

The background of the entire page is a detailed illustration of a war-torn Paris. In the foreground, there's a chaotic battle scene with a tank on the left, a destroyed car in the center, and a large stack of sandbags in the right. Soldiers are visible in the bottom right corner, one holding a machine gun. The Eiffel Tower stands prominently on the right side, partially obscured by smoke and debris. The sky is filled with military helicopters and streaks of light, suggesting an intense aerial battle.

# KNIGHTS

AU CŒUR DES TÉNÈBRES

## Résumé du Livret de bataille

## Résumé du livret de bataille pour Knight

L'objectif de ce document est de fournir un résumé des règles présent dans le livret de bataille de Knight.

### Table des matières

Bataille.....	3	Moral initial.....	4
Tours de bataille.....	3	Mise en place.....	5
Exemple, reprise de Paris.....	4	Cartes d'opportunités.....	5
Actions par tour.....	4	Bibliothèque et cave bonus.....	5
		Déroulement de la bataille.....	6

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Orygins et de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par de Orygins ou de Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez <https://antremonde.com/>

Rédaction / modification / maquette :

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Logo Vincent Devault Habillage intérieur : William Bonhotal



Version 01, 2022/01/10

# Bataille

Dans Knight, une bataille suit un cadencement différent d'une phase de conflit classique (LdB – p. 85). Une même bataille peut contenir de nombreux combats différents. Elle est divisée en tours de bataille qui comportent chacun potentiellement plusieurs tours de jeu.

## Tours de bataille

Chaque tour de bataille se déroule suivant l'ordre suivant :

- ❑ Chaque chevalier **décide la zone où son personnage se rend**. Sauf indication contraire dans le plan de bataille, il s'y rend automatiquement, quelle que soit la distance qui sépare sa zone de conflit du tour de bataille précédent de celle qu'il vise.
- ❑ Chaque zone de conflit propose un ou plusieurs objectifs. Chaque chevalier **sélectionne un (et un seul) objectif** qu'il va poursuivre durant ce tour de bataille. Une fois que chaque chevalier a choisi sa zone et son objectif, le tour de bataille se poursuit sous la forme d'une phase de conflit classique. Les chevaliers peuvent se rendre à plusieurs sur une même zone. Un combat différent peut survenir dans chacune des zones, pour chacun des objectifs différents, avec les PJ concernés et des adversaires spécifiques (présentés en général dans le plan de bataille sous l'objectif correspondant). Même si aucun combat n'a lieu, les actions qui sont résolues afin d'atteindre l'objectif sont réalisées à l'aide d'une ou plusieurs actions (tests de caractéristiques) qui restent cadencées comme en phase de conflit. Après avoir décidé d'un objectif, les chevaliers pourront donc tenter de l'accomplir durant un certain nombre de tours de jeu, celui-ci étant spécifié dans la description de l'objectif correspondant.
  - Sauf indication contraire dans le plan de bataille, **un objectif reste disponible en jeu et peut être choisi sur plusieurs tours de bataille consécutifs**. Il sera donc **considéré comme réussi, échoué ou non entrepris à chaque tour de bataille**. Certains objectifs spéciaux ne peuvent être réalisés qu'une fois, ce qui est précisé dans leur description. Il est alors indiqué si un chevalier peut entreprendre le même objectif jusqu'à sa réussite ou si l'objectif disparaît, qu'il soit réussi ou non, dès qu'on a tenté de l'entreprendre une première fois.
  - Certains objectifs ne sont pas actifs au début d'une bataille. Il faut qu'un événement particulier se déclenche ou réussir un autre objectif pour qu'ils deviennent disponibles. Tant qu'il n'est pas activé, un objectif ne fait ni gagner, ni perdre de Moral. C'est comme s'il n'existait pas encore.
- ❑ À la **fin d'un tour de bataille**, le **Moral est recalculé** en fonction des objectifs qui ont été entrepris ou non, réussis ou échoués. Cela s'appelle la phase de Moral (p. 8). Elle s'accompagne d'une description des événements en cours par le MJ, ainsi que d'une occasion pour les PJ de se mettre temporairement à l'abri ou en retrait de manière à pouvoir prendre la décision de poursuivre le même objectif ou d'en changer lors du tour de bataille suivant.
  - Les valeurs de Moral sont sous la forme de trois valeurs qui se suivent, par exemple : **4/-2/-3**
    - ❑ La première valeur (ici **4**) est le gain en cas de **réussite**
    - ❑ La deuxième valeur (ici **-2**) est la perte en cas d'**objectif non entrepris**
    - ❑ La troisième valeur (ici **-3**) est la perte en cas d'**échec**
- ❑ Entre chaque tour de bataille, en plus de se déplacer d'une zone à l'autre, un chevalier peut activer des nœuds et dépenser de l'énergie pour utiliser certaines de ses capacités en mode « hors combat » (à la discrétion du MJ). Il s'agit d'une courte période de répit pour les combattants impliqués qui leur permet d'évaluer la situation et dresser un bilan de leurs actions précédentes ainsi que de se coordonner pour les suivantes.

Suivant les valeurs de Moral cela peut signifier le déclenchement d'une fin tragique, d'un fin amère, d'un statu quo ou d'une fin héroïque. La fin pouvant se déclencher si une valeur de Moral est atteinte ou après un temps impartit.

Certains événements peuvent survenir à certains seuils de Moral ou certaines quantités de Moral gagnées ou perdus.

## Exemple, reprise de Paris

Liste des objectifs :

- **En vert** (avec les jetons de populations) :
  - **1, La Défense** : communauté de rebut. Si présente et se fait attaquer, **les protéger** : 2/-2/-4 (8 jetons)
  - **2, la tour Eiffel** : **rebâtir l'avant-poste** : 0/-2/-2 (10 jetons), mal défendus par Lux ex Paris, 7<sup>e</sup> arrondissement.
  - **3, communauté de Miromesnil**. Si présente, **les protéger** : 2/-1/-2 (3 jetons), 8<sup>e</sup> arrondissement.
  - **4, communauté des Invalides**. Si présente, **les protéger** : 4/-2/-2 (5 jetons), 6<sup>e</sup> arrondissement.
    - **Protéger** la tombe de Napoléon : 2/-1/-8 (2 jetons)
  - **5, communauté des Catacombes**. Si présente, **les protéger** : 1/0/-4 (2 jetons), 14<sup>e</sup> arrondissement.
  - **6, communauté de Notre Dame**. Si présente, **les protéger** : 0/-2/-4 (6 jetons), 4<sup>e</sup> arrondissement.
  - **7, bibliothèque nationale** : **recupérer des ouvrages et effectuer des recherches** : 2/0/-3 (0 jeton), 13<sup>e</sup> arrondissement.
  - **8, cité de la musique**, pour les deux communautés. Si présentes, **les protéger** : 4/-1/-2 (4 jetons), 19<sup>e</sup> arrondissement.
- **En rouge** (avec le nombre de perte de jetons qu'ils infligent à chaque tour) :
  - **D, le Déchu** : si pas allié et attaqué, **affronter le patron** : 10/-2/-5 (3 pertes), 8<sup>e</sup> arrondissement.
  - **L, Lafayette** : si pas allié, **affronter le patron** : 15/-2/-10 (8 pertes), 9<sup>e</sup> arrondissement.
  - **P, les louves du Louvre** : **affronter les patrons** : 10/-2/-5 (1 perte), 1<sup>er</sup> arrondissement.
  - **W, Wendigo** : si pas allié, **affronter le patron** : 10/-2/-5 (1 perte), 13<sup>e</sup> arrondissement.
  - **Z, Affronter le colosse** : **affronter le colosse** : 5/-2/-3 (1 perte), 4<sup>e</sup> arrondissement.
  - **Nuée de noctes** : 2/-2/0 (1 perte), tout Paris, en haute altitude.
  - Les analyses satellites révèlent des mouvements suspects provenant du sud difficile à interpréter.



Si plusieurs **communautés sont dans une même zone**, ajouter ce modificateur par communauté : 1/-1/-2 et n'oubliez pas les jetons correspondant. Si une communauté a fait partir une partie d'elle à la demande des PJ, diviser les jetons par deux. Si la communauté est entièrement partie, elle n'apporte aucune aide ou obligation.

Les pertes qu'infligent les unités de l'Anathème s'appliquent « aux civils » à chaque tour de combat. Si l'un d'elle perd tous ses jetons, il est considéré que sa protection est un échec. Si aucune aide ou défense n'est apportée, il est considéré que l'objectif n'est pas entrepris. Si **Lafayette n'a pas son sceptre**, les pertes que ses troupes infligent sont réduites à 4.

## Actions par tour

Quel que soit le nombre d'action des personnages, à chaque tour de bataille, les unités tactiques ont droit à **une action de combat et une action de déplacement**. Cette dernière permet de passer d'un arrondissement à l'autre. Il est possible de transformer l'action de combat en déplacement.

## Moral initial

Le **moral initial** est de 5 plus 1 par communauté contactée. Le bonus passe à 2 si une communauté est partie, même partiellement, de Paris. Si le veilleur et son trésor participent à la bataille, le moral augmente 2. Théoriquement le moral initial sera maximum de 21.

La bataille durera jusqu'à la fin de la construction de l'avant-poste (la tour Eiffel) qui demandera 5 tours. Si, à la fin de n'importe quel tour, le score de moral est négatif, la bataille s'arrête immédiatement sur une fin Tragique.

Au 5<sup>e</sup> tour de bataille, c'est une **fin tragique** si le score de moral est inférieur ou égal à 10. C'est une **fin amère** entre 11 et 19 de moral. Entre 20 et 49, c'est le **statu quo**. Et c'est une **fin héroïque** si le moral est de 50 ou plus.

## Mise en place

Deux solutions, soit les joueurs sont dans le Louvre pendant la bataille et ils incarnent donc des coterie plutôt que leurs personnages (ou par simplification un personnage (le leur) qui est en fait membre de la coterie choisie). Soit ils sortent du Louvre au début de la bataille et ils seront escortés d'une coterie choisie pour qu'ils résolvent les actions héroïques pendant que les coterie contiennent les hordes de créatures de la Bête.

Chaque joueur peut choisir une coterie minimum (4 à 6 coterie gérées par les joueurs, en plus des trois « bonus ») qu'il va pouvoir utiliser comme si c'était son personnage avec les « caractéristiques suivantes » :

- Coterie bonus** qui ne comptent pas dans les choix des joueurs :
  - Lux ex Paris**, coterie rookie diplomatique, à la défense de la tour Eiffel.
  - Phantoms of Kay**, coterie vétéran de sauvetage, utilisable individuellement (si pas assez de joueurs) ou en défense aux Invalides.
  - Ringscale**, coterie vétéran de sabotage qui utilisera les pieux de Gauvain (voir cartes d'opportunités).
- Coterie d'escorte disponibles :
  - Bataillon d'exploration, coterie rookie d'espionnage
  - #L7568, coterie rookie de sauvetage
  - Fer de lance, coterie rookie de sabotage
  - #K6546, coterie rookie d'enquête
  - Louve, coterie rookie de sauvetage
  - Karnack, coterie rookie de technologie
  - Seelies Écarlates, coterie rookie d'espionnage
  - #K6349, coterie rookie de sauvetage
  - #K9618, coterie rookie de sauvetage
  - #P4812, coterie rookie de sabotage
  - #D2832, coterie rookie de sauvetage
- Coterie non disponibles : Harmonic et Loups d'argent

Les notions de : *Enquête, Sabotage, Diplomatie, Espionnage, Sauvetage, Technologie*, n'ont aucune incidence technique et ne sont que « cosmétique » pour indiquer la manière dont les coterie aident les personnages.

## Cartes d'opportunités

Suivant ce que les personnages ont fait avant, ils disposent des cartes suivantes :

- Musiciens de la cité de la musique** (deux fois maximum) : **Armement oméga** (effet maître en Son et Verbe). À la fin de l'utilisation de l'orchestre et de « Johnny », les artistes sont considérés comme hors combats, blessés, voir morts.
- Ringscale : Brouilleur de flux**. Permet d'éviter qu'une zone se fasse attaquer. À la fin, les membres de la coterie sont considérés comme blessés gravement, voir morts. Utilisable une fois.
- Communautés (Miromesnil, Invalides, Catacombes et Notre Dame) : documents confidentiels** (1 fois pour chaque communauté)
- Adèle Girard, ThéoDe Souza : Passage secret** (1 fois pour chaque PNJ)
- Nodachi : Renforts**. Uniquement si les relations sont bonnes. Utilisable une fois.
- Communautés de la Défense : Sniper en embuscade**. Utilisable une fois.
- Eurocorp : Tir de couverture**. Utilisable uniquement si les relations avec Phantoms of Kay sont bonnes. Utilisable une fois.
- Veilleur : Présage**. Utilisable uniquement si les relations sont bonnes. Utilisable une fois.
- Wendigo et Vraes : vol le sceptre**. Lafayette voit sa force de frappe réduite de 8 à 4.

## Bibliothèque et cave bonus

Si l'objectif de la BNF est réalisé, la coterie gagne 15 points sur leurs jauges d'accomplissement de découverte du Graal ou un sujet similaire, grâce à la récupération d'une partie des archives qui avaient été mises de côté pour être numérisées.

Si les relations sont très bonnes avec Adèle Girard, elle donne un objectif similaire à celui de la BNF se situant [dans les caves d'une librairie rue Jacob](#). Composé de 60 000 pages de notes manuscrites d'[Alexandre Grothendieck dans 5 cantines contenant 48 boîtes plus 45 cartons](#), qui, à travers sa théorie des « topos », permettra de débloquer la méta-armure Warlock et un bonus similaire à celui de la BNF.

## Déroulement de la bataille

La météo est « catastrophique ». Il neige tellement que la visibilité est limitée à une cinquantaine de mètres maximum. Les tirs au-delà de cette portée ne sont possibles qu'à travers une désignation ou une astuce. L'effet direct le plus intéressant, concerne les noctes qui ne participent pas à la bataille de manière globale mais ponctuelle à chaque fois qu'un paquet d'entre eux se retrouve trop alourdis sur une zone (voir fin du tour 1).

La bataille dure jusqu'à la fin de la « construction » de l'avant poste de la tour Eiffel. Au fur et à mesure, les événements suivant peuvent arriver :

- ❑ À chaque tour de la bataille, les attaques des créatures de la bête sont générales, infligeant une perte d'un jeton par zone où le Knight ne défend pas.
- ❑ Fin du tour 1
  - Les **nuées de noctes s'attaquent aux hauteurs**. Si les menaces ne sont pas éliminées, la Défense et la bibliothèque nationale se font attaquer. Chaque zone devient une bataille (La Défense s'active en tant que tel et la bibliothèque également). Les autres zones (par exemple la tour Montparnasse ou le Sacré cœur) ne sont pas des zones de bataille, même si les noctes les ravagent. Tant qu'il reste Lafayette ou Le Déchu, il y a des noctes. **Dès que les deux sont éliminés, les noctes se dispersent** mais restent actif pendant encore deux tours.
  - **Lafayette attaque** la zone où il y a la plus forte concentration du Knight (la tour Eiffel ou les Invalides ?).
  - Le **colosse (Z)** traverse et **attaque** la communauté de **Notre Dame**, jusqu'à extermination des rebus (6 tours ?)
  - **Le Déchu** entre dans la danse. Il attaque une communauté de rebus ou le « chantier » de la tour Eiffel. Éventuellement, il s'allie avec Lafayette, le temps de cette bataille.
- ❑ Fin du tour 2 le **roi blanc** (voir le Codex fan made 1, p36) sort de son trou et remplace le premier « boss » qui tombe (Lafayette ou Le Déchu). Son objectif final étant de reprendre sa place à la tête de Paris... avec l'aide de son ami le Masque. **Affronter le patron** : 10/-2/-5 (3 pertes). Il apparaît directement sur la zone la moins défendues entre le tour Eiffel ou les Invalides.
- ❑ Fin du tour 3
  - **Les louves attaquent les Invalides**.
- ❑ Fin du tour 4, **une horde de créatures de la bête arrive par le Sud**. La bande attaque la cible la moins défendue (invalides, tour Eiffel ou Notre Dame). **Affronter la horde bestiale de sudistes** : 2/-4/-2 (5 pertes). Ils arrivent au 14<sup>e</sup> arrondissement.
- ❑ Fin du tour 5, décompte des points de moral :
  - Moral ≤ 10 : **fin tragique**. Les pertes sont importantes (au moins 50 % pour les effectifs Knight), le maximum de personnes sont évacuées et certains vectors sont détruits en vol par les noctes.
  - Entre 11 et 19 : **fin amère**. Paris est gagné, les créatures de la Bête sont encore très présentes dans Paris et bientôt un nouveau « roi » des bêtes verra le jour. C'est d'autant plus difficile à accepter que les pertes sont lourdes (environ un tiers des effectifs Knight).
  - Entre 20 et 49 : **statu quo**. Les créatures de la Bête sont repoussées de Paris, mais l'assiège, interdisant les voies terrestres pour y entrer ou en partir. Plusieurs « alpha » vont émerger dans les troupes de la Bête et il faudra du temps pour qu'un nouveau roi instaure son autorité, sauf si l'un des trois est encore en vie. Pour les troupes du Knight, les pertes sont importantes (environ 20 %).
  - Moral ≥ 50 : **fin héroïque**. Les créatures de la Bête fuient Paris et seules quelques-unes y feront des incursions... pour un petit moment. Pour le Knight les pertes sont relativement faibles (moins de 10 %).

B : Le Roi Blanc

Affronter le patron et ses troupes

[10/-2/-5]

(Objectif activé par un événement)

Renfort bêtes sudistes

14<sup>e</sup> arrondissement

Affronter la horde

[2/-4/-2]

(Objectif activé par un événement)

Librairie rue Jacob

5<sup>e</sup> arrondissement

Récupérer documents

[2/0/-3]

(Objectif activé par un événement)

Chaque round, il est possible d'accomplir 3 tests Savoir ou Discretion pour effectuer les **fouilles à la bibliothèque nationale ou la librairie rue Jacob**. L'objectif étant de « remplir » la jauge d'accomplissement de 50. La coterie en soutient donne un bonus de 5 à chaque test. Ne pas oublier l'usage des points d'héroïsme (voir Livret de bataille p12).

De la même façon, il est possible d'**aider à la tour Eiffel**. Chaque round, la jauge d'accomplissement de 50 permet de gagner un round, si elle est remplie, sinon elle se réinitialise à 0. Mais, les PJ ne peuvent pas bénéficier d'aide de PNJ.

## ARMEMENT OMEGA

Cette carte correspond à l'utilisation de l'art comme une arme contre l'Anathème.

Lors de la réalisation d'un objectif, les PJ sont épaulés par un ou plusieurs artistes, ou disposent des effets d'une œuvre majeure qu'ils transportent avec eux.

Les PJ peuvent appliquer les effets d'une forme d'art telle que décrit dans « La forge et l'art » pour les aider à réussir leur objectif. En fonction de la forme d'art, c'est l'effet d'œuvre ou l'effet de pratique qui se déclenche. C'est le ou les PNJ artistes concernés qui déterminent la qualité par un jet de dés.

## ARMEMENT OMEGA

Cette carte correspond à l'utilisation de l'art comme une arme contre l'Anathème.

Lors de la réalisation d'un objectif, les PJ sont épaulés par un ou plusieurs artistes, ou disposent des effets d'une œuvre majeure qu'ils transportent avec eux.

Les PJ peuvent appliquer les effets d'une forme d'art telle que décrit dans « La forge et l'art » pour les aider à réussir leur objectif. En fonction de la forme d'art, c'est l'effet d'œuvre ou l'effet de pratique qui se déclenche. C'est le ou les PNJ artistes concernés qui déterminent la qualité par un jet de dés.

## BROUILLEURS DE FLUX

une fois durant la bataille, lors d'une phase de conflit, une bande et tous les salopards et hostiles cessent de se battre. Les salopards tentent de se replier, tandis que les hostiles et la bande sont considérés comme vaincus. Les colosses, les patrons et les créatures de l'Anathème de type élite ne sont pas affectés.

## DOCUMENTS CONFIDENTIELS

Le Knight obtient de ses alliés certaines informations auxquelles les chevaliers n'ont pas accès habituellement. Si ces documents sont utilisés sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, 2 succès automatiques sont ajoutés. S'ils sont utilisés en présence des PJ, les chevaliers disposent d'un bonus de 3 dés si l'objectif est résolu sans combattre.

S'il s'agit d'un combat, ils disposent automatiquement des plans du lieu, d'informations sur les troupes adverses en présence ou tout autre élément (à la discrétion du MJ) susceptible de les aider à s'y préparer. Ils disposeront en outre de l'effet de surprise comme pour une embuscade.

(Dnsr: 42V1002P4)

## DOCUMENTS CONFIDENTIELS

Le Knight obtient de ses alliés certaines informations auxquelles les chevaliers n'ont pas accès habituellement. Si ces documents sont utilisés sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, 2 succès automatiques sont ajoutés. S'ils sont utilisés en présence des PJ, les chevaliers disposent d'un bonus de 3 dés si l'objectif est résolu sans combattre.

S'il s'agit d'un combat, ils disposent automatiquement des plans du lieu, d'informations sur les troupes adverses en présence ou tout autre élément (à la discrétion du MJ) susceptible de les aider à s'y préparer. Ils disposeront en outre de l'effet de surprise comme pour une embuscade.

(Dnsr: 42V1002P4)

## DOCUMENTS CONFIDENTIELS

Le Knight obtient de ses alliés certaines informations auxquelles les chevaliers n'ont pas accès habituellement. Si ces documents sont utilisés sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, 2 succès automatiques sont ajoutés. S'ils sont utilisés en présence des PJ, les chevaliers disposent d'un bonus de 3 dés si l'objectif est résolu sans combattre.

S'il s'agit d'un combat, ils disposent automatiquement des plans du lieu, d'informations sur les troupes adverses en présence ou tout autre élément (à la discrétion du MJ) susceptible de les aider à s'y préparer. Ils disposeront en outre de l'effet de surprise comme pour une embuscade.

(Dnsr: 42V1002P4)

## DOCUMENTS CONFIDENTIELS

Le Knight obtient de ses alliés certaines informations auxquelles les chevaliers n'ont pas accès habituellement. Si ces documents sont utilisés sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, 2 succès automatiques sont ajoutés. S'ils sont utilisés en présence des PJ, les chevaliers disposent d'un bonus de 3 dés si l'objectif est résolu sans combattre.

S'il s'agit d'un combat, ils disposent automatiquement des plans du lieu, d'informations sur les troupes adverses en présence ou tout autre élément (à la discrétion du MJ) susceptible de les aider à s'y préparer. Ils disposeront en outre de l'effet de surprise comme pour une embuscade.

(Dnsr: 42V1002P4)

## PASSAGES SECRETS

Des PNJ alliés ont renseigné les PJ sur des chemins détournés permettant de rallier les différentes zones de conflit.

Cet avantage est particulièrement utile lorsque les déplacements entre les différentes zones de conflit sont restreints ou qu'il n'y a pas de temps de répit entre les tours de bataille permettant de se redéployer.

À un moment décisif de la bataille de leur choix, ils peuvent se déplacer de deux zones de conflit au lieu d'une.

## PASSAGES SECRETS

Des PNJ alliés ont renseigné les PJ sur des chemins détournés permettant de rallier les différentes zones de conflit.

Cet avantage est particulièrement utile lorsque les déplacements entre les différentes zones de conflit sont restreints ou qu'il n'y a pas de temps de répit entre les tours de bataille permettant de se redéployer.

À un moment décisif de la bataille de leur choix, ils peuvent se déplacer de deux zones de conflit au lieu d'une.



## PRÉSAGES

Le don de double vue d'un PNJ permet d'obtenir des informations qui facilitent la réussite de n'importe quel objectif.

Utilisé sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, 2 succès automatiques sont ajoutés.

S'ils sont utilisés en présence des PJ, les chevaliers peuvent ainsi connaître à l'avance quelques-unes des conséquences de leur décision, les intentions de leurs adversaires ou d'autres informations utiles (à la discrétion du MJ).



## RENFORTS

Les PJ ont gardé un as dans leur manche. Il peut s'agir d'une faction alliée, d'une coterie cachée ou encore d'un PNJ important tel qu'un chevalier de la Table Ronde venu les aider.

Ce prompt renfort est à utiliser afin de réussir automatiquement un objectif que les PJ n'ont pas entrepris eux-mêmes et sur lequel ils ne sont pas présents.

Cet objectif doit forcément être un objectif standard, pas un objectif spécial ou lié à un événement spécifique de la bataille. L'objectif est réussi.



## SNIPER EN EMBUSCADE

Cette carte est à utiliser lors d'un objectif de type combat.

Un PNJ tireur d'élite se poste en hauteur et utilise ses compétences de sniper. En présence des PJ, il élimine automatiquement un patron (mais pas un colosse, ni une incarnation) ou bien, au choix, jusqu'à 10 salopards.

Ces derniers sont retirés des forces qu'affrontent les PJ pour cette bataille. S'il est envoyé sur un objectif entrepris uniquement par des PNJ et résolu via un jet de dés, il ajoute 3 dés ou 1 succès automatique au résultat.



## TIR DE COUVERTURE

Un groupe d'artilleurs alliés vient en aide aux PJ. S'ils doivent fuir un combat qui tourne mal, ils peuvent minimiser les pertes de Moral liées à l'échec de l'objectif en cours.

Les pertes sont divisées par deux (arrondies à l'inférieur, minimum 1). S'il est utilisé sur un objectif que les PJ n'ont pas entrepris par eux-mêmes, ce sont les pertes éventuelles qui sont divisées par deux mais, dans ce cas, les pertes de Moral sont inchangées.



## Vol du sceptre

Les troupes de Lafayette voient leur force de frappe réduite de 8 à 4.

