robe multicolore. Ses cheveux gris, montés en chignon, contribuent à l'impression de sévérité qu'elle dégage. Sèche jusque dans son physique, elle toise les chevaliers en mâchouillant la cigarette allumée au coin de ses lèvres. Il se passe quelques instants avant qu'elle ne prenne une décision et arbore enfin un sourire, pour le plus grand soulagement de la foule restée silencieuse dans l'attente de son verdict.

« Bienvenue chez nous, chevaliers. Nous n'avons pas grand-chose à vous offrir, mais ce que vous voulez sera à vous. À quoi devons-nous le plaisir de votre visite ? Nos requêtes auraient-elles enfin atteint Sa Sainteté José Marques ? »

Si les personnages ne font pas preuve d'un minimum de diplomatie grâce à un test base *Parole* difficulté ardu (5) et évoquent directement le vol opéré sur le chantier, le sourire de Jacinta s'efface aussitôt. Après avoir écrasé sa cigarette au sol, elle prend la parole d'un ton froid :

« Vous voulez votre matériel ? Suivez-moi. »

La foule s'écarte alors pour laisser passer sa dirigeante, suivie de près par les chevaliers.

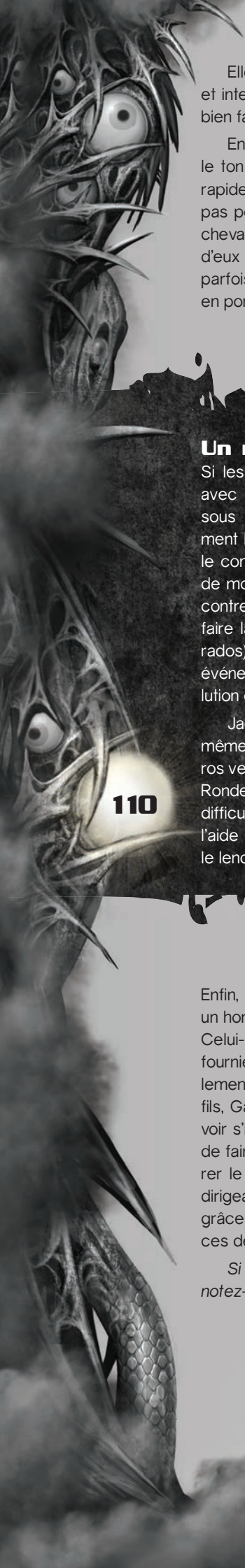
Sinon, il ne faut pas chercher longtemps pour découvrir le projecteur et le générateur subtilisés sur le chantier, installés non loin de l'entrée de la favela. Grâce au logo qui orne ce matériel, il n'y a pas de méprise possible. Rien n'est fait pour les cacher et les explications de Jacinta ne tardent pas.

« Nous ne sommes pas des truands ni des voleurs, ici. Pourtant, personne n'a voulu nous aider. L'Ordre est censé nous protéger des désespérés mais il se méfie plus de nous que de ces créatures. Les desesperados seraient prêts à nous aider si seulement nous accédions à leurs demandes. Depuis quelque temps, nous ne sommes pas en sécurité. La nuit tombée, des monstruosités rôdent dans la jungle et nous attaquent. Il a bien fallu que nous trouvions un moyen de nous protéger. Ce n'est que pour cela que nous avons pris ce matériel. Je ne doute pas que ceux qui gèrent le chantier ont les moyens d'en racheter. Pas nous. »

Les demandes des desesperados évoquées par Jacinta sont simples : leur payer un impôt mensuel d'un montant considérable ou les laisser jouir du bidonville à leur gré, notamment pour leurs activités illégales. Pour la dirigeante, aucune de ces conditions n'est acceptable.

Sur un test base *Aura* difficulté normal (3), Jacinta n'a pas d'informations sur les ouvriers disparus. Toutefois, si le test est un échec, elle ne peut s'empêcher de faire remarquer avec amertume que le Knight se déplace pour quelques ouvriers mais pas pour des centaines de ses comparses. Elle souligne que les disparitions qu'elle évoque ont été signalées à maintes reprises à l'évêque et à ses subordonnés, en vain.





Elle n'a pas connaissance d'autre matériel volé et interroge les personnages sur ce qu'elle pourrait bien faire d'une pelleteuse.

En fonction des réussites aux tests des héros, le ton de la discussion peut rester amène ou peut rapidement monter mais la situation ne dégénère pas pour autant. Si les accusations portées par les chevaliers se font trop accablantes, la foule autour d'eux se fait de plus en plus nombreuse. Ils peuvent parfois entendre des insultes et reproches formulés en portugais.

Un nouveau feu follet ?

Si les chevaliers ont bien mené la discussion avec Jacinta et n'ont pas cherché à l'écraser sous les reproches, ils peuvent éventuellement lui proposer de devenir un feu follet pour le compte du Knight. En échange de vivres et de moyens de se protéger ou de se défendre contre les désespérés (mais en aucun cas pour faire la guerre contre l'Ordre ou les desesperados), elle fournirait des informations sur les événements qui ont lieu à Rio de Janeiro et l'évolution des ténèbres alentour.

Jacinta est bien sûr intéressée par de l'aide, même officieuse, du Knight. Toutefois, si les héros veulent convaincre leur chevalier de la Table Ronde, ils vont devoir réussir un test base *Parole* difficulté difficile (6). Si le lieutenant accepte, l'aide attendue n'arrivera cependant pas avant le lendemain.

Enfin, Jacinta propose aux personnages de suivre un homme d'un certain âge, **Hector**, jusqu'à chez lui. Celui-ci est massif et arbore une barbe grise très fournie. Il pourra leur montrer ce que vivent actuellement les gens de la favela en leur présentant son fils, Gabriel. Elle propose aux chevaliers de venir la voir s'ils veulent vraiment aider. Sinon, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Ils peuvent même récupérer le matériel volé, s'ils le souhaitent. Toutefois, la dirigeante leur explique à nouveau que ce n'est que grâce à celui-ci qu'ils ont pu repousser les ténèbres ces dernières nuits.

Si les chevaliers repartent avec le matériel volé, notez-le pour la suite de cette mission.

Ce qu'il n'aurait pas dû voir

Hector mène les chevaliers à travers le labyrinthe composé par les favelas. Les passages sont souvent étroits et toujours tortueux. Tous grouillent de vie. Des habitations voisines s'élèvent des discussions, des cris d'enfants, de la musique voire le bruit d'une télévision avec le son à fond autour de laquelle s'installent les voisins pour regarder leur feuilleton. Des odeurs alléchantes de nourriture imprègnent l'air tandis que la chaleur commence à diminuer à mesure que l'après-midi touche à sa fin. La température deviendrait presque supportable. L'air est empli de poussière, mais l'ombre des habitations offre un salut appréciable. Sur le chemin, Hector explique que son fils Gabriel reste muet depuis deux jours. Il est rentré au petit matin et n'a pas bougé depuis. Son fils aîné, Patricio, n'est toujours pas rentré et il s'en inquiète beaucoup. Hector pense que Gabriel sait quelque chose et espère qu'il acceptera d'en parler avec les chevaliers.

Enfin, le groupe arrive à destination : une habitation parmi tant d'autres, ses murs branlants supportant une tôle ondulée. La porte est marquée par une bâche plastique. Derrière celle-ci, des matelas, tentures et objets du quotidien s'entassent dans un espace confiné. Dans un coin de la pièce se trouve un jeune garçon, Gabriel. Assis sur un matelas, les genoux repliés devant lui, il regarde avec méfiance ceux qui font ainsi irruption chez lui. Les yeux écarquillés, il ne cache pas sa surprise de voir des membres du Knight. Passée la stupeur, il se précipite à leurs pieds pour balbutier des paroles incompréhensibles. Il parle sans discontinuer, se soulageant ainsi de ce qui lui pesait depuis quelques jours. Son anglais rudimentaire laisse bientôt entrevoir un semblant de sens, des bribes de paroles qui, mises bout à bout, expliquent ce qui lui est arrivé. Grâce à un test base *Savoir* ou *Perception* difficulté délicat (4), les chevaliers comprennent que son frère Patricio et les amis de celui-ci ont été attaqués et tués. Hector, la mine défaite, reste en retrait. Il n'ose pas intervenir et, désemparé, assiste à la scène depuis l'entrée de sa maison.

Si les chevaliers demandent plus de détails à Gabriel et réussissent un test base *Parole* ou *Aura* difficulté difficile (6), il se relève et propose à l'un d'entre eux de l'accompagner dans la jungle (choisissez pour cela le plus charismatique ou celui dont l'abord est le plus avenant). Hector peut évidemment accompagner le groupe si les chevaliers le lui demandent. Au cours de ce nouveau périple au cœur de la favela, les chevaliers acquièrent la certitude d'être incapables de s'orienter par eux-mêmes pour retrouver le chemin de la sortie. Si l'un d'eux réussit un test base *Technique* (aidé de son IA) ou *Déplacement* difficulté ardu (5), il constate que les constructions ont été établies à flanc de montagne. Il suffit donc en théorie de descendre pour retrouver

l'entrée. Au bout de quelques minutes, le groupe émerge dans la jungle, sur un sentier. Celui-ci les mène à travers la dense végétation jusqu'à une petite clairière. Gabriel reprend alors la parole :

« *Patricio et ses amis... l'Ordre. Ils ont tiré. Ils ne m'ont pas vu.* »

Il est facile grâce à un test base *Perception* difficulté normal (3) de repérer des traces de sang séché par terre, des grandes quantités de terre retournée ainsi que des impacts de balle sur les arbres alentour. Cependant, en y regardant bien, ce sont surtout les ornières au sol qui attirent l'œil. Deux ornières qui semblent arriver jusqu'à cette clairière puis repartir. Il pourrait bien s'agir de traces laissées par une pelleteuse. Pas de traces de cadavres, en revanche. Les nombreuses traces de pas sont presque impossibles à identifier, sauf avec un test base *Perception* difficulté très difficile (9). Une petite trentaine de personnes se trouvaient là, cinq seulement sont reparties. Elles s'avèrent difficiles à suivre. Un chevalier suffisamment aguerri peut, avec un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté complexe (7) les suivre jusqu'au chantier, non loin en contrebas.

Traumatisé par ce retour où il a assisté à un massacre, Gabriel marmonne sans cesse :

« *Ils les ont tués. Ils les ont tous tués.* »

Il est possible de le calmer grâce à un test base *Aura* difficulté ardu (5), mais il est hors de question d'en tirer quoi que ce soit d'autre pour l'instant.

Suivre les ornières est aisé avec un test base *Perception* ou *Déplacement* difficulté normal (3) et conduit plus haut dans la montagne, jusqu'à une large caverne. Les empreintes s'y enfoncent. De nombreuses traces de pas sont également visibles, entrant et sortant de l'endroit.

Dans l'ancre de la bête

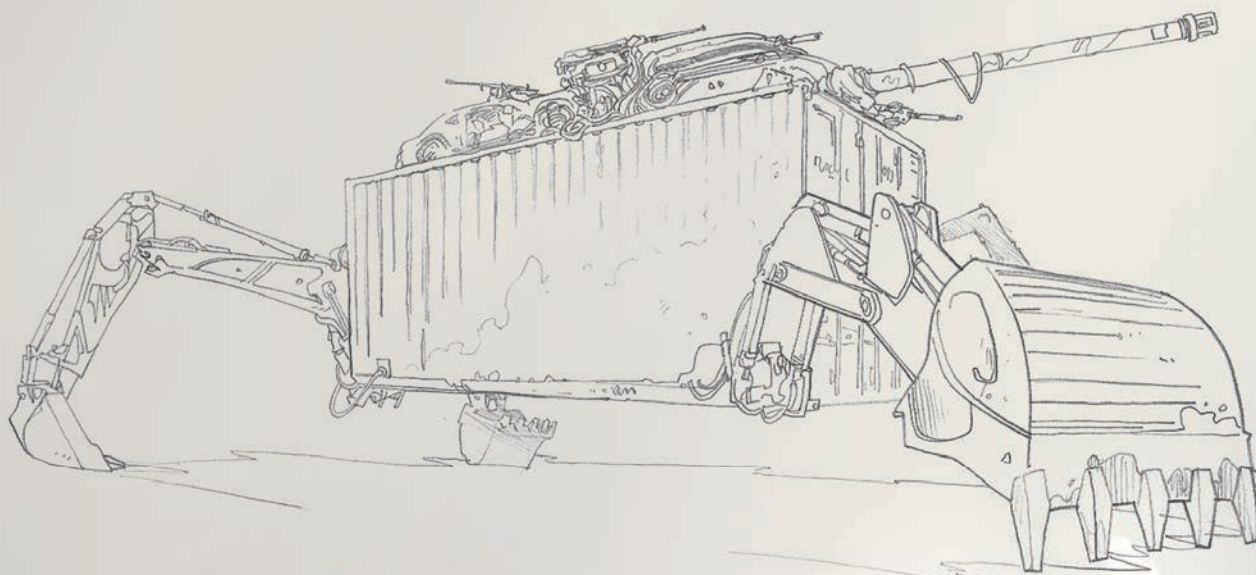
Les chevaliers ont tout intérêt à se faire discrets en approchant de la caverne. Ils doivent effectuer un test base *Discretion* difficulté difficile (6). S'ils se

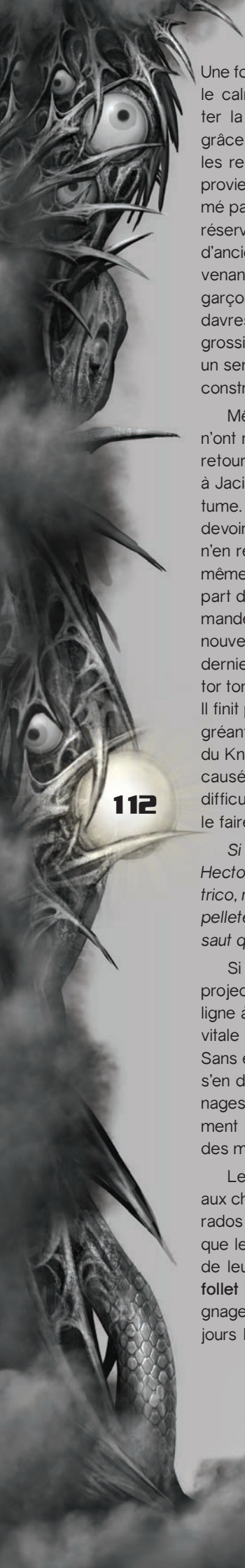
font repérer, un groupe de machinistes surgit (d'une cohésion de 150), bientôt suivi par une pelleteuse à l'état de construct (voir les profils à la fin de la mission). Les créatures attaquent directement les intrus. Si les chevaliers parviennent à se faufiler dans la caverne, ils découvrent une immense salle sphérique occupée en son centre par une pelleteuse animée ainsi que par plusieurs machinistes. Ces derniers sont occupés à manipuler le construct, s'assurant de son bon état et lui ajoutant de nouvelles pièces métalliques afin de le rendre encore plus redoutable. Certains vont au contraire prélever des morceaux de métal sur la machine pour se les enfoncer sous la peau. Ils arborent déjà tous ce genre de décorations. Ils semblent même tirer un certain plaisir à se mutiler ainsi, comme si cette douleur était la seule chose capable de les sortir de leur apathie. Les héros peuvent effectuer un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté ardu (5) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir à cette vue. Le long des parois, de nombreux outils jonchent le sol et contribuent à un grand bric-à-brac digne d'un ferrailleur. Probablement volés sur le chantier, ces objets servent de base pour modifier la pelleteuse et ses protégés. Les machinistes y puisent même de quoi fabriquer leurs armes de fortune, hérissées de piques et de lames.

Le combat s'annonce brutal. Les sbires mettent un point d'honneur à protéger la pelleteuse, mais celle-ci s'en sort très bien toute seule, misant sur sa force brute pour compenser son manque de mobilité.

Si les héros ont amené Gabriel avec eux, celui-ci reconnaît aussitôt une partie des transformés, en particulier son frère. Si rien n'est fait pour l'en empêcher avec un test base *Dextérité* ou *Déplacement* difficulté délicat (4), il court le retrouver, devenant alors une cible privilégiée pour les monstruosité. Il peut également chercher à s'interposer pour que les chevaliers ne s'en prennent pas à Patricio.

Si la pelleteuse est détruite, les machinistes passent deux tours à s'affairer tout autour pour tenter de la réparer, en vain. Ils délaissent alors les personnages afin de se consacrer entièrement à cette tâche. L'occasion peut-être pour les chevaliers d'en finir au plus vite.





Une fois toutes les créatures des ténèbres éliminées, le calme revient enfin. Une arme IEM peut écourter la confrontation. En y regardant de plus près grâce à un test de *Perception* difficulté normal (3), les restes des machinistes semblent indiquer qu'ils proviennent de la favela, ce qui est aussitôt confirmé par Gabriel, pourtant inconsolable devant le sort réservé à son frère. Certains cadavres sont criblés d'anciennes blessures par balle et salis par la terre, venant étoffer les accusations portées par le jeune garçon. Le construct-pelleteuse a récupéré les cadavres de Patricio et de ses camarades pour venir grossir les rangs de ses fidèles. Il a pu les ramener à un semblant de vie grâce à une méthode héritée du construct-bulldozer qui l'a enfantée.

Même si les personnages sont victorieux, ils n'ont rien pu faire pour les disparus. Libre à eux de retourner à la favela pour raconter leur découverte à Jacinta. Celle-ci accueille la nouvelle avec amertume. Elle n'avait que peu d'espoir et va désormais devoir annoncer la nouvelle à leurs proches. Elle n'en remercie pas moins les chevaliers et propose même, s'ils sont disposés à l'écouter, de leur faire part de ses propres demandes. Avant cela, elle fait mander Hector pour lui annoncer en premier la triste nouvelle et le laisser repartir avec Gabriel. Si ce dernier est mort au cours de la confrontation, Hector tombe à genoux sous le poids de cette tragédie. Il finit par se relever péniblement et repart en maugréant des malédictions à l'attention des hommes du Knight qui n'ont réussi à sauver personne et ont causé la perte de ses fils. Seul un test base *Aura* difficulté difficile (6) et les mots appropriés pourront le faire changer d'avis.

Si les personnages ne viennent pas en aide à Hector, Gabriel finit par partir sur les traces de Patricio, remonte les pistes et succombe à son tour. La pelleteuse et ses séides se joindront plus tard à l'assaut que vont subir la favela puis le chantier.

Si les chevaliers avaient décidé de ramener le projecteur et le générateur au chantier, Jacinta souligne à quel point ces engins sont d'une importance vitale pour la survie des habitants des bidonvilles. Sans eux, les créatures des ténèbres continueront à s'en donner à cœur joie. Si malgré cela les personnages restent intraitables, elle leur annonce froidement qu'ils devront porter le fait d'avoir condamné des milliers de gens.

Les demandes que Jacinta souhaite adresser aux chevaliers sont simples : l'Ordre et les desesperados n'étant pas en mesure de l'aider, elle voudrait que le Knight contribue à la sécurité des favelas et de leurs occupants (voir encadré **Un nouveau feu follet ?**). Dès ce soir, si possible. En effet, les témoignages que la dirigeante a pu recueillir ces derniers jours laissent penser que les habitants ne sont pas

au bout de leurs mauvaises surprises. D'autres abominations rôdent dans la jungle à la tombée de la nuit et il ne fait pas bon croiser leur chemin. Bientôt, elles seront assez nombreuses pour attaquer les favelas et convertir tous ceux qui s'y trouvent. Après cela, Rio de Janeiro ne sera pas de taille face à cette menace. Jacinta enjoint donc les chevaliers à réfléchir au long terme en œuvrant dès maintenant afin d'éviter le pire. Il suffirait de patrouilles pendant la nuit pour s'assurer qu'il n'arrive rien de fâcheux et peut-être même avoir la chance de repérer la provenance des créatures. Ce soir, les chevaliers ont déjà pour mission de protéger les négociations à propos du projet Natureza. Il est prévu qu'ils repartent dès le lendemain, une prochaine mission ne se faisant jamais attendre. Les personnages peuvent toujours tenter de contacter Camelot afin de convaincre leur supérieur sur un test base *Aura* ou *Parole* difficulté difficile (6). Toutefois, leur objectif de ce soir est incontournable et nécessite l'attention de l'équipe au complet. Dans le meilleur des cas, d'autres chevaliers peuvent être envoyés pour surveiller les favelas pendant quelques jours, mais ils arriveront au mieux le lendemain matin. Il faut se montrer convaincant pour que le Knight accepte d'aider des rebuts des territoires libres.

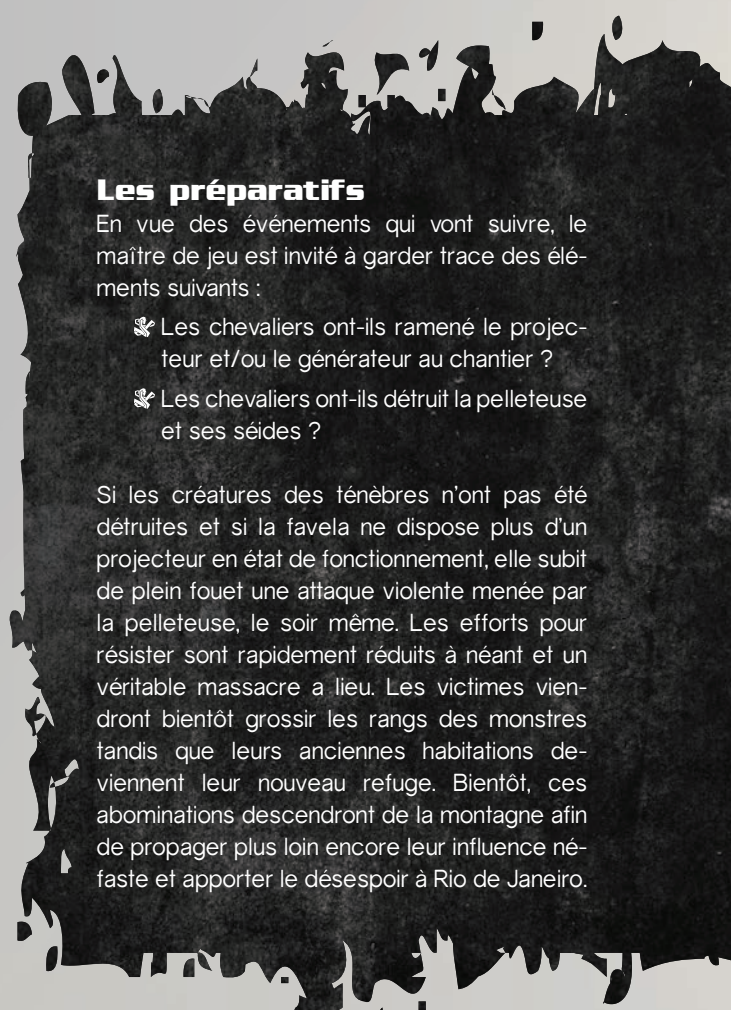
Pour l'heure, les personnages peuvent retourner au chantier. Le début des négociations ne saurait tarder.

Les préparatifs

En vue des événements qui vont suivre, le maître de jeu est invité à garder trace des éléments suivants :

- ✿ Les chevaliers ont-ils ramené le projecteur et/ou le générateur au chantier ?
- ✿ Les chevaliers ont-ils détruit la pelleteuse et ses séides ?

Si les créatures des ténèbres n'ont pas été détruites et si la favela ne dispose plus d'un projecteur en état de fonctionnement, elle subit de plein fouet une attaque violente menée par la pelleteuse, le soir même. Les efforts pour résister sont rapidement réduits à néant et un véritable massacre a lieu. Les victimes viendront bientôt grossir les rangs des monstres tandis que leurs anciennes habitations deviennent leur nouveau refuge. Bientôt, ces abominations descendront de la montagne afin de propager plus loin encore leur influence néfaste et apporter le désespoir à Rio de Janeiro.



Acte 3 – Négociations

Les alentours étant a priori sécurisés, les négociations peuvent commencer. Pour autant, les chevaliers ne sont pas encore sortis d'affaire.

Tout se met en place

Alors que le groupe revient vers le chantier, la nuit commence déjà à tomber, sans que la température semble diminuer encore. Les factions concernées par les négociations du soir prennent déjà place. Les desesperados sont arrivés en premier, dans leurs énormes humvees customisés. Leur décoration est pour le moins clinquante, mais les pare-buffles et vitres pare-balles inspirent surtout le respect. Bardés de tatouages sous leurs vêtements élégants, les desesperados tentent de faire bonne figure malgré leurs mines patibulaires. Seul le meneur du groupe, **Tomàs Teobaldo**, semble être d'une bonne humeur à toute épreuve. Même s'il lui manque plusieurs doigts, ceux qui restent sont ornés de belles bagues et de tatouages. Ses subordonnés s'agglutinent en permanence autour de lui et servent d'intermédiaires pour répéter ses paroles à ses interlocuteurs.

Face à eux se trouve Fábio Caetano, entouré d'une cohorte d'assistants, de religieux et surtout de moines-guerriers. Il salue le retour des chevaliers d'un signe de tête et s'enquiert du bon déroulement de leur mission de reconnaissance. Dans ce qu'ont vu les personnages, plusieurs sujets sont à aborder avec prudence grâce à un test base *Parole* ou *Discrétion* difficulté ardu (5), d'autant plus que les desesperados se trouvent à portée d'oreille (et font tout pour le rester).

- ✦ L'annonce de la présence de créatures des ténèbres sème la panique, mais les groupes en présence y trouvent surtout une occasion de se mettre en avant, chacun vantant ses exploits passés face aux créatures des ténèbres.
- ✦ Accuser l'Ordre de la Lumière Rédemptrice d'avoir massacré Patricio et ses amis ne pourrait que difficilement tomber à un pire moment. Même si cette favela n'est pas sous sa protection, Tomàs s'en indigne. Il extirpe un pistolet chromé de derrière son dos pour le pointer sur Fábio, l'accusant d'avoir massacré les siens. Un test base *Aura* ou *Sang-Froid* difficulté délicat (4) suffit à lui faire baisser son arme, mais même si la violence n'éclate pas pour cette fois, ces tensions supplémentaires viennent envenimer l'ambiance.

L'un des entrepôts a été aménagé en vue d'accueillir les négociations. En plus de proposer nourriture et rafraîchissements, des tables et des chaises ont été mises en place pour accueillir tout le monde. Toutefois, il semblerait que les invités préfèrent rester debout et aussi éloignés que possible. Fábio prend alors la parole, suffisamment fort pour être entendu de tous.

« Notre objectif ce soir est de trouver un terrain d'entente concernant le projet Natureza. Alors qu'il était initialement prévu pour devenir une résidence de luxe accueillant le gratin de Rio de Janeiro et peut-être même d'autres personnalités de renom du monde entier, il a été évoqué d'utiliser cet immeuble pour héberger les migrants qui ne cessent d'affluer ou les nécessiteux qui peinent à trouver un logement décent dans notre belle ville.

Ces deux possibilités ont leurs avantages et leurs défauts mais je doute que nous parvenions à arriver à une solution par la simple discussion. Aucun compromis n'est possible.

Je nous ai donc tous réunis ici pour que les représentants du Knight ici présents prennent la décision qui leur semble la plus juste. J'invite donc nos amis les chevaliers à s'entretenir avec chacun avant de faire leur choix. Prenez tout le temps qu'il vous faudra. Dans l'attente, chacun pourra trouver ici de quoi se sustenter. »

Cet imprévu change la donne concernant l'objectif secondaire des personnages. En effet, la faction que les chevaliers choisiront pour le projet Natureza aura de grandes chances de devenir l'alliée du Knight. Reste à choisir posément en fonction de cette perspective mais aussi des arguments de chacun.

Le pour, le contre et une attaque surprise

Les arguments des desesperados sont simples. Depuis l'arrivée de l'Anathème, des migrants du monde entier ont cherché refuge à Rio de Janeiro. Le principal problème est que la ville était déjà surpeuplée bien avant cela. Ces afflux massifs n'ont fait qu'empirer la situation et, aujourd'hui, la place manque. Les bidonvilles ne peuvent pas s'étendre indéfiniment et, même si c'était le cas, les ressources ne sont pas inépuisables. Ce nouvel immeuble pourrait abriter des dizaines de milliers de personnes. Le problème de logement se posera à nouveau par la suite, certes, mais il sera résolu pour quelque temps et ceux qui, à travers le monde, fuient l'Horreur, sauront qu'ils peuvent trouver ici un refuge sûr, d'autant plus si le Knight accepte de contribuer à la protection des lieux. Les desesperados ont toujours su être proches du peuple, subvenir à ses besoins et rester à son écoute. Ce choix, effectué conjointement avec le Knight, ne pourrait qu'améliorer l'image de ces deux factions et peut-être même encourager d'autres initiatives similaires. De toute façon, l'Ordre ne vise là encore que le profit, quitte à laisser mourir ceux qui ne méritent pas leur protection. Vous avez entendu parler des victimes causées par des moines-guerriers dans les favelas ?

Pour l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, le projet Natureza est la première étape d'un plan ambitieux. En attirant ainsi des nantis à Rio de Janeiro, ce sont des richesses qui arriveront en ville ainsi que des individus à même d'investir dans la ville. Il sera alors





d'autant plus facile d'offrir de meilleures conditions de vie aux migrants et démunis. De plus, l'Ordre aura alors les moyens de se renforcer pour lutter plus efficacement contre les ténèbres. Dans ce cadre, il pourrait même être envisageable de faire appel au Knight pour que cette organisation entraîne certains moines-guerriers, en échange éventuellement de nouveaux généreux donateurs. De toute façon, les desesperados doivent être tenus éloignés de ce nouvel immeuble. Il ne s'agit pour eux que d'un nouveau territoire à conquérir afin de mettre en place leurs activités douteuses et monnayer leur protection auprès de malheureuses victimes.

Un compromis impossible

Les chevaliers vont peut-être chercher à proposer un compromis qui permettra aux deux organisations de se séparer les bâtiments à venir. Mais cela doit rapidement s'avérer impossible. Même si l'association de différents échelons a été possible dans les arches, ici, le contexte est tout autre. En effet, les desesperados sont connus pour agir le plus souvent dans l'illégalité et l'Ordre risque, de son côté, d'offrir la priorité aux réfugiés catholiques. Quel que soit le sens dans lequel est tournée la situation, un arrangement équitable ne peut être trouvé.

114

Alors que la nuit est déjà bien entamée, les négociations touchent à leur fin. Les chevaliers sont sur le point de faire connaître leur décision. Laissez-leur le temps qu'il faut pour cela. Même si chacun aura sûrement un avis précis sur la question, l'ensemble du groupe doit réussir à se mettre d'accord, de quelque façon que ce soit.

Soudain, des bruits inquiétants se font entendre à l'extérieur. Des cris, des tirs et une explosion. Sur le chantier, c'est le chaos. Les hommes de l'Ordre chargés de défendre l'endroit tirent sur des machinistes surgis de la forêt. Un peu plus loin, l'un des hangars s'effondre sur lui-même pour laisser place à un immense monstre-machine (voir les profils en fin de mission). Ses bras tordus s'étendent pour agripper certains des défenseurs et les lancer dans la jungle, hors de vue. D'autres bras balayent des projecteurs et générateurs afin de plonger le chantier dans l'obscurité. Sur son corps difforme et gigantesque, des engins et outils se sont agglutinés, y compris d'énormes bonbonnes de gaz. Un grondement sourd, accompagné d'un martèlement intense, s'élève depuis la jungle et se rapproche inéluctablement. Soudain, une horde de désespérés surgit des

arbres. Ils sont nombreux, trop nombreux. Quelques machinistes et mécanistes se joignent à eux (voir les profils en fin de mission). Des desesperados se ruent vers leurs véhicules pour s'emparer des armes à feu entreposées à l'intérieur : lance-missile, fusils automatiques, lance-grenade. Ils n'étaient pas venus les mains vides et se tenaient prêts à toute éventualité. Des membres de l'Ordre rejoignent eux aussi leurs berlines d'un blanc éclatant et cherchent à mettre à l'abri leurs civils afin de partir au combat. Les véhicules sont cueillis au passage par le monstre-machine et projetés dans diverses directions, y compris vers le groupe, seul un test base *Déplacement* difficulté ardu (5) permet aux héros de ne pas subir 5D6 de dégâts.

Karma

Si les chevaliers n'ont pas éliminé la pelleuse ni ses suivants, ceux-ci se joignent aux assaillants.

Si les chevaliers ont récupéré le projecteur et le générateur dans la favela, les désespérés sont plus nombreux (leur cohésion passe de 250 à 350). Des habitants des bidonvilles ont rejoint leurs rangs. Certains parmi eux peuvent être reconnus par les personnages. Y compris Hector. Si c'est le cas, les héros subissent immédiatement la perte de 2D6 points d'espoir.

Soudain, une roquette tirée par un desperado passe en sifflant et frappe le monstre-machine de plein fouet. Touchées, des bonbonnes accrochées sur le corps de la créature explosent, projetant des flammes alentour. Le monstre-machine subit immédiatement 10D6 de dégâts avec l'effet *anti-véhicule*, mais les arbres desséchés ne tardent pas à s'embraser. Impitoyable, dévorant tout sur son passage, l'incendie se propage à travers la jungle. Il est sur tous les fronts, visant à la fois Rio de Janeiro et les favelas.

Chaos

Alors que la bataille fait rage, plusieurs tâches attendent les personnages :

- ✦ Des appels à l'aide proviennent de certains véhicules de l'Ordre ayant été projetés au loin. Il faudrait venir en aide à leurs occupants.
- ✦ L'incendie est difficile à arrêter, reste à trouver la bonne idée pour cela : Utiliser les canalisations d'eau qui sont déjà reliées au chantier ? Utiliser les capacités des armures pour



éteindre les flammes ? Tant que l'incendie n'est pas maîtrisé, toutes les créatures de l'Anathème présentes dans le combat subissent l'effet *lumière* 2.

- ✦ Les desesperados se démènent pour venir à bout des créatures, mais ils n'y parviendront pas seuls. Si certains membres de l'Ordre se placent par inadvertance dans leur ligne de mire, cela ne les empêche pas de tirer. Le monstre-machine se dirige d'ores et déjà vers les moines-guerriers.
- ✦ Directement venus des favelas pour fuir le massacre, certains habitants cherchent refuge au chantier. Dans de telles circonstances, il peut être difficile de les différencier des désespérés. En tout cas, les moines-guerriers ne se posent même pas la question.
- ✦ Peut-être que les générateurs ou projecteurs sont réparables. Grâce à un test base *Technique* difficulté difficile (6), ils pourraient être d'un grand secours pour repousser l'ennemi.
- ✦ Fábio cherche à rejoindre le mobile-home occupé par le chef du chantier. De là, il pourra facilement joindre l'Ordre afin d'appeler des renforts.
- ✦ Le monstre-machine est la principale menace ou du moins la plus redoutable. Dès qu'il est éliminé, machinistes et mécanistes se ruent vers lui pour essayer de le réparer, en vain.
- ✦ L'un des entrepôts, un peu en retrait, contient des explosifs utilisés pour déblayer le terrain. Reste à l'atteindre et à savoir les utiliser avec un test base *Technique* difficulté difficile (6). Le cas échéant, l'un des desesperados propose de les accrocher à sa voiture pour percuter de plein fouet le monstre-machine. Les dégâts déclenchés par une explosion sur le monstre-machine sont alors de 15D6 avec l'effet *anti-véhicule*.

Cette bataille est de grande ampleur et promet de l'épique ainsi que de grands moments de bravoure. Il faudra courir au secours de blessés, aider un camarade empoigné par le monstre-machine, couvrir la fuite de certains hommes de Fábio Caetano, protéger les habitants des favelas le temps qu'ils prennent place à bord du véhicule qui les mènera en sécurité, se retrouver au cœur de la fumée alors que désespérés et alliés se battent tout autour dans la confusion la plus totale, venir en aide à un allié à court de munitions, etc.

Afin de faciliter la gestion des nombreux types d'ennemis et d'alliés qui agissent dans le combat, il est préférable de regrouper en une seule bande les machinistes et les désespérés pour une cohésion de 250 (350 si les héros ont récupéré les projecteurs des favelas). Par contre, MJ, si vous souhaitez insister sur la possibilité de sauver les désespérés, vous pouvez garder le profil général pour les deux bandes mais séparer la cohésion en deux : l'une pour

les machinistes qui ne peuvent être sauvés et l'autre pour les désespérés. Attention, car les desesperados tireront en priorité sur les cibles faciles que sont les désespérés.

Les mécanistes sont 3 à 4 par héros mais frappent en priorité les membres de l'Ordre et les desesperados. Vous pouvez décider que chaque héros est confronté à 1 ou 2 mécanistes ou ne faire qu'un jet global pour faire descendre les cohésions des moines et des desesperados.

Les desesperados forment une bande qui frappe en priorité les désespérés en leur faisant perdre 20 à 30 points de cohésion par tour. Par contre, ils ont avec eux de nombreuses armes qui peuvent être récupérées par les chevaliers pour les aider dans leur combat : par exemple, des lance-missiles (sans bonus fixe aux dégâts) qui pourraient être équipés par les chevaliers qui ne bénéficient pas de l'effet *anti-véhicule* contre le monstre-machine.

Les moines de l'Ordre forment une bande qui s'attaque en priorité au monstre-machine et éventuellement au construct. S'ils ne lui infligent que 10 à 20 points de dégâts par tour, leurs armes lumineuses lui infligent automatiquement l'effet *lumière* 4 tant que la bande n'est pas décimée.

Épilogue

Lorsque le calme revient enfin, il ne reste plus grand-chose du chantier. Sans compter l'incendie qui ravage peut-être encore la jungle et a déjà provoqué des dégâts considérables. Les secours arrivent bientôt pour endiguer la catastrophe et empêcher la ville de brûler. Pour les bidonvilles de Tijuca, si rien n'a été fait, il est déjà trop tard. S'ils ont échappé aux créatures issues de l'Anathème, une bonne partie des habitants ont aussi réussi à fuir les flammes. Mais pour aller où ?

Les survivants se regroupent, les blessés sont la cible de toutes les attentions et certains héros peuvent effectuer des tests base *Savoir* difficulté normal (3) pour les soigner. Certains errent, étourdis, sur le champ de bataille. Ils recherchent leurs camarades dans l'espoir de les retrouver en vie. Personne n'oubliera ceux qui ont aidé ni ceux qui ont mis des bâtons dans les roues.

La négociation est un échec, le projet Natureza n'est plus.

En revanche, les chevaliers ont aidé à repousser une menace sans précédent et sauvé Rio.

Le lendemain, à la première heure, ils sont reçus par José Marques. Il n'y a pas de public ni d'autres ecclésiastiques. Ici, les chevaliers sont vivement félicités et leur courage loué. Enfin, l'évêque ose leur demander à qui iront les faveurs du Knight : les desesperados ou l'Ordre de Lumière Rédemptrice ? Dans les deux cas, les personnages sont raccompagnés en vue de leur départ et leur retour, enfin, à Camelot. La fraîcheur de l'Angleterre n'a jamais semblé aussi lointaine que ces dernières heures.



Profils des PNJ

Construct-pelleteuse

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le construct-pelleteuse privilégie l'attaque à distance. Il projette des fragments de métal à grande vitesse sur les personnages les plus proches. Lorsqu'il arrive à 0 PA, il se désactive automatiquement et doit être totalement démantelé pour ne plus être réparé.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	PA
Aspects	12	10	12	2	2	150
Aspects exceptionnels	Majeur (8)	-	Mineur (5)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	Bouclier	
Valeurs dérivées	5	8	3	-	5	-
Capacités	Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i> .					
Arme de contact	Lames et pics : Dégâts : 4D6 + 10 – Portée : Contact					
Arme à distance	Projections de métal : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Dispersion 3</i>					

Machiniste

Type : Bande (initié)

Tactique : Les machinistes ont un talent pour détecter les personnages les plus fragiles, ils frappent ainsi en priorité ceux qui ont le plus petit score de points d'armure. Si le construct-pelleteuse ou le monstre-machine tombe à 0 PA, les machinistes arrêtent tout combat pour le réparer.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	
Aspects	10	10	12	4	8	
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	Cohésion	Débordement	Bouclier
Valeurs dérivées	5	5	1	150	7	4
Capacités	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. Regain de santé : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de santé à chaque tour. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					

116

Desesperados

Type : Bande (initié)

Tactique : Les desesperados sont équipés d'armes de tir type pistolets mitrailleurs ou shotguns escamotables et défouraillent à tout va en se mettant maladroitement à couvert. Quelques-uns sont armés de lance-missile et de lance-roquette.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	8	2	2	6
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	4	1	1	150	10
Capacités	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.				

Moines-guerriers de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice

Type : Bande (initié)

Tactique : Les membres de l'Ordre sont tous des combattants confirmés qui se servent d'exosquelettes de combat, visibles au-dessus de leurs bures de moine. Ils attaquent les ennemis les plus gros avec leurs armes bénéficiant de l'effet *lumière* 4.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	10	4	4	4
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	5	2	2	200	10
Capacités	Exosquelette de combat (nv 2) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				

Machinistes et désespérés

Type : Bande (initié)

Tactique : Les machinistes et les désespérés attaquent leurs ennemis sans distinction, se ruant dans la bataille avec des armes improvisées ou tirant à tout va avec des armes à feu. Les machinistes chercheront tout de même à réparer le monstre-machine si celui-ci est mis hors service.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	8	10	4	8
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	4	4	1	250 (ou 350)	7
Capacités	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.				



Mécanistes

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les mécanistes attaquent généralement à distance et se dissimulent derrière des couverts pour tirer sur des ennemis possédant le plus haut score de *Chair* ou de *Force*. Comme des officiers, ils envoient les autres créatures de la Machine combattre en avant.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	PA
Aspects	4	4	14	8	10	30
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (4)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	Bouclier	
Valeurs dérivées	5	8	8	30	5	-
Capacités	Parasite : Tant que le PNJ combat au sein d'une bande (amie ou ennemie), il ne peut pas mourir. S'il tombe à 0 PS, il se relève au tour suivant avec la moitié de ses PS initiaux.					
Arme de contact	Arme blanche : Dégâts : 2D6 – Portée : Contact					
Arme à distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Destructeur</i>					

Monstre-machine

Type : Colosse (initié)

Tactique : Le monstre-machine cherche à éliminer en premier les personnages qui ont un haut score en *Bête* puis en *Hargne*. Lorsqu'il arrive à 0 PA, il se désactive automatiquement et doit être démantelé pour ne plus être réparé. Son haut score en *réaction* symbolise son épais blindage qui stoppe la plupart des munitions.

118

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	PA
Aspects	10	14	16	8	4	300
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	-	Majeur (8)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	11	16	6	-	8	<i>Perception Technique</i>
Capacités	Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i> . Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.					
Arme de contact	Bélier à piston : Dégâts : 6D6 + 16 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Destructeur</i>					
Arme à distance	Projection de métal : Dégâts : 6D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Dispersion 3</i>					



Nom : Surnom :

Archétype :
Avantages :

Inconvénient :
Haut fait :
Blason :
Motivation majeure :
Motivations mineures :

Points de contact :

Méta-armure

Type :
PG Total :
Capacités :



Nods

Soin
Armure
Énergie
GI

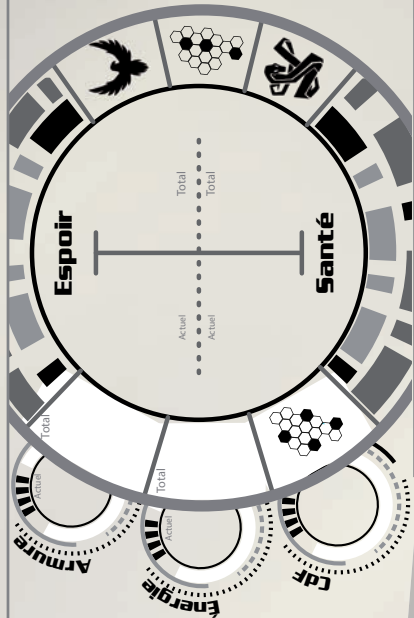
Héroïsme
PX
PG

CHAIR BÊTE MACHINE DAME MASQUE

Déplacement Hargne Tir Aura Discrétion
Force Combat Savoir Parole Dextérité
Endurance Instinct Technique Sang-Froid Perception

Style standard : aucun
Style défensif : + 2 en défense / - 3D d'attaque
Style ambidextre : + 1 attaque / - 3D d'attaque

Style agressif : + 3D d'attaque / - 2 en défense et en réaction
Mise à couvert : + 2 en réaction / - 3D d'attaque
Style akimbo : dés de dégâts x2, dés de violence x1,5 / - 3D d'attaque



Armes/modules

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

DÉGATS	Nom:	
VIOLENCE	Effets:	
PORTÉE		
ÉNERGIE		
ACTIV.		
DURÉE		

Mission :
Type de mission :
Commanditaire :
Mission principale :
Missions secondaires :

Joueur / PJ	Armure	Aspects à 6+	Initiative	Défense	Réaction	Espoir	Héroïsme	Avantages	Inconvénient

Étapes clés du scénario



Cadre d'aventures :

Introduction

PNJ impliqués : 12345678910

Enquête

PNJ impliqués : 12345678910

Réflexion

PNJ impliqués : 12345678910

Surprise

PNJ impliqués : 12345678910

Indice majeur

PNJ impliqués : 12345678910

Contre-attaque

PNJ impliqués : 12345678910

Révélation

PNJ impliqués : 12345678910

Préparation

PNJ impliqués : 12345678910

Climax

PNJ impliqués : 12345678910

Épilogue

Réussite
Presque !
Échec

Récompenses de mission

PG : PX : PCo :

Équipement notable des PJ

Nom	p.	LdB 2038	Nom	p.	LdB 2038

Armes

Modules

Rencontres

SAOPARD/ALLIF*

9

Nom : p. / p.

LdB 2038

Chair :
Bête :
Machine :
Dame :
Masque :
Défense :
Réaction :

Arme de contact :
Arme à distance :

SALOPARD/ALLIF*

10

Nom : p. / p.

LdB 2038

Chair :
Bête :
Machine :
Dame :
Masque :
Défense :
Réaction :

Arme de contact :
Arme à distance :

SAOPARD/ALLIF*

9

Nom : p. / p.

LdB 2038

Chair :
Bête :
Machine :
Dame :
Masque :
Défense :
Réaction :

Arme de contact :
Arme à distance :

SALOPARD/ALLIF*

10

Nom : p. / p.

LdB 2038

Chair :
Bête :
Machine :
Dame :
Masque :
Défense :
Réaction :

Arme de contact :
Arme à distance :

* : rayer la mention inutile

KNIGHT

2038

2038 est le début de l'âge d'or du Knight. Après des années difficiles lors de sa création, l'organisation est maintenant au pinacle de sa puissance. C'est pendant l'ouverture de cette année que débute réellement la quête du Graal, que les chevaliers prennent connaissance de ce qu'il y a sous les ténèbres, mais aussi que la nouvelle base du Knight, Avalon, est créée et que de nouveaux modules aux capacités défiant l'entendement sont produits.

Le commun des mortels n'est pas en reste et certains ont pris les armes pour défendre leur territoire avec ou contre les chevaliers, parfois avec autant d'efficacité qu'eux.

2038 propose un nouveau niveau de jeu avec la possibilité d'accès à la Table Ronde pour les chevaliers et, notamment, à un équipement de prestige.

Ce supplément contient :

- ✦ **4 nouvelles méta-armures jouables,**
- ✦ **De nouvelles armes et de nouveaux modules de prestige,**
- ✦ **Les caractéristiques des chevaliers de la Table Ronde et de leur armure de prestige,**
- ✦ **Des règles optionnelles et additionnelles non obligatoires,**
- ✦ **Des alliés potentiels du Knight, organisés ou non,**
- ✦ **3 nouveaux cadres d'aventures,**
- ✦ **Les origines du mal, secrets réservés aux MJ,**
- ✦ **Un nouveau scénario,**
- ✦ **Du fun et des heures de jeu.**

Ce volume est un supplément de jeu.