



KNIGHTS
AU CŒUR DES TÉNÉBRES

Des missions en plus

Rome en toque, Mouise, Bienvenue à la table ronde, Redneck à Bâton-Rouge



Quelques missions en plus ! #02

Ces missions supplémentaires apportent des éléments complémentaires à ma « campagne africaine ».

Rome en toque permet de faire une « première approche » de la ville, avant la campagne officielle. Les joueurs vont découvrir comment la pénombra est produite.

Mouise... est une petite mission à Karachi, l'arche arabe.

Bienvenue à la table ronde est une suite de petits événements émaillant la période d'entraînement de la « section Kraken ».

Des rednecks à Bâton-Rouge est une petite suite de missions aux USA où la Machine tente d'utiliser la foi contre l'humanité, pour lui faire perdre ses repères et la pousser vers le désespoir.

Table des matières

Rome en toque	3	Galerie de portraits, Mouise.....	12
Éléments de contextes.....	3	Bienvenue à la table ronde	13
Atelier de pénombra.....	3	Et plus si affinité.....	16
Le nid à embrouille.....	3	La suite ?.....	16
Mercenaire d'Anathéna Atlas p148.....	4	Message d'Arthur.....	16
Mercenaire d'Anathéna, exosquelette.....	5	Nouvelles sections.....	16
Officier, exosquelette.....	5	Calendrier 2038.....	17
Mouise : soupe de basse qualité	6	Multi-concert à la conforteresse.....	18
La piste sanglante.....	6	La geste des braves.....	20
Passage à Igneada.....	6	Liste des organisations à surveiller.....	22
Piste de sang.....	7	Galerie de portraits, bienvenue à la table ronde,	
Un conte des mille et une nuit (arche de Karachi).....	8	partie 1.....	23
Une ruine qui s'enfonce.....	9	Galerie de portraits, bienvenue à la table ronde,	
BASTONNNNNNNN !.....	9	partie 2.....	24
Bestian (élite).....	10	Des rednecks à Bâton-Rouge	25
Faune (élite) p384.....	10	Éléments de contextes.....	25
Prodiges.....	11	L'appel à l'aide du copain de Gauvain.....	25
Dans les ruines fumantes... des récompenses.....	11	Bâton-rouge.....	25
		Galerie de portraits.....	26
		Galerie de portraits, Boston.....	27

Galleries de portraits : pour éviter de sauver une humanité sans visages, anonyme et parce que j'utilise des ressources gratuites (ce que ne peuvent pas faire les auteurs), j'ai apporté des visages sur les intervenants principaux. Beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight, soit du site « [this person does not exist](http://thispersondoesnotexist.com/) ». Aucune demande d'autorisation n'a été faite. La petite languette grisée au-dessus des portraits ont vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » afin de faire tenir le portrait sur l'écran.

Petit détail lorsque je génère un PNJ, je commence par son portrait, puis le reste de son identité via <https://www.fakenamegenerator.com/>. J'adapte les paramètres au sexe et à une éventuelle ethnie. Cela peut donner des curiosités comme plusieurs PNJ du même sexe, de la même ethnie ou au contraire avec des identités atypiques.

Les statistiques des créatures sont soit issues des règles, soit issues du site « [Knight NPC generator](http://knightnpcgenerator.com/) » de Magus. Il a aussi créé les statistiques des créatures de la campagne en mode plus costaud : http://magusgeek.com/jdr/knight_bestiaire.pdf

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 Orygins ou 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://antre-monde.com/>

Rédaction / modification / maquette / relectures : scorpinou

Portraits : <https://thispersondoesnotexist.com/>

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 01, 2022-08-02

Rome en toque

Les missions sont une exploitation des informations issues de l'Atlas p140 (enfants du culte), p148 (mercenaire d'Anathema), du Chant des ténèbres p166 (production de pénombra),

Éléments de contextes

Anathéma est active partout, pas uniquement à l'arche de l'Humanité. Dans cette partie, les chevaliers vont être confrontés à une production de pénombra similaire à celle découverte durant le Chant des ténèbres p166, sauf que là, ils ne vont que stopper une production locale.

Atelier de pénombra

Type de mission : enquête et combat

Point d'héroïsme : 1 par PJ (voire 2)

Synopsis : Cette « mission de la garde » vise à stopper une production de pénombra.

Soit les chevaliers sont disponibles et ils sont envoyés en « mission de la garde », soit ils sont proches de Rome (notez bien qu'il est facile de transposer cette mission n'importe où).

C'est la section Cyclope qui contacte les chevaliers. Après analyse des rapports de missions d'une coterie (Louve pour ma part, mais libre à vous de le modifier), il y a des éléments étranges qui demandent une simple vérification. Comme la zone est dangereuse par nature (il s'agit de Rome), il faut être prudent.

L'une des IA de la coterie Louve, a enregistré un mouvement étrange en limite de zone de la caméra de la méta-armure. C'est loin, pixelisé à mort et très bref, donc difficile d'interpréter. Il pourrait s'agir d'une sorte de gros crocodile ou des gens portant des caisses, impossible à dire précisément.

Avec la géolocalisation de la méta-armure, il est possible de déduire que le bâtiment est dans une zone très proche des nouveaux marécages de Rome, dans le quartier de [Portuense](#), dans un bâtiment moderne. Tous les bâtiments du bloc sont en bétons et font généralement 7 étages, mais avec les affaissements du terrain, voir la bascule des bâtiments, ils ne sont plus à la même hauteur et les parties immergés peuvent varier entre 1 et 3 niveaux.

Une fois sur place, il n'est pas facile de trouver ledit bâtiment, toutefois, des détails sont troublants comme la présence d'équipements de détections, de caméras, d'alarme intrusions... alimentés et fonctionnels, épiant tous les faits et geste de toutes créatures de la taille d'un rat ou plus gros. En remontant, il est possible de trouver le bâtiment qui est sécurisé.

Le nid à embrouille

C'est dans la *Via Silvestro Gherardi* que se trouve le bâtiment où les lignes d'alimentations sont reliées avec les équipements de sécurité. Autour de l'ancien établissement scolaire dont les fenêtres sont bouchées par des plaques métalliques et avec des tourelles équipées d'armes automatiques qui sont visibles et font feu, de « manières silencieuses » (dans la mesure du possible, car ce sont des mitrailleuses), sur ceux qui s'avancent sans prudence. Chacune des 48 tourelles a les caractéristiques suivantes :

Défense	Réaction	Initiative	PA	Cdf	Tir
0	0	1	100	6	10D6+2 OD
À distance	Mitrailleuse lourde : dégâts 4D6 (12) + 10, violence 3D6 (9), portée : Moyenne (≤50 m) Effets : Destructeur – Deux mains – Lourd – Perce armure (10)				

Les tourelles couvrent toutes les approches possibles, y compris via les sous-sols et les airs. Il y a toujours 3 à 4 tourelles par angles d'approches.

Missions supplémentaires #1

Dès qu'un système détecte une approche, les sécurités se déclenchent. Le round d'après, les armes qui le peuvent tir sur la ou les cibles en ligne de mire et l'alarme est donnée à l'opérateur. Le premier round, la tourelle qui a le meilleur angle de tir fait feu. Le round suivant ce sont toutes les tourelles qui le peuvent qui tirent. Les tourelles tirent jusqu'à ce que la cible tombe. Si jamais elle refait un mouvement, elles tirent à nouveau pendant au moins 2 rounds.

Le piratage du système de sécurité est extrêmement difficile (difficulté 9) et sa réussite évite les tirs et les avertissements des gardes en poste.

Dans le bâtiment, les pièces qui ont le plus d'intérêt sont :

- ❑ Le *poste de sécurité* où les flux vidéo et des détecteurs sont centralisés. Les enregistrements sont conservés seulement une journée. En général il y a **une personne de nuit et deux dans la journée**.
- ❑ La *zone de vie* du personnel (trois dortoirs (dont un pour les techniciens), une partie sanitaires et douches, une cuisine et un réfectoire) pour un **maximum une vingtaine de personnes**. Le réfectoire est en général bondé en journée alors que ce sont les dortoirs qui le sont dans la nuit.
- ❑ Les *trois salles de classes* transformées en site de production. Dans chacune d'elle, il y a **un technicien et deux gardes en exosquelette**.
 - Dedans il y a 8, 9 et 12 enfants. Ils sont câblés et exposés à de l'élément alpha afin de produire de la pénombra. Chacun des enfants est enfermé dans un sac étanche, l'air arrivant directement par des petits tuyaux dans les narines et la nourriture dans des tubes enfoncés jusque dans la gorge. Souvent les enfants sont mis la tête à l'envers, roués de coups, subissant des décharges électriques et l'alimentation en air coupé. Une à deux fois par semaine, les excréments sont retirés du sac. Lorsque un enfant devient désespéré, son alimentation en air et nourriture lui sont retirés. Lorsque les cris faiblissent de part les privations, il est amené au broyeur qui le transforme petit à petit en une bouillie qui est mélangée aux extraits précédents. Une fois passé dans le décanteur, le mélange estensemencé avec des cristaux de moins bonnes qualités. La mélasse est mise en autocreuset et chauffé par induction Le processus de germination des cristaux prend plusieurs jours et ce n'est qu'après une semaine de chauffe que le mélange est petit à petit refroidi. Une fois le processus fini, les cristaux de pénombra sont filtrés et nettoyés avant d'être mis dans des caisses spéciales contenant un fragment d'élément alpha.
- ❑ Une **patrouille de trois gardes en exosquelettes et l'officier** lui aussi équipé.

En cas d'alerte, les gardes qui sont « légèrement » équipés (voir profil Atlas p148) filent mettre les exosquelettes. Ils se regroupent et forme un groupe d'une dizaine de gardes et d'un deuxième officier. Il faut trois rounds pour mettre l'exosquelette. Ceux qui sont avec des techniciens restent avec eux, autant pour les abattre que pour protéger la zone où ils sont. Ils n'en bougent que si l'officier leur en donne l'ordre.

Les officiers ont pour obsession le secret. Si la situation est inextricable, ils ordonnent l'exécution des trois techniciens et le suicide des hommes. Ils déclenchent aussi la destruction du site qui vole en morceaux infligeant 15D6 et l'effondrement du bâtiment. Les explosifs sont dans les équipements connectés aux enfants, ceux permettant de les alimenter et de récolter la pénombra. Pour éviter l'apocalypse, il faut neutraliser les deux officiers dans le même round.

Mercenaire d'Anathéna Atlas p148

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Les mercenaires tentent d'abord de désorienter leurs adversaires avant de les attaquer depuis des directions inattendues. Ils favorisent le combat à distance, mais sont également à l'aise au contact.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	10	4	8
Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	CdF
	5	4	40	20	–
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Corps à corps	Couteau de combat : Dégâts : 3D6+10 – Violence : 1D6 – Portée : Contact Effets : Orfèvrerie, silencieux, jumelé (ambidextrie)				
Distance	Grenade intelligente : Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Portée Courte, Effets : Chargeur 3, Ignore les bonus de réaction apportés par couverts. IEM : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence.				
	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6+10 – Violence 3D6+9 – Portée : moyenne Effets : Destructeur – Deux mains – Lourd – Perce armure (20)				

Mercenaire d'Anathéna, exosquelette

Type : Hostile (initié)

Tactique : même tactique que les mercenaires

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	10	4	8
Aspect except	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
7	7	6	40	30	30 – 05
Capa	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p>Exosquelette de combat (1) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course 1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.</p>				
Au contact	<p>Couteau de combat : Dégâts : 3D6+12 – Violence : 1D6 – Portée : Contact Effets : Orfèvrerie, silencieux, jumelé (ambidextrie)</p>				
À distance	<p>Grenade intelligente : Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Portée Courte, Effets : Chargeur 3, Ignore les bonus de réaction apportés par couverts. IEM : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence.</p> <p>Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6+10 – Violence 3D6+9 – Portée : moyenne Effets : Destructeur – Deux mains – Lourd – Perce armure (20)</p>				

Officier, exosquelette

Type : Hostile (initié) Elite

Tactique : cible en priorité celui qui possède le plus haut score en Dame puis en Aura.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	10	4	8
Aspect except	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	■ min □ Maj (2)	□ min ■ Maj (4)
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
9	7	30	60	45	45 – 10
Capa	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>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 initiative.</p> <p>Exosquelette de combat (2) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.</p> <p>Amplificateur de frappe (3) : ajoute 1D6 de dégât pour 1 PE, maximum 6D6, sans perte d'armure.</p> <p>Il est partout : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.</p>				
Au contact	<p>Couteau de combat : Dégâts : 3D6+6D6+18 – Violence : 2D6 – Portée : Contact Effets : Orfèvrerie, silencieux, jumelé (ambidextrie)</p>				
À distance	<p>Grenade intelligente : Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Portée Courte, Effets : Chargeur 3, Ignore les bonus de réaction apportés par couverts. IEM : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence.</p> <p>Mitrailleuse lourde : Dégâts : 8D6+10 – Violence 3D6+14 – Portée : moyenne Effets : Destructeur – Deux mains – Lourd – Perce armure (20)</p>				

Mouise : soupe de basse qualité

Cette mission m'a servi pour renforcer l'historique d'un PJ, en permettant à tous les autres joueurs d'interpréter une coterie qui se fait « exterminer ».

Le principe étant que la mission va de mal en pis.

L'autre approche possible, est de suivre la piste d'une étrange créature, jusqu'à Karachi.

La piste sanglante

Cette première phase commence de deux façons possibles. Soit le feu-follet (la fille de Palomydès), signale le passage des survivants de Waterford et « la navi », soit elle signale uniquement le passage d'une créature de la Dame à proximité de son convoi.

Le fait d'inclure les survivants de Waterford dépend de la chronologie et de votre envie de lier les événements de Waterford (voir le document sur le calendrier des événements) qui se déroulent début janvier 2038. Donc soit vous considérez que tous les rebuts de Waterford, inclus Kelly Mc Guire, sont morts. Soit vous les utiliserez pour un autre usage indépendant. Soit vous suivez la proposition de les inclure qui suit.

Passage à Igneada

Pour cette première partie, les chevaliers sont envoyés, suite à l'appel de **Keyah Dixon, la fille de Palomydès**, à Igneada, pas loin d'Istanbul.

Suivant le moment de la chronologie, Keyah Dixon signalera uniquement « la navi » (la grande bleue, en référence aux films Avatars), ou éventuellement elle y ajoutera les survivants de Waterford.

Igneada est un port à environ 200 km au nord-ouest d'Istanbul. C'est petite ville balnéaire est au centre d'une ancienne réserve naturelle de forêt inondable.

Keyah utilise cette ville isolée comme port d'attache pour débarquer ses convois et continuer à pied vers Istanbul. La réserve abrite un nid de « dragons » (voir Codex 10 p19), mais elle sait comment détourner l'attention de ces créatures si jamais elles se montrent.

Pour éviter tout soucis, elle a accepté l'offre de Keesie : elle a échangé l'un des bateaux de pêche contre le camion qu'ils ont utilisé pour venir jusqu'ici. C'est une fois sortie de la zone « draconique » qu'elle a envoyé le message au Knight.

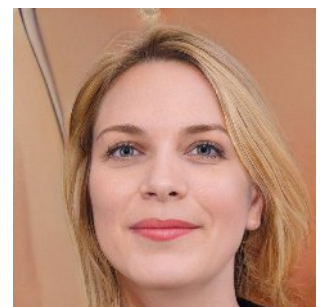
Pour une fois qu'elle peut faire cette partie du trajet plus confortablement que d'habitude, elle ne s'est pas fait longtemps priée, surtout que le camion à « gaz pauvre » (ou gazogène) qu'ils lui ont échangé est très adapté aux « carburants » disponibles (du bois, du charbon, ou bien d'autres choses).

En plus, face à une « créature de la Dame », Keyah ne combat pas, elle fuit ou elle tente de négocier.

Si vous incluez les survivants de Waterfords, c'est au moment de ces négociations qu'ils quittent Kelly, la prodige de Waterford.

Keyah Dixon racontera la rencontre entre son convoi et le petit groupe de personne qui sont mené par une jeune femme ressemblant à une créature de la Dame. Heureusement, ils n'étaient pas hostiles. Ils voulaient échanger leur camion contre l'un de « ses bateaux » et du carburant. Et comme Keyah ne voulait pas d'embrouille, surtout face à une telle créature, elle a accepté.

Les chevaliers peuvent apprendre que les survivants rebuts de Waterford ont rejoint le convoi de Keyah et il est possible de discuter avec eux. Ils ne sont qu'une toute petite poignée (2 ou 3, mais il n'y a pas Kenneth Wilson, le chef des rebuts de Waterford) qui ont accepté de suivre **Kelly Mc Guire** jusqu'ici. La prodige avait eu des rêves prémonitoires sur l'arrivée des créatures de la Bête. Et les seuls survivants de la communauté sont ceux qui ont suivi Kelly. Après, ils n'ont eu plus aucun doute lorsqu'elle a fait part « d'appels » qu'elle recevait dans ses rêves. Certes, il fallait à Berlin, mais pourquoi pas. Surtout en bricolant des bateaux, voitures ou camions pour circuler jusqu'en Allemagne. Puis, ils ont rejoint Keesie (la « navi »), ce qui les a troublés. Mais le fait de vouloir de longer la zone de ténèbre du sud de la mer noire, c'était trop.



Ils peuvent facilement raconter comment Kelly et Keesie sont sur la même longueur d'onde et sont très joyeuses lorsqu'elles combattent les créatures de la Bête, qu'elles haïssent au plus profond de leurs tripes. C'est très troublant de les voir sourire et rire en plein combat ou le soir en évoquant ces mêmes combats.

Ils peuvent aussi raconter les tragiques rencontres où des rebuts découvrent Keesie (qui porte une capuche, mais ça ne suffit pas tout le temps, surtout en ces temps de paranoïa) et malgré les appels au calme, ça se termine toujours de la même manière : les rebuts tirent ou attaquent et Kelly et Keesie massacrent ces humains qui n'ont pas voulu entendre raison. Heureusement, parfois, les échanges se passent bien, comme avec Keyah.

Ils peuvent aussi raconter quelques détails concernant la « navi », **Keesie Kofam (35 ans, néerlandaise)**, ils peuvent aussi décrire Keesie comme une femme « de glace ». L'un d'eux peut même montrer une photo ou vidéo de mauvaise qualité prise avec son téléphone.

De ce qu'ils savent : Keesie « a reçu une bénédiction d'une reine rencontrée dans son sommeil ». En une nuit, il y a quelques semaines, elle est devenue cette femme bleue ayant des pouvoirs de folie.

Kelly et Keesie détestent les créatures de la Bête et cette obsession les a mis en danger plus d'une fois, car eux, ils n'ont pas les « cadeaux de la reine ».



Piste de sang

Avec les indications de Keyah et via un relais satellite ou par saut de puces et interrogation de communauté de rebuts connues. Il est possible de suivre la piste du camion que les deux prodiges utilisent.

À plusieurs reprises, les chevaliers arrivent sur un charnier. Les corps des rebuts sont disloqués, écrasés, démembrés..., bref tués par des attaques d'une grande violence. Il est facile de reconstituer la scène ou de trouver des témoins (qui mentiront mais finiront par dire la vérité si on les met face aux contradictions). À chaque fois, la scène semble se passer de la même manière : une première phase stable (discussion, marchandage, etc.) qui dégénère. Parfois une personne du groupe nomade se fait tuer. Si c'est le cas, elle est enterrée à proximité, contrairement aux autres corps qui ne bénéficient d'aucune attention spéciale. Et en effet, le schéma est le même. Le groupe vient marchander du carburant ou de la nourriture. En découvrant Keessie, ils deviennent violents mais se font massacrer.

Lorsque Kelly et Keesie voient des créatures de la Bête, ou en entendent parler, elles foncent les massacrer.

Le périple part de **Batoumi** (en Georgie) jusqu'à **Ormara** (un port à environ 300 km à l'ouest de Karachi). C'est un trajet d'environ 3 500 km « impossible » à suivre.

En effet, il suffit que l'une des deux prodiges fasse un rêve pour qu'elle change de direction, parfois en faisant demi-tour. Surtout que parfois « elles comprennent » qu'un élément du paysage fait référence à un « message de leur reine ». Et parfois, ce sont les traces ou les récits des personnes rencontrées, qui donnent une piste vers des créatures de la Bête.

Là, où elles auraient pu faire le trajet en 4 jours en roulant une douzaine d'heures par jour, elles mettent plus d'une dizaine de jours.

Pour les chevaliers, les relais satellites sont inutiles, il faut interroger les gens, s'arrêter souvent pour obtenir la direction prise. C'est d'autant plus compliqué que la zone est pas mal fréquentée par des véhicules qui vont à Karachi ou qui en viennent. Entre les fausses pistes, les trajectoires erratiques et les scènes de massacres imposant des soins et/ou des enquêtes, les chevaliers ne parviennent pas à conserver une avance.

Une fois qu'elles prennent le bateau à proximité de Karachi, la piste « disparaît totalement ». Comme il y a des tensions entre le Knight et **Mohammed Khan**, l'immortel de l'arche, il n'est pas possible d'accéder aux données satellites de la région.

Rappeler aussi qu'il existe des tensions entre le Knight et l'immortel de Karachi et qu'il serait de bon ton de l'informer de l'arrivée d'une créature de la Dame sur son territoire.

Un conte des mille et une nuit (arche de Karachi)

Cette partie de la mission commence en suivant la piste de Keesie et Kelly ou, indépendamment, en tant que mission diplomatique. Dans ce dernier cas, la coterie est envoyée pour « faire plaisir » à un immortel.

Dans le cas de la mission diplomatique, les personnages sont embarqués immédiatement dans le vector qui décolle aussitôt, peu importe ce qu'ils faisaient juste avant, l'urgence est là et ça ressent d'autant plus pour deux raisons. Le vector est équipé d'un module pour accroître sa vitesse (mais l'appareil n'y résistait pas, ce projet de « booster » sera abandonné). En plus, le briefing sera fait durant le vol (qui parcourra les 5 000 km en à peine une demi-heure).

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Chevalier, l'immortel de l'arche de [Karachi](#), Mohammed Khan, nous demande d'intervenir. Des informateurs à lui ont trouvé des traces d'un atelier d'Anathéma d'où sont produits de la pénombra. Les soupçons de la présence d'une créature de l'Anathème sont d'autant plus importants que nos satellites ont repéré une étrange fluctuations de ténèbre dans l'arche.

Il faudra être prudent durant votre intervention, car d'après l'analyse du chevalier Dagonnet, la confortresse de forme atypique a été réalisée dans la zone résidentielle du sud de la ville, face à la mer, mais elle continue de s'enfoncer dans le terrain sablonneux et il est possible qu'une bataille un peu trop violente déstabilise le sol, la structure du bâtiment, voir une partie du quartier.

La forme de « croissant » du bâtiment visait à augmenter la portance, mais apparemment les ingénieurs locaux manquaient d'informations sur la structure du sous-sol, à moins que ce ne soit pas des problèmes d'ingénieries.

Votre intervention doit être le plus rapide possible. Il n'est pas certain que les « éléments » les plus intéressants soient toujours là.

Le contraste de l'urgence est d'autant plus important, qu'à leur arrivée, Génie (voir Codex p77) vient à la rencontre des chevaliers. L'IA saute d'une position à l'autre, son hologramme prenant une forme très « Disney » pour éviter de faire peur aux chevaliers. Il est très bavard et les guide jusqu'à la confortresse de l'immortel. Le taxi ne demandera pas d'argent.

Mohammed Khan, l'immortel les accueille dans son loft au sommet de l'arche au centre de Karachi, avec une vue superbe sur la ville et la plage au loin. Il apprécie que le Knight est envoyé des chevaliers aussi vite, il n'imaginait pas que ce soit possible. En tout cas, il va pouvoir expliquer toute la situation et faire donner toutes les ressources nécessaires à l'accomplissement de la situation délicate. Mais, juste avant qu'il explique réellement ce pour quoi ils sont là, une jeune femme (**Nayan Dua**) entre dans la pièce, se précipitant vers l'immortel, tenant à la main ce qui semble être un crayon... Elle est toute excitée et très vite le flot de paroles entre les deux semble communicatif : elle vient de découvrir qu'elle est enceinte et lui semble tout aussi enthousiaste d'être père.

Cette situation très intime est d'autant plus gênante que théoriquement ils ne sont pas mariés et il est possible qu'elle soit pas majeure, au regard de son âge apparent. D'autant plus que la tenue qu'elle porte ne dissimule pas grand-chose du corps juvénile.

C'est l'immortel qui reprend ses esprits en premier et rapidement met la jeune future maman (qui rougit en voyant les chevaliers) dans une pièce attenante. Il demande d'excuser pour ce moment embarrassant et reprend ses explications.

Il n'a jamais vraiment adhéré au projet d'Ismaël Jhêlam et cet ordre de « néo-croisés », le Knight. Trop européen et occidental à ses yeux. Mais tout a changé lorsque sa fiancée lui a présenté l'un de ses rares amis d'enfance encore en vie, le chevalier **White Hat, de la coterie Karnack**. Ils ont tellement fait pour l'arche de Karachi qu'il se sent obligé de faire un geste. C'est pour ça qu'il a demandé à Ismaël de lui envoyer une « autre coterie » puisque Karnack est hors course (dit-il en faisant un clin d'œil¹). Bref, les autres chevaliers sont sur une autre mission et il faut neutraliser au plus vite le souci.

Celui-ci est inquiétant. Mais heureusement, tout semble se passer dans une seule confortresse. Et en plus, les fondations ont brutalement cédé durant la construction, entraînant une partie du quartier de ce quartier de bord de mer très apprécié. Depuis la zone est interdite car trop dangereuse. Or, les « Karnack » ont découvert que potentiellement de la pénombra (qui empoisonne sa ville) était peut-être produite là-bas et qu'il est possible qu'il y ait des créatures de l'Anathème. En effet, il a fait envoyer une voiture de patrouille à proximité et sur les images de la caméra embarquée, une ombre foncé très rapidement sur le véhicule, ce qui semble être une stratégie habituelle de créature de la Bête, dixit White hat.

1 Officiellement la coterie Karnack a fait une tentative d'assassinat sur le roi d'Angleterre et toute la coterie aurait été bannie dans la première semaine de janvier 2038, voir l'aide de jeu *Coteries fréquentables*.

Comme il l'a déjà dit, il peut mettre à disposition ce que les personnages veulent, mais qu'il se dépêche, il doit rejoindre sa fiancée.

Une ruine qui s'enfonce

Le quartier où se situe la confortresse est fortement dégradé. Des algues, emportées par les embruns, se développent sur toutes surfaces possibles, même sur le peu de végétation qui poussaient péniblement. En se dégradant, un acide est produit, emplissant l'air de miasmes dangereux. C'est donc un paysage étrange, semblant fondre, se rouiller et presque totalement recouvert d'une couche verte-marron. De temps en temps, des algues plus fraîches, d'un glauque étonnamment étincelant par rapport aux autres couleurs dominantes, se développent.

Sans champs de force, les méta-armures subiraient des dommages réguliers, comme le reste de ce qui est sur place.

La transition entre cette zone très fortement dégradée et le reste de la ville se fait en une dizaine de mètres, juste après des clôtures plus ou moins rouillées.

En bord de plage, un immense bâtiment, telle une tour de Pise couchée, émerge des ruines des résidences autrefois luxueuses et des grattes-ciels s'effritant en permanence. La confortresse n'a pas la forme classique d'une immense tour de plusieurs centaines d'étages. Mais plutôt d'un croissant de près de 500 m de longueur qui aurait sans doute épousé les contours du terrain mais qui c'est ouvert en deux et c'est enfoncé dans le sol de manière différente sur la longueur, engendrant des tensions et le déstructurant davantage.

Le bruit du vent à travers les grattes-ciels, du craquement des parois en béton qui cèdent, des bruits et nuages des effondrements d'une poutre, donne une ambiance particulièrement lugubre, accentué par une pénombre que les lumières des méta-armures peinent à éloigner.

Une fois à côté de la confortresse, les chevaliers se rendent compte qu'il est possible d'entrer via les fenêtres ou les balcons. Au sud, les étages 5 et 6 sont au niveau du sol, alors qu'au nord, ce sont les étages 8 et 9, ce qui représente un dévers d'environ 3 %, ce qui n'est pas dérangeant. Par contre, des chocs importants font effondrer ou traverser les étages ou murs. Imaginez un éléphant dans un magasin de porcelaine...

C'est dans ce bâtiment tombant en ruine, belle métaphore de l'humanité de 2038, que se trouve un « nid » de créatures de l'Anathème. Leurs effectifs augmentent de temps en temps, avec des créatures uniquement de la Bête. Par contre, de temps en temps celles-ci amènent des rebuts ou des créatures de la Chair pour les dévorer.

Étrangement, le nid laisse tranquille (et protège donc indirectement) un petit groupe d'humain qui est dans un bâtiment à proximité, un ancien restaurant. Ceux-ci transfèrent le contenu de caisse dans des petits sachets qui sont ensuite revendus dans la ville. Apparemment, ce n'est pas ici que la pénombre est produite mais uniquement reconditionnée.

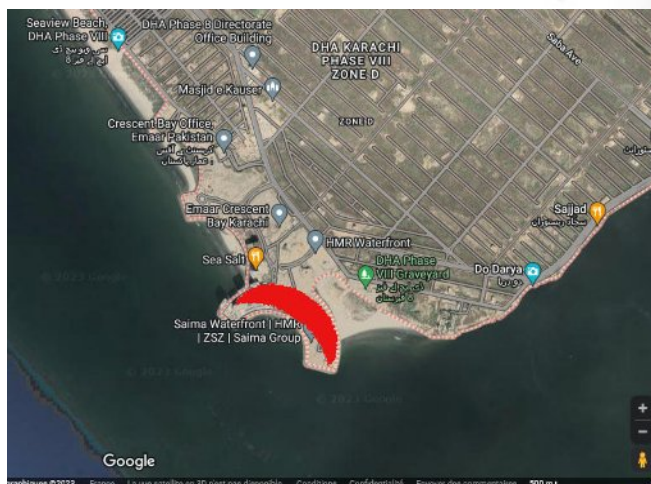
BASTONNNNNNNN !

Suivant ce que vous souhaitez mettre en place, il existe surtout deux possibilités :

- Les deux prodiges ne sont pas là. Elles sont parties vers l'Afrique en bateau ou vous ne les avez pas du tout intégrées à la mission.
- Les deux prodiges sont présentes et sont là pour détruire le nid

Mettez des dizaines de faunes et de bestians, donnant la nette impression qu'un assaut massif de l'arche était en cours de préparation. Il faut aussi **insister sur la confortresse qui tombe en ruine à chaque coup des chevaliers et des prodiges. N'hésitez pas à mettre des morceaux de murs, de poutre, planchers, etc. qui tombent sur une partie ou la totalité du champ de bataille, infligeant des dommages, écrasant des créatures, etc.**

Voici les profils des créatures du nid :



Missions supplémentaires #1

Bestian (élite)

Type : Hostile (recrue)

Tactique : attaquent d'abord les combattants au contact. Un quart vomit des flots de ténèbres. Ils ciblent en priorité les ennemis possédant en haut score en *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	12	2	1	5
Aspect except	□ min □ Maj	□ min ■ Maj (3)	□ min □ Maj	□ min □ Maj	□ min □ Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
6	3	2	30	–	– / 10
Capa	<p>Module (saut nv1) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module saut 1.</p> <p>Anathème : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p>Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p>				
Au contact	<p>Griffes et crocs : Dégâts : 7D6+15 – Portée : Contact – Effets : meurtrier, destructeur ou choc 1</p>				
À distance	<p>Flot de ténèbres : Dégâts : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Choc 1 / Anathème</p>				

Faune (élite) p384

Type : Salopard (recrue)

Tactique : attaquent l'ennemi le plus proche d'eux. Si leurs ennemis sont à distance égale, alors les faunes attaqueront celui qui possède le plus haut score en *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	15	4	4	7
Aspect except	□ min □ Maj	□ min ■ Maj (9)	□ min □ Maj	□ min □ Maj	□ min □ Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
8	2	30	200	–	– / 10
Capa	<p>Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête (+20).</p> <p>Module (saut nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 2 : portée longue, +9 dégâts, +2 réaction en l'air</p> <p>Affidé du Seigneur : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>				
Au contact	<p>Arme lourde : Dégâts : 6D6+24 – Portée : Contact – Effets : Anti-véhicule / Choc 1</p>				

Si vous incluez les deux prodiges (dont les profils sont juste ci-dessous), décrivez une bataille où les deux jeunes femmes massacrent les bestians et les faunes. Elles semblent prendre du plaisir à massacrer ces créatures et les personnages pourraient éventuellement avoir un peu pitié pour elles. Mais, même si leurs intentions sont de ne pas participer directement, faites leur tombé dessus ou se dirigeant vers eux, quelques bestians et faunes.

Dans tous les cas, les deux prodiges ne seront pas offensives vis-à-vis des humains. Elles seront sensibles aux charmes des humains avec un fort score en Dame et au contraire, très hostiles vis-à-vis de PJ ayant score de Bête à 7 ou plus.

Prodiges

Les deux tueuses de Bête

Type : Salopard (Héros) (élite)

Tactique : vise en priorité les cible avec le plus haut score en Bête.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	18	12	12	12
Aspect except	□ Mineur -- □ Majeur	□ Mineur (9) ■ Majeur	□ Mineur -- □ Majeur	□ Mineur (7) ■ Majeur	□ Mineur -- □ Majeur
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	Bouclier
	9	6	200	–	15
Points faibles	Hargne				
Capacités	<p>Accablant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p>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 initiative.</p> <p>Résistance lumineuse : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p>Modules : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules course nv3, saut nv3 et amplification de frappe nv3.</p> <p>Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p>Tueur d'éclat (Bête) : Lorsqu'il affronte une créature de la Bête, le PNJ s'octroie 10 réussites automatiques à son attaque et 10d6 de dégâts supplémentaires, quelles que soient les techniques ou les armes utilisées.</p> <p>Hybridation : Pour le PNJ, les capacités « du Seigneur » fonctionnent sur Bête et Dame.</p> <p>Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p>Protégé du Seigneur : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p>Serviteur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				
Corps à corps	Griffes et crocs : Dégâts : 10D6+27 – Portée : Contact – Effets : choc 2, dispersion 3				

Dans les ruines fumantes... des récompenses

Il est possible de discuter avec les prodiges, de recueillir des quelques humains survivants (le garde mangé) et d'avoir un petit moment privilégié avec l'immortel.

Si les chevaliers discutent avec elles (alors qu'elles sont couvertes de viscères, d'organes, de sang et de poussière), ils pourront apprendre des détails. Comme leurs volontés de venir précisément ici pour éradiquer les créatures de la Bête. C'est une demande de leur « reine » qui leur parlent dans leurs rêves ou dans les miroirs.

Après ce combat, soit elles décident de partir en Afrique auprès de leur reine, soit elles repartent en chasse, dans les terres européennes. Le choix risque de se faire en fonction des propos tenus par les chevaliers, c'est à vous MJ de trancher, pour savoir s'ils auront des adversaires supplémentaires lors leur rencontre avec la reine durant la campagne.

Quand à l'immortel, les personnages peuvent l'obtenir en contact gratuitement au niveau 1.

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, Mouise

Les photos de l'immortel et de sa fiancée sont celles de Jameel Alexander Thermiotis et de la princesse Iman de Jordanie.

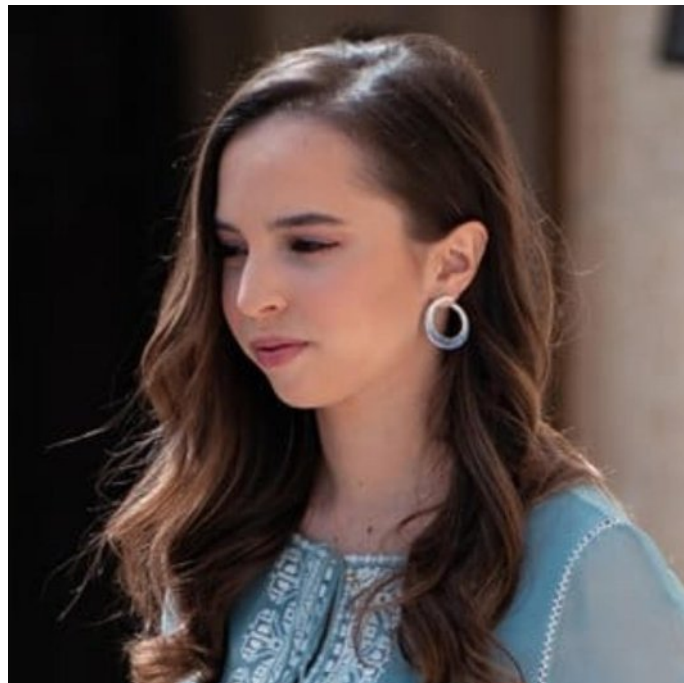
Partie à replier pour faire un crochet



Mohammed Khan
Administrateur Général Karachi

Partie à replier pour faire un crochet

Partie à replier pour faire un crochet



Nayan Dua

Partie à replier pour faire un crochet



Keesie Kofam, 35 ans, néerlandaise



Keyah Dixon, 19 ans
Feu follet Istanbul

Bienvenue à la table ronde

Cette « mission » recense les événements qui vont se dérouler durant les quelques semaines commençant à l'intégration à la section de Bédivière (la section Kraken) et l'incorporation à la table ronde.

- ❑ **J1** : En arrivant à Camelot, les personnages apprennent qu'ils vont temporairement séjourner à Camelot même, le temps que leurs affaires soient déplacées dans la conforteresses de leurs choix. S'ils ne veulent pas déménager, ils ne resteront qu'une nuit, le temps de soins, examen médicaux, mise à jour de la méta-armure, etc.
 - **Mais surtout, Gauvain et Merlin** passent un peu de temps pour discuter avec chacun des personnages, afin de définir la meilleure « **arme de prestige** ».
 - Comme Gauvain et Merlin ne discutent qu'avec un chevalier à la fois, les autres ont du temps devant eux. Ils peuvent donc en profiter pour se balader, ils peuvent découvrir ou rencontrer un PNJ de Camelot ou...
 - ❑ Sous l'oreiller du PJ qui est le plus logiquement proche avec la Black Cell, une carte de visite d'un bar de Londres (**Bar Elba Waterloo, à côté de la gare**), avec une heure inscrite dessus. À une table, **Jay Acquila** (qui se présentera si le PJ ne le connaît pas encore) et **Ania** (voir 2038 p63 et Atlas p76). Jay dira seulement une chose : son chef, **Dominik Kravtchenko**, veut le rencontrer. Si possible avant la fin du monde. En attendant, il part, laissant Ania et le PJ se retrouver.
 - À l'issue de la rencontre, si ce n'est pas encore déjà fait, les joueurs peuvent noter la **Black Cell au niveau 0 (voir Atlas p75)**
 - ❑ Dans la boîte mail du PJ qui semble le plus religieux, le plus opposer à la Black Cell, ou simplement attiré par la technologie, un message donnant rendez-vous dans une boîte de nuit (**Egg London Nightclub**) et très animée de Londres. Là-bas, une « cellule » est réservée au nom du PJ. Dans cette petite salle privée, souvent utilisée pour des moments plus intimes, l'installation informatique de la boîte de nuit semble être connectée sur un jeu en ligne connu (**Royaumes Fantasy**, voir le roman *Morningstar Origines* p387). Le compte est connecté sur un serveur où plusieurs personnages semblent être dans des zones de jeu différents. Le compte utilisé semble appartenir à la boîte de nuit. Une fois en ligne, avec n'importe quel personnage, un PNJ vient rencontrer un personnage géré par l'ordinateur qui semble vouloir donner une quête buggé et commence un dialogue simpliste, répétant de regarder sous la table. Sous la table où se trouve le chevalier (et non l'avatar en ligne), une enveloppe avec un identifiant et un mot de passe. Le compte en question n'a qu'un seul personnage, connecté dans une région isolée du jeu.

Là, écrit sur le sol, une quête indiquant qu'il faut aller dans la capitale du jeu pour rencontrer un PNJ du nom de Saklut qui est dans les caves du marchand alchimiste. Saklut dialoguera avec le chevalier lui demandant d'aller chercher 10 pierres calcinée dans les débris de la forge. Si l'avatar fouille les déchets en question, un bug semble se produire et l'ordinateur plante et reboot. Pendant le redémarrage, le personnage reçoit une notification lui indiquant qu'il vient de recevoir un courriel. Dedans, un rendez-vous est indiqué dans la banlieue de Londres, un coin paumé où personne ne va, car il n'y a plus rien, si ce n'est des ruines menaçantes de s'effondrer au moindre coup de vent. Un hologramme de **Tulkas (alias Harold Fench**, voir 2038 p71 ou Atlas p73) se présentera comme étant un messenger des Neuf. Il fera des révélations comme :

 - C'est son patron (le Fou) qui a désigné Raphaël MacTavish (Arthur) à James Niakaté (Merlin) comme étant le seul humain sur terre qui peut porter Excalibur.
 - Il va donner des fichiers de mise à jour pour que le camouflage des vectors furtifs fonctionne mieux.
 - Il va indiquer qu'il y a de grandes chances que leurs destinées et celle de l'humanité soient intimement liées, voir la prophétie La Chanson des ténèbres p72.
 - Il espère que les prochaines fois qu'il tentera de communiquer avec les personnages, Mme Mendy (Palomydès) ne sera pas aussi acharnée à suivre ses chevaliers.
 - Toutes choses que vous jugez utile pour convaincre que les Neuf sont sérieux et possèdent des connaissances uniques.
 - À l'issue de la rencontre, si ce n'est pas encore déjà fait, les joueurs peuvent noter les **Neuf au niveau 0 (voir Atlas p72)**
 - ❑ Les autres PJ sont invités à **une partie de bowling** où des chevaliers du Knights et des personnels vont participer. C'est l'occasion de nouer des relations avec une ou deux coteries, qui par hasard sont bloquées elles aussi (au choix des joueurs participants à la soirée bowling).
 - À l'issue de la soirée, les joueurs peuvent gagner gratuitement un contact niveau 1 avec l'un des PNJ ayant participé à la soirée.
 - ❑ **J2 à... : jusqu'à mi-mars environ**, les personnages vont subir l'entraînement difficile, sous la supervision extrêmement sévère de Bédivière, de la section Kraken. Les entraînements vont être physiques d'un niveau basiques (footing, musculation, etc.) à plus exotique (l'équivalent d'une salle des dangers des Xmen, mais à l'échelle d'un village ou de la conforteresses non finie et abandonnée juste à côté). Presque chaque jour au moins l'un des personnages termine la journée à l'infirmerie. Et durant cette période, les personnages vont

Missions supplémentaires #1

pouvoir trouver un peu de temps pour « faire des choses » durant les soirées ou les quelques événements suivants. C'est les moments pour ressortir la « vie entre les missions » (voir Atlas p89), les pages (voir Atlas p93) ou ce que vous voulez. Pour ma part, j'ai permis 1 test par semaine à chaque personnage, pour un total de 8 semaines chaque. Sauf pour les pages où j'ai permis jusqu'à 5 tests par semaine ou moins s'ils voulaient faire d'autres choses, comme les relations avec des proches. Chaque semaine d'entraînement, au moins un chevalier de la table ronde vient donner un cours ou une occasion de les combattre amicalement.

- ❑ **Première semaine, Gauvain** (2038 p45, sa méta-armure « Solar » mélange priest et wizard) et **Dagonnet** (2038 p49, sa méta-armure « Digger » mélange priest et warmaster) proposent un combat dont l'*objectif est de sauver des civils*, les deux chevaliers interprétant des créatures de l'Anathème. C'est une course contre la montre en trois manches où des nuées de droïdes font regretter de ne pas avoir la thunder security. À partir de la deuxième manche, des fumigènes et des torches à plasmas éblouissantes rendent les choses plus compliquées. À la troisième manche, s'ajoute des obstacles actifs qui immobilisent les chevaliers, les attirant dans des pièges.
- **Le 19 janvier**, à 3h14mn8s, un certains nombres d'appareils codés en 32 bits, affichent le 13 décembre 1901 (20h45mn52s). Les victimes se comptent en centaines, surtout en dehors des arches. Le bug de l'an 2038 a frappé !
 - ❑ À l'occasion de vérification des IA pour prévenir ce bug, de nombreux chevaliers férus d'informatique constatent tous qu'un virus est partout. **Wombot**, de son doux nom, se présente comme une application anti-spam et anti-pub classique et certains l'utilisent dans ce sens. Mais en fait, il semble que ce virus soit d'*origine Australienne* (*Matthew Butler, l'immortel de Sidney*, dément d'être à l'origine de ce virus qui semble impossible à éliminer). Certains ont découvert des fonctions cachées du virus qui permettent des échanges de messages ou de fichiers. La seule limite étant d'avoir accès à l'internet. L'avantage le plus fou étant une sécurisation rarement atteinte pour ces messages.
- **Fin janvier** : un « multi-concert », voir [pages suivantes](#) pour le détail.
 - ❑ À l'issue des concerts, **Palomydès échappe** (elle y échappe vraiment ?, c'est à vous de le juger ou de le faire jouer) **de peu à un tir de Longshot**. Le seigneur Arthur salue la célérité et l'héroïsme des chevaliers de la coterie Seelies Écarlates ayant permis de neutraliser la menace. Apparemment Anathème a payé Longshot pour la tentative d'assassinat.
- ❑ **Deuxième semaine, Lamorak** (2038 p46, sa méta-armure « Bastion » est une warrior renforcée) impose des cours théoriques sur l'importance de protéger « un principal » et des cours pratique éprouvant où le danger surgit de partout... le principal finissant souvent avec une bille de peinture sur le visage.
 - Du **01 au 03 février**, suivant les relations et interaction **Eva Carpenter**, la date changera. Celle-ci demande officiellement à intégrer l'orphelinat du Knight. Elle a rencontré une amie qui est devenue SA meilleure amie et avec qui, toutes les deux, il semble y avoir une alchimie étonnante : **Yin**. Elles semblent devenir inséparables.
- ❑ **Troisième semaine, Palomydès** (2038 p48, sa méta-armure « Sherlock » mélange bard et warmaster) met tout le monde à l'aise avec un entraînement dans la boue. Tout le monde en guardian, champs de force désactivé, à lutter contre des adversaires qui surgissent et en quelques secondes, il devient impossible de distinguer les gens, tout le monde étant couvert d'une boue très collante.
 - **Le 09 février, la fille de l'empereur du Japon, Aiko**, effectue une visite, avec son mari, sous la protection des PJ et de Bédivière. Suivant comment les joueurs abordent les choses, ils peuvent surprendre une discussion entre le chevalier de la table ronde et la princesse. Celle-ci lui apprend que son père (Naruhito, 78 ans) va très bientôt annoncer officiellement qu'il va abandonner son poste pour lui laisser. Théoriquement c'est son oncle (Fumihito, 73 ans) qui aurait dû prendre la suite, mais il est officiellement dans un coma suite à des attaques de créatures de la Chair. Le secret de sa mort va être révélé en même temps que l'annonce de l'abdication. Elle sera donc la « première » impératrice. Elle sait qu'elle va faire l'objet de tentatives d'assassinats. C'est le moment de l'assaut d'un commando lourd (prenez les [profils des mercenaires et officiers en exosquelettes page 5](#)). Vous pouvez aussi mettre un accident d'un camion transportant quelques bestians. Et une tentative d'empoisonnement.
 - ❑ Le commando d'exosquelettes est exclusivement japonais. Ils sont motivés uniquement par « patriotisme » et ne souhaitent pas que les rumeurs qui circulent se réalisent. Il n'est pas question qu'un jour il est une impératrice au Japon, car la princesse Aiko n'est actuellement pas en droit de succéder à son père puisque les femmes sont exclues de l'ordre de succession en raison du principe de primogéniture masculine.
Ils peuvent avoir tous le matériel possible, même des missiles si vous le voulez. C'est théoriquement du matériel destiné à la milice de l'arche Londres qui a été détourné.
 - ❑ Le container vient de Bordeaux. C'est un trafic d'Anathème, mais les acheteurs et ceux qui ont provoqué l'accident sont japonais et souhaitent tuer la future impératrice.
 - ❑ Le poison est dû à un chef japonais qui vit à Londres depuis longtemps et qui a une très bonne réputation... mais il est TRÈS traditionaliste.
- ❑ **Quatrième semaine, Bohort** (2038 p50, sa méta-armure « Fu-Mari » est une warrior renforcée) fait faire de nombreux exercices d'embarquement et de sortie de véhicules, dans des temps chronométrés et dans des si-

tuations compliquées, avec des conditions météorologiques ou d'obligation d'embarquement de « civils » trop nombreux pour les capacités de transports...

- Le **14 février**, pour la saint Valentin, le Knight organise un concert : **La Geste des Braves**. Le discours d'ouverture est effectué par Ismaël Jhélam et Hélène Garnier, tandis que la retransmission a été commentée par Gloria Mate et Cassandre Dubois (de l'arche de Bordeaux).
 - Lien [Youtube pour la playlist](#)
 - Durant toute la journée, la coterie aura pour charge d'assurer la protection d'une vedette qui est venue pour représenter l'arche de Naples durant le concert. La personne à protéger est **Isabella Mandoloni**, la *Prima ballerina étoile du Teatro alla Scala de Milan* en 2034. Voir Arc 1 : après moi le déluge p2 du Codex INIZIO scenarii de Lucie Bohuon. La journée et la soirée seront émaillées des « incidents » prévus.
- **Cinquième semaine, Lancelot** (2038 p47, sa méta-armure « Parangon » mélange rogue et warmaster) demande aux chevaliers d'aller sauver des œuvres, sur le terrain, avec lui. Et souvent il s'agit d'aller arracher les œuvres en question à des créatures de l'Anathème. Sauf durant une mission, où les personnages tombent sur une communauté de rebuts, protégé par une œuvre majeure, mais la protégeant très mal. Ils leur demandent de trancher le nœud gordien.
- Le **16 février**, Arthur annonce officiellement la création du projet Avalon, comme un poste avancé important, « un deuxième Camelot ». L'initiative est unanimement soutenue par les arches et leurs immortels.
- Le **22 février**, les personnages escortent **Lamorak**, accompagné de la chevaleresse **princesse Eugénie d'York** (Wizard). À l'arche japonaise, ils vont négocier un rapprochement entre la Knight et le Nodachi. Aucun incident, le nodachi surveillant de TRÈS près les moindres faits et gestes. **Le lendemain, l'empereur annonce qu'il va officiellement céder son trône à sa fille**. L'ambiance au Japon est très tendue. De nombreuses manifestations apparaissent dans la ville. Les gens sont scandalisés par cette succession.
- Pendant que les personnages filent vers le Japon, la NAU visite Avalon et renouvelle son soutien au Knight.
- Du 26 au 28 février, de nombreuses agitations sur les multiples fronts de l'Anathème. Cela commence par la Machine, le long de la côte Est des USA et le lendemain par des raids massifs de la Chair au Népal et au Tibet.
- Le **27 février**, [Rome en toque](#) si les personnages ne l'ont pas fait, sinon ils sont envoyés sur **Hastings** sur la côte, à 85 km au sud-est de Londres. Cette ville de 100 000 habitants avant l'Anathème, est en train de subir des assauts de créatures (de la Bête) qui s'attaquent aux derniers rebuts. Londres s'en moquerait, mais à moins de 100 km, c'est dangereux. Ça tombe bien, le Knight est là pour ça. Mettez 3 à 4 bestians élites et 2 faunes élites par PJ. En remontant la piste, ils trouveront un bateau de pêche français, rafistolé et suffisamment costaud pour qu'il franchisse la manche durant la tempête de la nuit passée.
- **Sixième semaine, Sagramor** (2038 p51, sa méta-armure « Berzerk » mélange paladin et barbarian) propose des combats en arène ou sur le terrain. Il est plus sage de prendre la première option.
 - Le **02 mars**, U-Sigma (NAU) annonce une importante mise à jour des systèmes d'exploitation des drones Hornet, les rendant capables d'évoluer en nué sans limite de nombre.
 - Le **04 mars**, la milice demande l'intervention du Knight. **Christopher Rice** vient d'être arrêté avec la tête d'un bestian dans un sac à dos. Du sang noir dégoulinant l'a dénoncé. Le temps d'arriver au poste de la milice, c'est un carnage. 3 faunes élites par PJ sont arrivés, accompagnés d'une bande de noctes.
- **Septième semaine, Sagramor** (2038 p51, sa méta-armure « Berzerk » mélange paladin et barbarian) revient pour proposer d'autres combats, mais cette fois, il se retient moins et souvent les chevaliers terminent à l'infirmerie.
 - **Lundi 08 mars**, après une dizaine de jours d'émeutes ayant fait des dizaines de morts, **Iwata Kaneda, PDG de Kaneda Technologies, shogun du Nodachi**, annonce publiquement que les manifestations seront interdites dès le lendemain et la moindre suspicion sera sévèrement étouffée. Le surlendemain, après 2 786 morts, plus aucune manifestation ne vient troubler le pays du soleil levant. L'harmonie peut enfin revenir et l'acceptation de la première impératrice sera totale ! Après tout, n'est-elle pas la digne héritière d'[Himiko](#) ?
Cette remarque est loin d'être négligeable. Himiko est aussi connue par les Japonais que Vercingétorix l'est par les Français. En plus, cette reine du III^e siècle est forcément légendaire... l'écriture étant arrivée au Japon au VII^e siècle. Donc de fait, elle est préhistorique, au sens littéral. Surtout qu'elle est connue à travers des écrits chinois.
 - Le **09 mars**, à Mexico, un homme prétend être le véritable Raspoutine et se met à dos la foule qu'il tente de manipuler. Le bougre fini pendu, fusillé, émasculé et brûlé. Étrangement la fin de l'inconnu ressemble à celle dont il se disait être la réincarnation.
 - Le 12 mars, à Londres, un naufrage a lieu sur la Tamise. Plusieurs passagers sont portés disparus. Le capitaine parle d'un tourbillon apparu devant le bateau. Sur la vingtaine de passagers, plusieurs sont portés disparus.
- **Huitième semaine**, totalement rincés et fatigués, ils sont convoqués par Bédivière qui leur annonce qu'ils ont fini l'entraînement. Pour qu'ils profitent pleinement de leurs repos, il les envoie sur une « mission tranquille ». Ils vont devoir faire une bonne impression à Naples... pour le **Don de l'art**, la nouvelle exposition « secrète » de l'immortel fantasmaque italien.

Et plus si affinité

En tant que futur potentiel chevaliers de la table ronde, les personnages ont un accès « sans limite » à toutes les informations. Cela peut sans aucun doute leur permettre d'avancer sur des motivations ou jauges d'accomplissements, par exemple sur « les grandes factions », voir Atlas p89. Mais pour éviter que les joueurs ne voient que les huit de la campagne, voici [une liste](#), incluant les factions citées dans l'Atlas p70.

De plus, il y a de fortes chances que les joueurs cherchent à avoir des renseignements sur les communautés de rebuts qu'ils ont fréquenté, par exemple :

- ❑ Communauté de Waterford : attaque massive de créatures de la Bête dans la nuit du 1 au 2 janvier. La coterie envoyée pour secourir est arrivé trop tard. C'est d'autant plus rageant que la coterie a subi 50 % de pertes ainsi que le vecteur et le pilote.
- Des rescapés sont signalés par des feu-follets, à termes à Berlin vers fin janvier. Il semblerait que la prodige et trois personnes sont en train de suivre celle qui rêve d'un rendez-vous avec une *déesse mère*. Les relations entre le Knight et ces survivants semblent rompues définitivement. Si jamais vous n'avez pas fait jouer [Mouise : la soupe de basse qualité](#), c'est l'occasion. Sinon, la prodige refusera de parler aux PJ.
- ❑ Marseille : de nouvelles communautés ce sont installées, remplaçant celles qui sont parties depuis le passage des PJ. Les communautés connues par les PJ ce sont installées à Carcassonne.
- ❑ Paris : la situation est meilleure, mais la ville subit des vagues d'assauts de créatures de plus en plus fréquentes et de plus en plus dangereuses. Face à ces vagues, des communautés se regroupent et l'avant-poste renforce ses armements.

La suite ?

Les chevaliers peuvent aussi profiter des ressources du Knight (tant matériel qu'humaine) pour tenter d'aller plus vite pour récupérer les ingrédients pour le rituel donné « par les dieux africains ».

S'ils n'ont pas de contact pouvant les aider, M. Pendulum acceptera d'aider les futurs chevaliers de la table ronde.

C'est à vous d'accélérer ou freiner par rapport à vos besoins et la façon dont vous souhaitez articuler les missions et événements entre eux.

Message d'Arthur

Arthur va discuter, uniquement accompagné de Merlin, avec les chevaliers. Il leur annonce le défi auquel ils vont devoir faire face :

Pendant les semaines qui viennent, il va scrupuleusement surveiller les chevaliers et il attend d'eux qu'ils portent haut les valeurs de l'humanité, du Knight et qu'ils se comportent comme de vrais officiers potentiels. Ils vont gagner en autonomie, mais cela ne doit pas se faire au détriment du Knight. Seuls nous résistons, ensemble nous vaincrons !

Ce ne sera qu'après cette période d'observation qu'ils seront potentiellement officiellement intégrés à la table ronde en tant que chevalier d'une section. Et pour ce qui est de la légitimité et de la notoriété, ce n'est pas un souci, il donnera les ordres pour qu'aux yeux du grand public il n'y ait aucun doute.

Par contre, pour les effectifs, ce sera une autre paire de manche, car pour une raison inconnue, le nombre de personnes compatibles avec une méta-amure diminue de manière inquiétante. En effet, depuis le début de l'année 2038, ce n'est qu'une poignée de personnes qui ont pu intégrer les rangs des chevaliers. À ce rythme, si l'orphelinat ne permet pas de compenser, dans quelques mois, il n'y aura plus aucun chevalier au Knight et l'Anathème aura gagné !

Nouvelles sections

Pour aider à la création de section, j'ai fait des aides de jeu : *Dossier section* et *Coterie fréquente* (pour MJ).

Ne pas oublier une éventuelle interview si jamais les sections créés par les joueurs peuvent avoir un intérêt pour le grand public.

Calendrier 2038

Calendrier où les phases lunaires sont indiquées.

Janvier 2038								Février 2038								Mars 2038							
n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
53					1	2	3	5	1	2	3	●4	5	6	7	9	1	2	3	4	●5	6	7
1	4	●5	6	7	8	9	10	6	8	9	10	11	12	13	14	10	8	9	10	11	12	13	14
2	11	12	13	14	15	16	17	7	15	16	17	18	○19	20	21	11	15	16	17	18	19	20	○21
3	18	19	20	○21	22	23	24	8	22	23	24	25	26	27	28	12	22	23	24	25	26	27	28
4	25	26	27	28	29	30	31									13	29	30	31				

Avril 2038								Mai 2038								Juin 2038							
n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di	n°	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
13				1	2	3	●4	17						1	2	22		1	2	●3	4	5	6
14	5	6	7	8	9	10	11	18	3	●4	5	6	7	8	9	23	7	8	9	10	11	12	13
15	12	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	24	14	15	16	○17	18	19	20
16	○19	20	21	22	23	24	25	20	17	○18	19	20	21	22	23	25	21	22	23	24	25	26	27
17	26	27	28	29	30			21	24	25	26	27	28	29	30	26	28	29	30				
								22	31														

Multi-concert à la conforteresse

Le multi-concert est organisé par le Knight, tout autour d'une conforteresse 287. L'ouverture est assurée par Ismaël Jhêlam et la retransmission des morceaux recevant le plus de votes, sont commentés par Gloria Mate. Le site utilise une grande partie de la population de la conforteresse et exploite les parois du bâtiment comme déflecteurs et séparateurs des 4 zones. Car plusieurs scènes diffusent des concerts dans des genres différents. Les spectateurs peuvent passer d'une partie à l'autre et voter avec des boîtiers distribués. Les 4 zones sont :

- La **scène poussin** très fortement orientée vers l'enfance avec des animations, des spectacles participatifs, des chansons enfantines, etc. Les nombreux personnels étant présents pour encadrer et animer, voir apporter les enfants dans la zone sommeil équipée d'une technologie de bruit blanc actif. Chacun des bambins était équipé d'un bracelet électronique pouvant être enlevé uniquement par les parents avec leurs smartphones ou un code fourni à l'arrivée.

- La **scène folk** avec 21 musiques et les relances demandées par le public, le concert finira vers 23h45 :

- Lena Wilmark : Oia dai liloula
- Kristen Berg : Les vallées du Nord
- Peter Gordonson : Venue du lointain
- Vasen : L'hiver métallique
- Strom : Essence
- Néo païen : Nord wind
- Duo inédit Al Moller et Lena Wilmark : Agraham mana
- Ulver : The messenger
- Garmarna : Spleen morning
- Carie Ruelasten : Vengeance
- Carie Ruelasten : Spin slimm
- Gjallarhom : Call of the sea witch
- Buken Eye : Stein Stolen
- Haglaz runedance : The winds that song of sand Avalon fate
- Vasen : Edda Myths from legends
- Ulver : Lavalek
- Garmarna : Karelia visa Rome
- Strom : Wizard women of the East
- Kristen Berg : Alver le beau
- Carie Ruelasten : Freedom of jvarson
- Vasen : La mort du troll

- Le programme de la **scène variété**, le plus éclectique, avec 23 morceaux et les relances demandées par le public, le concert finira vers 23h30 :

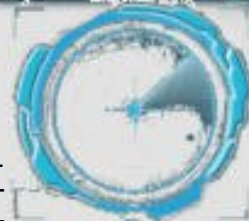
- Dr Big Band et Eliot Palsdotir (Pop rock) : Thanks and play (reprise de 2035)
- Ronarim (Pop new wave) : Origin
- Bork grangen (New lounge latino estival) : Morgen Star





- Helen Boklse (Reggae rock fusion dancehall) : Evrybody
- Mari Bonie (Electro progressif pop) : The hand of the night
- Ned Wardruman (Cold wave rock) : Trail of the unwary
- Lovide Uni (Groove pop) : Rite of war (groupe de techniciens du Knight)
- Runaljod (Pagan folk new metal) : Van of ginja
- Daniel Varlan (heavy pop metal) : J'ai une épine dans le pied (groupe de la conforteresse 287)
- Tenhi Savoi (Emo rock) : Corden par snor (groupe scandinave)
- Asny Genkaldt (Rock progressif) : Garden party
- Syven () : Aikin natine ko do tan (groupe coréen)
- Kardermininit (Pop rock mignone) : Introducing
- Havant (Metal classique instrumental) : Hanovre eternal
- Sowlilo () : Heimferd (groupe allemand)
- LEEF (Post rock new wave) : Lys
- Draugun Heilunr (Humour pop rock) : My ventura of new vue (groupe de chevaliers du Knight)
- Rukru (Electro clubbing) : Mausoleum (groupe marocain)
- Ivar Bjorson & Helen Solen (Rock fusion) : Pieces of my mind
- Mike Baltir (Glam rock) : Water and Boats
- Eli Wagnol (Post New age) : I fallen in you eyes
- Krom Kauman (Metal opera rock pop) : From your miror
- Le programme de la **scène JSA (jazzy-sal-sa-afro)**, dont les mélanges surprennent et enchantent les oreilles, avec 19 morceaux et les relances demandées par le public, le concert finira vers 23h15.
 - Senscrit : Melody of death memento
 - Joe Palinsanto & Senscrit : Others sings
 - Brad Carter & Sulivan tweester : Trulala show
 - Epson Svenson trio & JamaikOop : Train of joy
 - Albatrozaz : Never be the night
 - Stephen Akademia : My soul
 - Train sportation : Tching Tchao Mambo
 - Ace of base : Chocolat fingers
 - Army of lovers : Kiss like
 - Melody club : I found love in my...
 - Lillil Snow : Fire of monkey smile
 - Gyger Star : Job in wall
 - Tiger & Secret radio : Beauty life
 - Timotey Joy : Mimi caliente
 - Roxset : D day
 - Alice Kent : Why ?
 - Mando Mutchacho : Lie to my friends
 - Eksobar Blue Velvet : Save all
 - Mustach Lowrider : Coupacatcha





La geste des braves

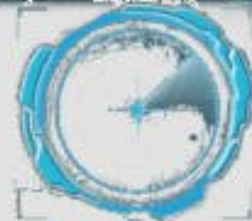
Le 14 février, pour la saint Valentin, le Knight organise un concert : La Geste des Braves. Le discours d'ouverture est effectué par Ismaël Jhêlam et Hélène Garnier, tandis que la retransmission a été commentée par Gloria Mate et Cassandre Dubois (de l'arche de Bordeaux).

Le concert a été conçu et mis en œuvre par la chevaleresse Nimueh (wizard) de la coterie Northern Lights. La coterie comprend aussi un vrai artiste spécialisé dans l'image et l'amplification de l'art via la technologie, donnant ainsi au concert une dimension spéciale supplémentaire.

Lien [Youtube pour la playlist](#)

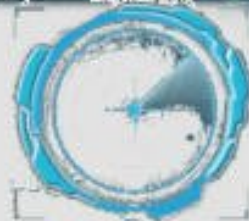
Mvt	Titre	Casting	Musique
1	Introduction : La légende	Chant solo / Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Rose in Flames - Oscar Navarro (Whiteveil ft. Orquesta de Extremadura)
2	Histoire : When darkness fall...	Chant solo : Mara Pinto (de Castel del monte) Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Mercy in Darkness (Archangel)
3	Interlude : Merlin - Sage	Piano : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Winterspell (SkyWorld)
4	La naissance d'un chevalier : Arthur - Humanité	Chant solo / Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Victory
5	Histoire : Dublin, the first victory	Chant solo / Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - For the Win (SkyWorld)
6	Interlude : Lamorak - Protection	Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Love & Loss
7	L'âme du guerrier : Kay - Courage	Chant solo : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - United We Stand, Divided We Fall (Archangel)
9	Interlude : Sagramor - Sacrifice	Chant solo : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Strength of a Thousand Men (Archangel)
10	Histoire : Welcome to the KNIGHT	Chant solo : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Tristan (Invincible)
11	L'épée contre les ténèbres : Gauvain - Inspiration	Chant solo : Delmina Galo Mixage : Alex Alara T9 Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	David Guetta - Titanium ft. Sia (Official Video)
12	Interlude : Bohort - Liberté	Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Dragon Rider (Archangel)
13	Histoire : Humans after all	Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Undying Love (Extended) (Invincible)
14	L'œil du veilleur : Palomydès - Solidarité	Chant solo : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Unbreakable (feat. Merethe Soltvedt)

Fichiers Korrigan



Mvt	Titre	Casting	Musique
15	Interlude : Bédivère - Valeur	Chant solo : Mara Pinto Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Riders of the Apocalypse (Recording Session Footage)
16	Histoire : Taking back Paris, the city of light	Chant solo : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - My Freedom (Miracles)
17	Le cœur du croisé : Lancelot - Lumière	Piano : Nimueh Violon solo : Eva Carpenter Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Blackheart (SkyWorld)
18	Interlude : Dagonnet - Savoir	Harpe : Nimueh Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - El Dorado (SkyWorld)
19	Histoire : Fighting for the light !	Chant solo : Nimueh & Delmina Gallo Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Two Steps From Hell - Impossible (feat. Merethe Soltvedt)
20	Épilogue : Seul nous combattons, ensemble nous vaincrons - Espoir	Chant / Piano : Nimueh Violon solo : Eva Carpenter Avec l'orchestre symphonique de La Cité de la Musique (Paris) dirigé par Fabien Villeneuve	Battlefield





Liste des organisations à surveiller

Voici une liste d'organisations que le Knight surveille. Un classement allant de 1 à 6, suivant la puissance potentielle à lutter contre l'Anathème ou avec celle-ci. Ne figure ici que les plus « puissantes », classées par ordre alphabétique :

- Anathéma** (secte visant à faire tomber l'humanité dans les mains de l'Anathème)
- l'Amphithéâtre des quatre cavaliers** (une arène proposant des combats entre des créatures de l'Anathème et des « combattants » humains)
- Aurimart** (une école martiale itinérante en Amérique du Nord)
- la **Black Cell** (historiquement, sans doute LE premier service secret américain)
- la **Couverture ornementale** (centre de vacances proposant des séjours dans le territoire de l'Anathème)
- la **Centurion Manipul** (une association de plusieurs organisations criminelles transnationales visant à détruire l'arche de Naples et son immortel)
- le **Defense Lab of Standardized Epeirogenics** (prétend soigner des maladies propagées par des créatures de l'Anathème)
- l'Eclipse** (groupe de l'élite d'Anathéma à Bordeaux)
- l'Élysée** (groupe français visant à faire remplacer Hélène Garnier)
- la **Frontière des rats** (réseau visant à parfaire les connaissances sur l'Anathème)
- les **Gardiens de Garison** (mouvement sectaire basé à Londres et visant, officiellement, à aider les gens à faire leurs deuil de ce qu'ils ont laissé en France en venant de l'autre côté de la Manche. D'autres branches de la secte se développe pour « embrasser » d'autres territoires)
- l'Harmonie perspicace** (secte visant à dompter ou domestiquer les créatures de l'Anathème, surtout en Europe et en Asie)
- l'Homme en noir** (un individu puissant et manipulant... jusqu'à des immortels ?)
- les **Illuminati** (organisation secrète catholique éradiquée dans le monde entier le même jour)
- l'Initiateur déchu** (un individu parcourant l'Asie et détruisant les créatures de la Chair)
- le **Karma sanctuary** (temple dans le territoire de la Chair capable d'aider au développement personnel mais la coterie partie vérifier l'information a rapportée son élimination)
- la **Memorial Keep** (un mouvement religieux visant à organiser des pèlerinages... dans le territoire de la Machine)
- le **Monna-Molelo** (service secret sud-africain qui soutient aide la Nation Africaine Unie et le Knight)
- la **Nation des forces printanières** (section secrète du Knight visant à consolider les connaissances pour comprendre les relations entre espoir, désespoir, sentiments et sexualité)
- les **Neuf** (organisation presque totalement éradiquée par la Black Cell)
- The New Order of Sacredcrest Castle** (antenne locale d'une secte aux ordres d'un immortel (américain ?) et visant le discrédit ou la mort d'Ismaël Jhêlam, basé à Luton)
- le **Nodachi** (branche exécutive de Kaneda Technologie, siège au Japon ?)
- l'Ordre de la Lumière Rédemptrice** (nouveaux templiers catholiques basés à Rio de Janeiro)
- la **Pine Valley Medical Clinic** (vend ses services médicaux exceptionnels, à base d'implants de créatures de l'Anathème... possiblement le site serait en Europe)
- la **Plague Keep** (une organisation criminelle visant officiellement à trouver les origines de la Peste rouge mais largement impliquée dans du trafic d'organes et d'armes biologiques)
- la **Razor Base** (un groupe de mercenaire vendant ses services divers, dont l'une des plus grandes et sophistiquée base d'entraînement, fort soupçons d'implants cybernétiques contaminés par la Machine)
- les **Sombres Marcheurs** (ancienne section du Knight devenue indépendante et soutenue secrètement par le Knight)
- Tagname** (non localisé pour le moment, cette école prétend former des magiciens, en France)
- les **Sassy Sauce Pizzerias** (chaîne ? Proposant des plats avec des ingrédients de créatures de l'Anathème, plusieurs implantations ont été démantelées en Europe et Asie)
- le **Starlight Resort** (vendrait des prestations pour disparaître de manière crédible tout en conservant ses biens)
- U-Sigma** (entreprise sud-africaine vendant du matériel militaire de haute technologie et aidant discrètement le Knight)
- Utopia** (organisation internationale visant à promouvoir la vie dans les Arches auprès des immortels, fort soupçons du Masque au vu des itinéraires pris et des échecs systématiques des convois)
- le **Vortex** (une secte utilisant les jeux en ligne pour recruter et vendre ses membres à ceux qui y mettent le prix à travers des jeux qui n'ont rien de virtuel)
- le **Winter Heights Hotel** (vendrait des prestations en relation avec des créatures de l'Anathème... soit sous forme culinaire, soit sexuel)

Missions supplémentaires #1

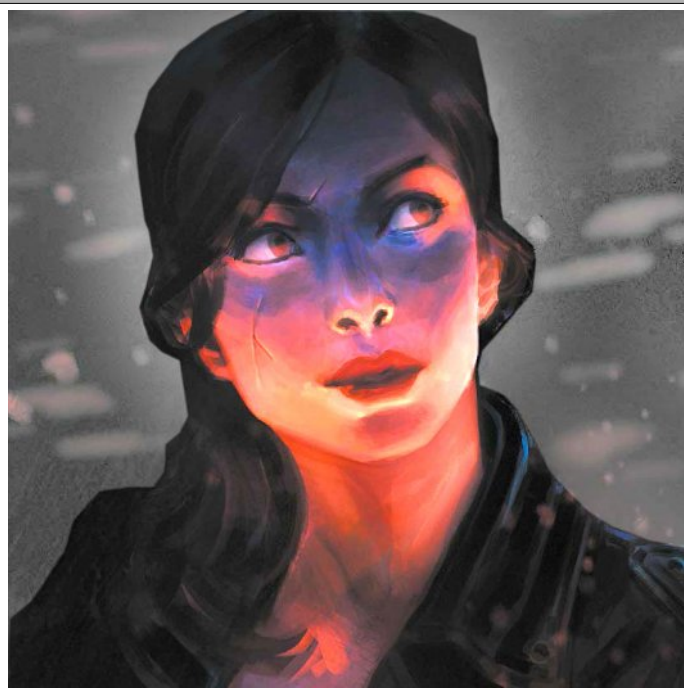
Galerie de portraits, bienvenue à la table ronde, partie 1

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



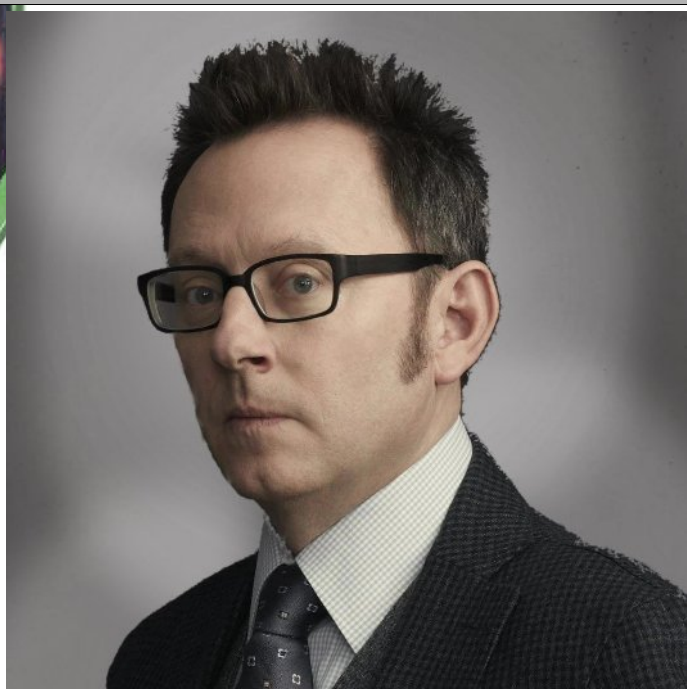
Jay Acquila
Black Cell

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



Ania
Black Cell

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



Tulkas – Harold Fench
Les Neuf

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



Princesse Aiko, 37 ans
Photo prise à ses 20 ans (en 2020)

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, bienvenue à la table ronde, partie 2

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



Princesse Eugenie York, Vleterine Wizard, spécialisée en art et diplomatie

Partie à replier pour faire un crochet
Naples



Isabella Mandoloni,
Prima ballerina étoile du Teatro alla Scala de Milan

Partie à replier pour faire un crochet
Naples



Carmen Forlani
Coiffeuse d'Isabella Mandoloni

Partie à replier pour faire un crochet
Bienvenue à la table ronde



Emilio Zanti
Journaliste Londres

Des rednecks à Bâton-Rouge

EN COURS DE TEST et d'écriture

Les chevaliers sont envoyés pour « neutraliser » des enlèvements dans une communauté de rebuts. Mais l'adversité est heureusement dérisoire... au premier abord.

Éléments de contextes

Envoyer pour enquêter sur la disparition d'un copain en ligne de Gauvain, les chevaliers vont tomber sur une communauté de rednecks dirigé par un télévangéliste zombie de la Machine.

La majorité des adversaires seront des fanatiques pas encore « convertis », en plus de quelques alligators « mécanisés ».

L'appel à l'aide du copain de Gauvain

Type de mission : diplomatie, enquête et gestion combat « non mortel »

Point d'héroïsme : 1 par PJ

Synopsis : Cette mission vise surtout à faire comprendre que les relations entre immortels, « rebuts » et Knight sont dans un équilibre délicat où il faut parfois ranger les armes et discuter.

Les chevaliers sont envoyés aux USA, proche de l'arche de Houston. Ils doivent retrouver la piste d'un rebut disparu et découvrent une communauté francophone de rednecks qui ont cru aux paroles d'un ancien de la communauté qui est revenu leur apporté la bonne parole.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Chevaliers,

Nous venons d'apprendre qu'un feu-follet à **Bâton-Rouge** a potentiellement été tué ou enlevé. Allez enquêter sur place et porter assistance. Attention, nous ignorons si sa communauté a conscience que **Donald Tengle** était en contact avec nous et fournissait des renseignements.

Et voici ce que nous savons :

Donald Tengle est un adolescent (son âge est estimé à 15 ans) qui parvient à exploiter un ordinateur, une connexion internet et jouer à des jeux en ligne... à Bâton-Rouge, autrement dit, aux frontières du territoire de la Machine.

Hier soir il a été brutalement interrompu dans une phrase qu'il pianotait sur son clavier alors qu'il communiquait avec nous. Les analyses satellites montrent des créatures de la Machine entrant et ressortant rapidement au nord de la communauté, ce qui nous a permis de valider l'hypothèse de son logement. Les créatures y sont allées directement et sont ensuite retournées dans le couvert de la forêt à proximité de la ville.

Si les créatures y sont allées pour le tuer, il n'y a pas d'urgence, mais en sa mémoire, tuer un maximum de ces créatures de la Machine. Sinon, sauvez-le.

Pour éviter de trop attirer l'attention, vous irez officiellement apporter des médicaments et de la nourriture de la part de la Princesse Eugénie d'York. Et si vous ne savez comment aborder les choses, demandez simplement s'ils ont des problèmes ou des incidents à signaler avec les créatures de la Machine.

Pour parcourir les 7 500 km en vector, il va falloir une dizaine d'heures, en évitant le survol de la zone contrôlée par la Machine et le temps d'obtenir les autorisations.

Bâton-rouge

L'aire urbaine faisait presque un million d'habitants. Mais, entre la peste rouge arrêtée pas très loin et l'Anathème, les communautés de rebuts vivants là ne sont que l'ombre de la grandeur de la ville. Les [lieux notables de la ville](#) qui méritent encore une attention au moment de la mission, sont :

- ❑ [Vieux capitole de la Louisiane](#), symbole des oppositions entre catholique francophone et protestants anglophones. Son allure de vieux château-fort est devenu un atout comme lieu de refuge.
- ❑ [Cathédrale](#) et nombreuses églises sont là aussi devenus des lieux de refuge et les habitations à proximité sont plus habitées que celles plus éloignées, formant ainsi des petits îlots, souvent fortifiés.
- ❑ L'[USS Kidd](#), un navire de guerre transformé en musée et très récemment remis en fonction, d'autant plus que le manque d'électronique à son bord, en fait maintenant un atout. Il est devenu « l'hôtel de ville » de la principale communauté. Par contre, ses petites dimensions ne permettent pas d'accueillir beaucoup de monde. Car, lorsqu'il était en fonction, son équipage était à peine plus de 300 personnes.
- ❑ La [Nottoway plantation](#), une ancienne maison de maître fortifiée et transformée en avant-poste pour les autres communautés de Bâton-rouge. Sa localisation à une quarantaine de kilomètres du reste de la ville, l'isole dangereusement.

Galerie de portraits

Galerie de portraits, Bâton-rouge

Partie à replier pour faire un crochet
Bâton-Rouge



Nathan Watson, chef de la communauté à bord du
USS Kidd de Bâton Rouge

Partie à replier pour faire un crochet
Bâton-Rouge

Partie à replier pour faire un crochet
Bâton-Rouge



Blake March chef de la communauté de
Nottoway Plantation

Partie à replier pour faire un crochet
Bâton-Rouge