



Compléments aux aventures officielles

PARTIE 1

Le collectionneur !

Préambule

Ce document contient les éléments complémentaires des missions officielles englobant la totalité de l'arc du collectionneur, mais pas que. Ce sont des développements que j'ai utilisés lors de mes séances.

Les galeries de portraits : pour éviter de sauver une humanité sans visages, anonyme et parce que j'utilise des ressources gratuites (ce que ne pouvaient pas faire les auteurs), j'ai apporté des visages sur les intervenants principaux et d'autres plus secondaires. Beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight (afin d'avoir un rendu homogène à présenter aux joueurs), soit du site « [this person does not exist](http://this-person-does-not-exist.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.

Les statistiques des créatures sont soit issues des règles, soit issues du site « [Knight NPC generator](http://knight-npc-generator.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

Table des matières

Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité.....	3	Portraits, Psy Eva et Louvre.....	70
Galerie de portraits.....	5	Portraits, Louvre, suite.....	71
Portraits, suite.....	6	Portraits, Rois de Paris.....	72
Mission 6, le félon.....	7	Récupération phocéenne.....	75
Kempsey.....	7	Changements.....	75
Crash test.....	8	Invasion du vieux port.....	77
Combattants en méta-armure.....	9	Baston pour Marignane.....	78
Usine.....	10	Épilogue.....	78
Galerie de portraits.....	11	Portraits, Marseille.....	79
Mission 1, les chevaliers noirs.....	12	Portraits, Marseille créatures métro.....	80
Cottenham.....	12	L'homme et la machine.....	81
Coterie parisienne, les Lux ex Paris.....	13	Précisions.....	81
Coterie Ringscale.....	13	Portraits.....	83
Rencontre avec Lafayette.....	15	Qui suis-je ?.....	84
Rappel des informations.....	16	Changements.....	84
L'attaque du roi.....	17	Contexte.....	84
Galerie de portraits.....	21	Portraits.....	85
Enquête à Clearwater Vail.....	22	Adam et Eve.....	86
Phase 1, The International Technology Summit.....	22	Changements.....	86
Galerie de portraits.....	33	Portraits.....	87
Portraits, suite.....	34	La reine des glaces.....	88
Phase 2, visite à Vail (Colorado).....	35	Changements.....	88
Galerie de portraits.....	43	Portraits, reine des glaces.....	89
Portraits, suite.....	44	Pingyao.....	90
Portraits, suite.....	45	Compléments.....	90
Portraits, suite.....	46	Illustrations Pingyao.....	92
Mission 3, l'enfant et le cauchemar.....	47	Portraits Pingyao #1.....	93
Personnels au service de Eva Carpenter.....	47	Portraits Pingyao #2.....	94
Programme type d'une journée.....	48	Personnalités de premier plan de Pingyao.....	95
Galerie de portraits.....	49	Créatures de la Chair identifiées.....	96
Portraits, suite.....	50	La coterie perdue.....	97
Portraits, suite.....	51	Istanbul... avant après.....	97
Paris et ses mystères.....	58	Ombre et lumière.....	97
Portraits, Paris Invalides et Catacombes.....	59	Profils des créatures.....	98
Portraits, Paris, Catacombes.....	60	Illustrations Istanbul.....	101
Portraits, Paris, Hors communauté.....	61	Don de l'art.....	103
Portraits, Paris, Zénith.....	62	Préambule.....	103
Portraits, Paris, La Défense.....	63	Articulation temporelle.....	104
Portraits, Paris.....	64	Top chrono.....	105
Le mystère du Louvre & Le concert.....	65	Informations sur Allen Travis.....	107
Personnels au service de Eva Carpenter.....	65	Liste de noms.....	111
Le Louvre.....	65	Images du collectionneur.....	112
Portraits, de la nouvelle équipe d'Eva Carpenter.....	69		

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété 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 :

antre-monde.com/ ou knight-jdr.fr ou knight-jdr.forumactif.com
Rédaction / modification / maquette / relectures : scorpinou
Illustrations : aucune demande d'autorisation
Logo Vincent Devault Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 2023-05-31

Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité

J'ai surtout cherché à illustrer la partie concert en utilisant des choses existantes.

Concert



Affiche



Pour l'illustration sonore, difficile de trouver une musique qui fasse l'unanimité contre. Donc en compromis :

- Genitorturers, Falling stars (pour une intro en douceur et rendre hommage à l'affiche)
- Church of Ra, Oathbreaker « origin » (et le reste de leur playlist youtube)

Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Gina Hammond
Confortoresse 287, étage 13, appartement 134

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Mike Hammond
Confortoresse 287, étage 13, appartement 134

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Jane Olson
Confortoresse 287, étage 13, appartement 132

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Alex Camp
Confortoresse 287, étage 13, appartement 143

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Samuel Brass
Confortoresse 287, gérant Byrdmart (rdc)

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



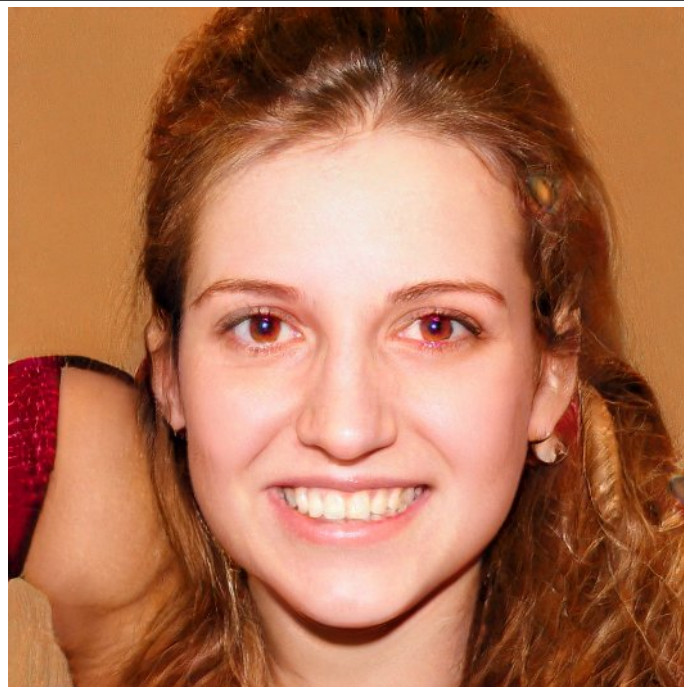
Avi Hausman
Confortoresse 287, patron du club le Black Jack (rdc)

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Marty Elliot
Confortoresse 287, chef des 13 Masks

Partie à replier pour faire un crochet
Kit d'initiation, l'arche et l'obscurité



Emily Jones, victime
Confortoresse 287, étage 13, appartement 133

Mission 6, le félon

Mission dans le livre de base, p352.

La page de [wikipédia de Philip Bate](#) (1909-1999) est intéressante. Seul élément vraiment important : on apprend que le grand-père était également un grand musicien.

Oxford profite du don de la collection de Bate pour développer son enseignement de la musique.

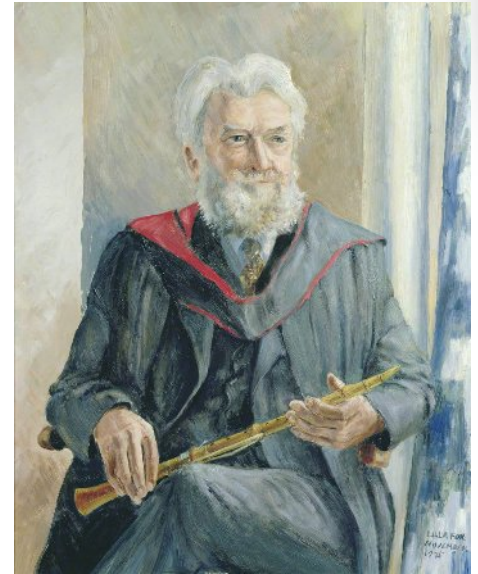
Il ne faut pas oublier qu'Oxford est en limite de zone couverte par l'arche.

Donc à vous, MJ, de décider si la collection Bate est toujours à Oxford ou si elle est à Londres (aux mains de Monsieur Pendulum ?).

Oxford reste une ville universitaire à l'ambiance spéciale avec des bâtiments lui conférant une atmosphère très particulière.

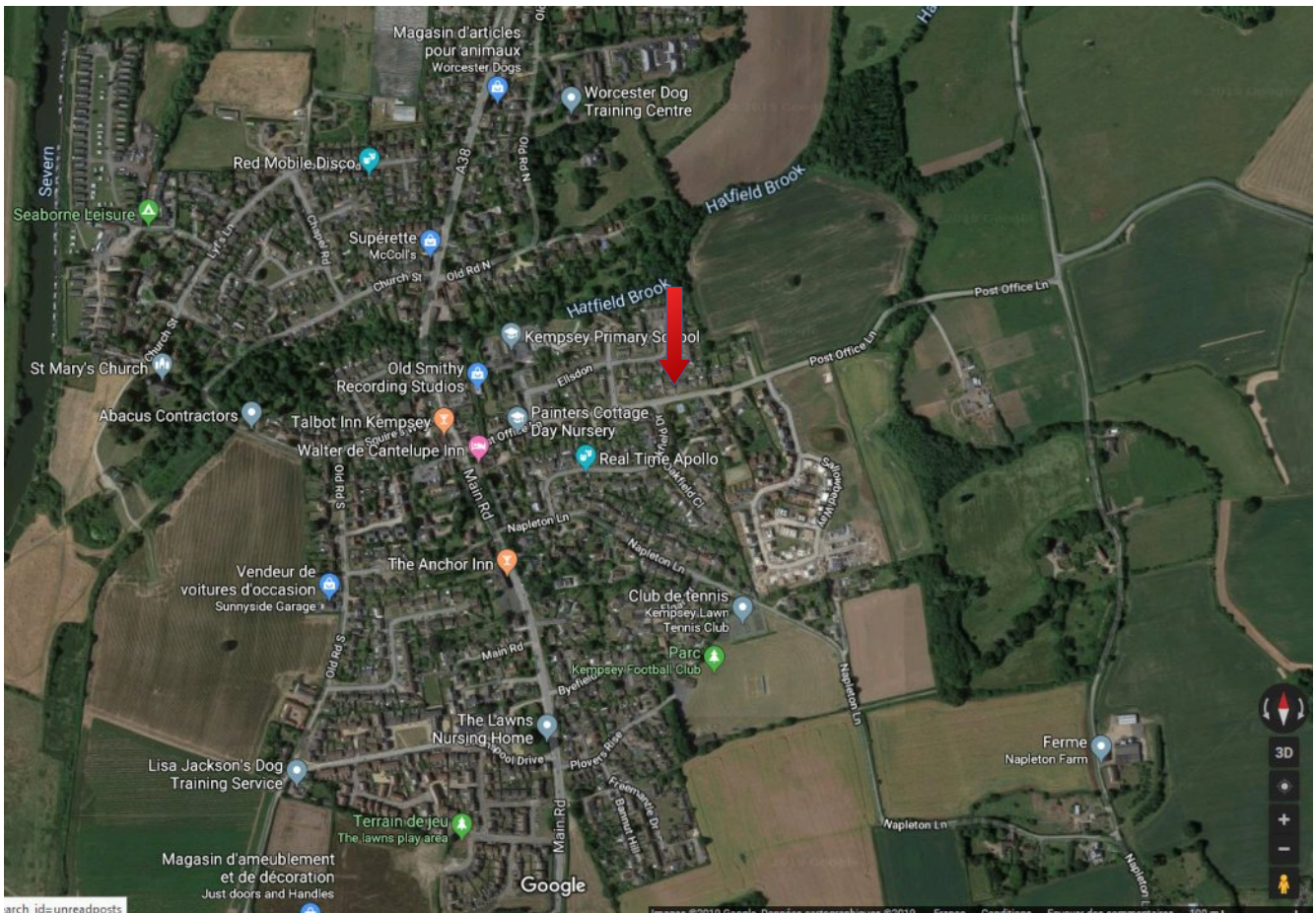
Si les PJ vont visiter Oxford avant d'aller sur le site de la mission, ce qui peut paraître logique puisque la ville est à mi-chemin de Kempsey, pour prendre des renseignements, il faudra faire ressentir le respect de l'autorité Knight, mais aussi le ressentiment de ne pas bénéficier de toute l'attention qu'ils méritent en étant « marginalisé » par la limite de la zone de l'arche.

Ils peuvent apprendre que le fils à peut-être encore des trésors, que les relations entre les parents et leur fils étaient très tendues.



Kempsey

La ville n'est pas si loin que ça en distance, mais les « ténèbres » sont manifestement très proches.



MJ

Pour ma part j'ai situé la maison familiale au 12 Post Office Ln.



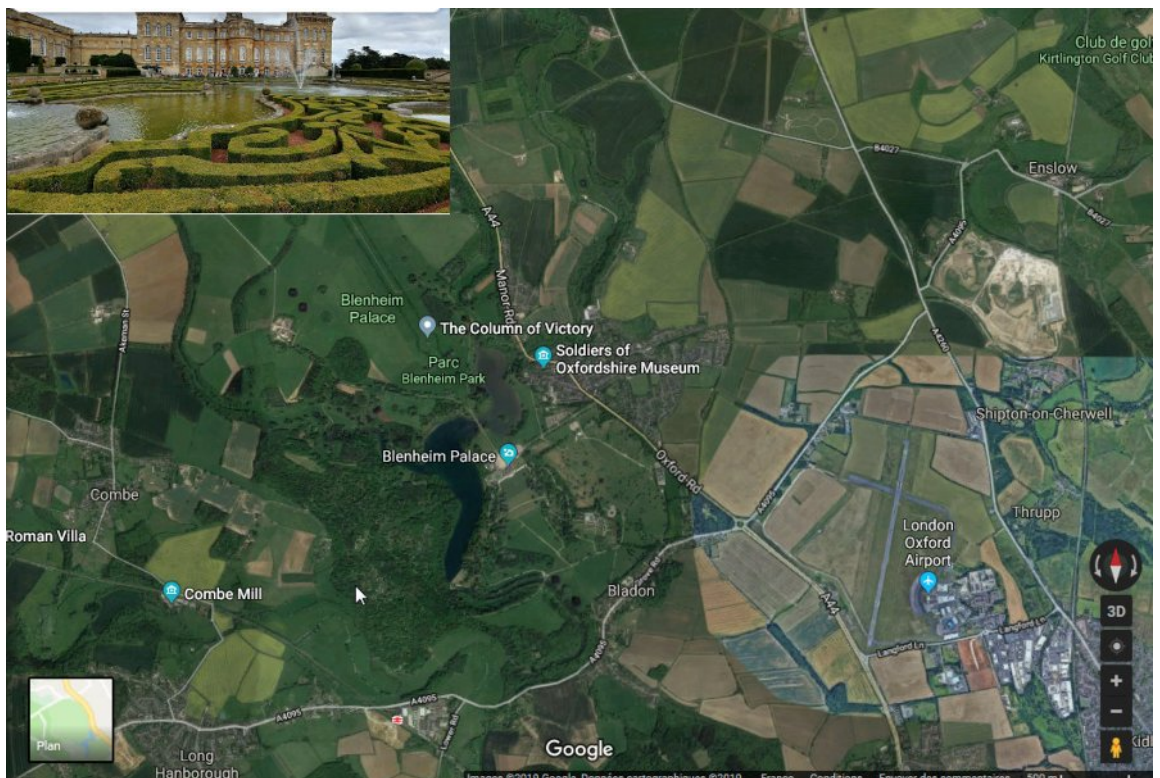
Évidemment les bâtiments sont un peu plus dégradés que sur la photo, mais les joueurs pourront bien visualiser la scène.

Crash test

Pour ma part j'ai situé la zone d'embuscade en limite de la zone un peu plus clair, dans le parc du palace Blenheim.

Lorsque je l'ai fait jouer, ils ont évité le crash dans le bâtiment et ce sont battus dans le parc derrière.

Je trouve qu'une baston dans le parc d'un château anglais est sympathique comme décor.



Combattants en méta-armure

Les combattants en méta-armure tentent de fonctionner en coterie, ils attaquent à distance l'ennemi ayant le plus haut score en Bête puis Combat, et au contact celui ayant le plus haut score en Machine puis Tir, Ldb p360.

Les PNJ bénéficient d'aspects exceptionnels et de 2 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	9	12	12	6	6
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
	--	(2)	(2)	--	--
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	PE	PA/CdF
6	6	3	50	40	50/8

Morgenstern _{p421} : Dégâts : 2D6+2 Portée : Contact Effets : Lesté (inclus dans calcul dégâts)

Shotgun escamotable _{p420} : Dégâts : 2D6 + 10 Portée : Moyenne Effets : meurtrier / choc 1 / barrage 2 / 2 mains

Warrior 2.234

Capacités _{p136} : Soldier (1 OD en Chair), Hunter (1 OD en Bête) et Scholar (1 OD en Machine)

Modules : Saut niveau 1_{p430} (portée moyenne, +6 dégâts, 3 PE), Attaque sur casque _{p432} (+1d6 dégâts, chargeur 6, 0 PE)

Défense 6 Réaction 6 Initiative 3 PS 50 PE 40 PA 50 CdF 8

Paladin 2.08

Capacité _{p140} : Watchover (2 tirs par round)

Modules : Grappin _{p434} (50 m, rapproche adversaire Chair 8 max, 1 PE), Canon à faisceau léger _{p434} (2d6 de dégâts par tir, portée moyenne, 3 PE)

Défense 6 Réaction 6 Initiative 3 PS 50 PE 40 PA 50 CdF 8

Priest 2.052

Capacités _{p144} :Mechanic (peut faire regagner 2d6 PA par tour à ses allés)

Modules : Course niveau 1_{p430} (portée moyenne, vitesse 2, +6 dégâts, 3 PE), Fumigène _{p436} (portée courte, +2 Def/Réac, malus 3D att dist, 2 PE)

Défense 6 Réaction 6 Initiative 3 PS 50 PE 40 PA 50 CdF 8

Warmaster 2.037

Capacités _{p148} : Falcon (réduit de 2 la Défense ou la Réaction d'un PJ)

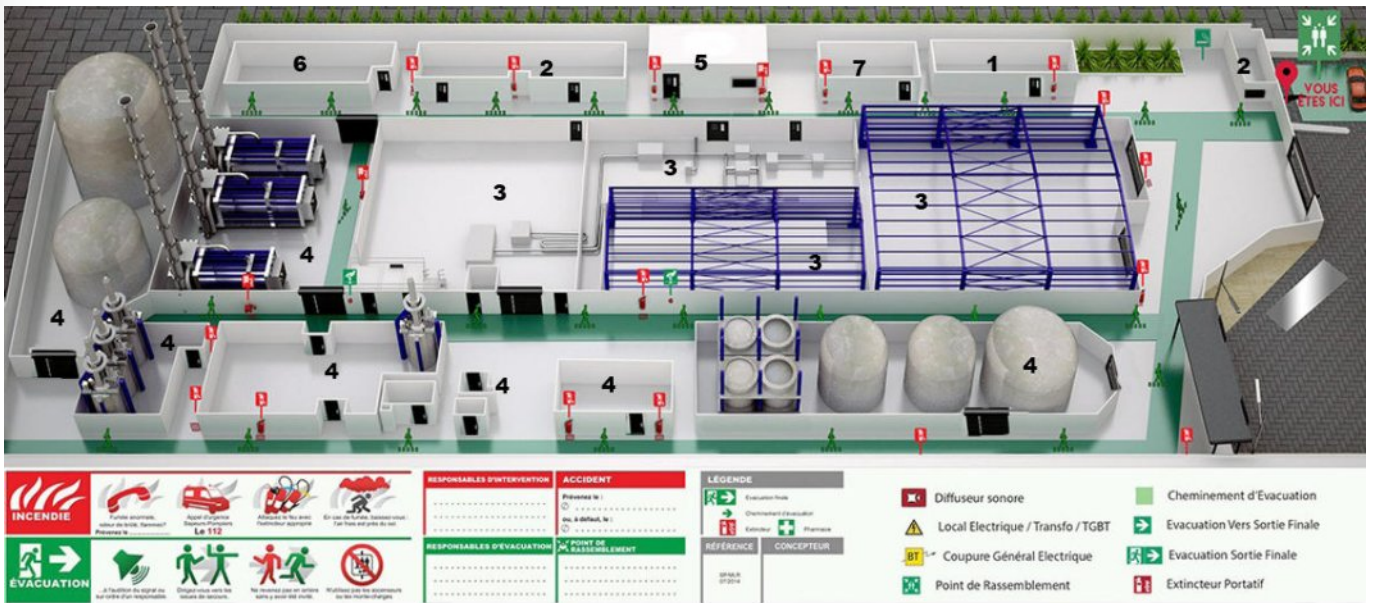
Modules : Saut niveau 1_{p430} (portée moyenne, +6 dégâts, 3 PE), Désignation _{p435} (portée longue, 1 cible, 2 PE)

Défense 6 Réaction 6 Initiative 3 PS 50 PE 40 PA 50 CdF 8

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.

Usine

J'ai pris un plan d'une usine que j'ai annoté et un peu modifié en ajoutant des portes (parfois il y en avait pas du tout).



Les numéros présents sur le plan correspondent aux indications p358-359 du livre de base :

1. Dortoir gardes
2. Salle de détente, coin cuisine
3. Quatre ateliers, 12 techniciens y travaillent le jour
4. Stocks matériaux et matériels
5. Bureau Colten Tillman avec plans et schémas
6. Zone de stockage des armures finies (warrior, paladin, priest et warmaster)
7. Sanitaires et douches

Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Londres



Monsieur Pendulum, Directeur de la Pendulum compagnie
Et son secrétaire Theophile Bridge

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 6, le félon



Dwayne Hampton
Directeur de la Hampton investissement

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 6, le félon



Colten Tillman
Conforteresse 287, étage 69, app 13b

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 6, le félon



Wilfrid Tarek, responsable recyclage à la retraite
Conforteresse 78, étage 96, appartement 6

Mission 1, les chevaliers noirs

Mission dans le livre de base, p306.

Suite du kit d'initiation, l'interrogatoire de Marty donne les noms de Clay et [Cottenham](#) (article wikipédia, en anglais).

Cottenham

Comment expliquer qu'il faut du temps pour relier les deux informations (Clay et Cottenham) obtenues lors du kit d'initiation et cette mission ?

Je suis parti du principe que c'est la ville natale de Brad, donc la connexion est indirecte entre un simple prénom d'un américain et une ville anglaise.

J'ai profité de l'occasion pour broder. Donc Brad en veut à l'église batiste de ne pas avoir réussi à protéger sa famille qui vivait encore là à l'arrivée de l'Anathème. La maison familiale est située très proche de l'église en question. Il en veut aussi au reste de la ville. Et c'est le seul qui manipule l'épée cinétique.

Ville en ruine avec peu de bâtiments debout :



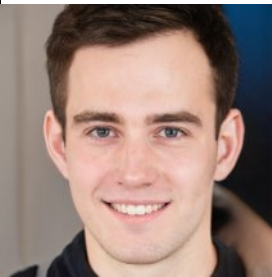


- Batist church** (avec une magnifique bannière : *a family church in the heart of the community*), se trouve dans le centre-ville. Elle est en très mauvais état, comme s'il y avait eu un acharnement à la détruire. En fait c'est Brad et ses deux amis qui l'ont saccagé méticuleusement.
- Pas loin, la maison familiale de Brad contient encore quelques souvenirs (photos, jouets, etc.) qui peuvent potentiellement être utilisé par la suite pour l'influencer, voir l'aider à remonter la pente.
- All Saints church**, à la sortie nord de la ville, sur High street, dans la partie « ténébreuse ». Voir page LdB 308
- Tops Driving School**, l'auto-école remplace la description de la mairie Ldb p308.
- La casse automobile (**Aldrige Recovery**) remplace la grande maison de maître à l'ouest

La zone est une plaine, sans colline. Les flèches sont dans l'ordre de la description ci-dessus (Batist church, All saints church, Tops Driving school et Aldrige Recovery).






Coterie parisienne, les Lux ex Paris

Il faut prononcer le « s » de Paris pour le nom de la coterie. L'avant-poste comprend :

				
Guillaume, 32 ans, War-master, section Dragon	Pierre, 37 ans, Bard	Jonah, 23 ans, Warrior	Maria, 35 ans, Ranger	Virginia, 25 ans, Cheffe technicienne

Ainsi qu'une dizaine d'agents et techniciens en Guardian

Coterie Ringscale

			
Clay, 40 ans Los Angeles (USA) Warrior	Brad, 31 ans Londres (GB) Rogue	Sélène, 33 ans Paris (France) Paladin	

Pour les profils, j'ai pris ceux du concours de création de personnages (Codex 8), à 200 PG/100XP, donc warrior p18 et rogue p22. Pour la paladin, j'ai pris le profil de Sarge, p141 du livre de base, augmenté de 200 PG et 100 XP.

Théoriquement, il faudrait prendre des profils à 300 PG, puisque l'épée cinétique est accessible à ce palier, mais en cas de conflit, c'est le ravage total du groupe de PJ, d'où ce compromis avec des chevaliers à 200 PG.

Clay, Warrior

Chair : 5	Bête : 5	Machine : 2	Dame : 4	Masque : 3
Déplacement 4 (1 OD)	Hargne 5	Tir 1 (1 OD)	Aura 4	Discrétion 1
Force 4	Combat 5 (2 OD)	Savoir 1	Parole 1	Dextérité 3 (1 OD)
Endurance 5	Instinct 5	Technique 1	Sang-froid 2	Perception 3
PS 45	Défense : 5 (7)	Réaction : 1 (2)	Contact : 4	Initiative : 3 (4)

Points d'espoir 1/53

PA 110

PE 50

CdF 11

Capacités p136 : tous les types d'activation d'OD possible (+1 OD), 1 PE /rd, pas d'action pour l'activer

Armes ou module d'attaque direct :

Bouclier amovible p421 Dégâts 1 + Force, Violence 1, Portée contact, Défense +2, jumelée ambidextrie

Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 2d6 (6) +6, Portée courte, Lumière 4, anti-anathème, chargeur 1

Épée bâtarde p421 1 main : Dégâts 4d6 (12) + Fo + Dex, Violence 2d6 (6), Portée contact, Orfèvrerie

2 mains : Dégâts 4d6 (12) + Fo x2, Violence 3d6 (9), Portée contact, Lesté, deux mains

Lames de bras Niv 1 p432 Dégâts 6d6 (6) + Fo, Violence 1d6 (3), Portée contact

Modules :

Banner p437 3 PE action déplacement, portée longue, **Course niv 1** p430 3 PE, vitesse 2, +6 dégâts (personnage encaisse moi-

tié dommages), **Saut niv 1** p430 3 PE, portée moyenne, +6 dégâts, **Flash** p436 2 PE, Portée contact, Lumière 2 si Chair 8 ou

moins : choc 1, **Module accompagnement tactique** Codex 4 p13 4 PE, 1 action de déplacement, +1d6 dégâts/violence d'un allié

pendant 1 round. Non cumulable avec impulsion warmaster, **Relais TaCom** p437 1 PE, jusqu'à désactivation, **Blindage amélioré**

p440, **Énergie améliorée** p440, **Champs de force amélioré** p440

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.

Brad, Rogue

Chair : 4	Bête : 7 <small>Impudent, abrupt</small>	Machine : 2	Dame : 2	Masque : 4
Déplacement 3 (1 OD)	Hargne 6	Tir 1	Aura 1	Discrétion 3 (1 OD)
Force 4	Combat 7 (1 OD)	Savoir 1	Parole 1	Dextérité 4 (1 OD)
Endurance 5	Instinct 3	Technique 1	Sang-froid 2	Perception 2
PS 39	Défense : 7 (8)	Réaction : 1	Contact : 2	Initiative : 4 (5)

Points d'espoir 2/53

PA 50

PE 70

CdF 12

Capacités p136 : mode Gosht +3 réussites pour la discrétion. Dégâts + Discrétion (OD inclus) dés, 2 PE / 6 rd

Armes ou module d'attaque direct :

2 Couteaux de combat p421 Dégâts 3d6 (9) + Fo + Dex, Violence 1d6 (3), Portée contact, orfèvrerie, silencieux, jumelé ambidextrie

Épée cinétique p426 Dégâts 6d6 (18) + Fo + Dex, Violence 3d6 (9), Portée contact, orfèvrerie, défense 2, assistance à l'attaque, jumelée ambidextrie, ignore armure

Dague p423 Dégâts 3d6 (9) +3+ Fo + Dex, Violence 1, Portée contact, ignore armure, silencieux, orfèvrerie, assistance à l'attaque, barbelée (meurtrier), sillons

Attaque sur casque niv 2 p432 +1d6 dégâts

Modules :

Déplacement silencieux niv 1 p431 +2 en **Discrétion** si combo avec Déplacement ou Combat, **Désignation niv 2** p435 2 PE, 1 round, désigne une bande, 3 individus, **Flash** p436 2 PE, Portée contact, Lumière 2 si Chair 8 ou moins : choc 1, **Fumigène** p436 2 PE, portée courte, +2 Def/Réac, malus 3D att dist, **Pod fusée éclairante niv 1** p439 2 PE, lumière 2, 1d6 rounds, chargeur 3, créatures Anathème -2 dés, **Saut niv 2** p430 3 PE, portée longue, +9 dégâts, +2 réaction en l'air, 1 attaque possible avec malus de 2, **Voyager** p439, **Vue alternative** niv 1 p435 (prédatrice) désigne et voit cible jusqu'à 2 km

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.

Sélène, Paladin

Chair : 5	Bête : 2	Machine : 7 <small>Froide, calculatrice</small>	Dame : 3	Masque : 2
Déplacement 4	Hargne 2	Tir 7 (2 OD)	Aura 1	Discrétion 1
Force 2 (1 OD)	Combat 1	Savoir 3	Parole 3	Dextérité 1
Endurance 5 (1 OD)	Instinct 1	Technique 1	Sang-froid 3	Perception 2 (2 OD)
PS 40	Défense : 1	Réaction : 5 (6)	Contact : 3	Initiative : 1 (2)

Points d'espoir 1/53

PA 120

PE 20

CdF 8

Capacités p136 : Shrine (5 PE contact sinon 2, 8 CdF, portée moyenne, 6 rounds) & Watchover (**2 actions de combats par round**, 2 PE, dure jusqu'à désactivation)

Armes ou module d'attaque direct :

Fusil d'assaut p420 Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 3d6 (9)+9, Portée longue, ultraviolence, barrage 2, deux mains

Shotgun automatique p420 Dégâts 4d6(12)+10, Violence 6d6 (18)+10, portée moyenne, démoralisant, dispersion 3, ultraviolence, barrage 4, lourd, deux mains

Tourelle automatisée p440 (défense 0, réaction 0, PA 50, CdF 6, Jet pour tirer 8d6 +2 OD) avec shotgun escamotable p420 Dégâts 2d6 (6) +10, Violence 2d6 (6), Portée moyenne, meurtrier, choc 1, barrage 2, deux mains

Modules :

Banner p437 3 PE action déplacement, portée longue, **Désignation niv 2** p435 2 PE, désigne une bande et 3 cibles, **Relais TaCom** p437 1 PE, jusqu'à désactivation, **Vue alternative Niv 3** p435 2 PE, thermique, magnétique et heartbeat

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.

Rencontre avec Lafayette

Pyrus, le sénéchal du roi Lafayette, (caractéristiques Codex fan made p35) *ne voit pas de raison de faire déranger son roi*, il ordonne à 2 bestians/PJ et 1 faune/2 PJ d'attaquer.

Pyrus, sénéchal p277

Pour les données techniques du sénéchal, j'ai pris les caractéristiques du roi Lafayette, avec un mélange de faune (domages) et bestian (flot de ténèbres).

Type : Patron (recrue) **Tactique :** Le sénéchal reste à bonne distance et utilise son flot de ténèbres pour dévorer l'espoir des PJ. S'il se fait attaquer au contact, il frappe en premier le héros avec le plus de points d'espoir.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	6	10	3	4	6
Aspect except	■ Mineur □ Majeur (5)	■ Mineur □ Majeur (3)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur □ Majeur --
Défense	Réaction	Initiative	PS	PE	PA/CdF
8	2	2	100	-	--/« 5 » Chair excep
Capacités	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
Arme de contact	Griffes et crocs				
	Dégâts	Portée	Effets		
	4D6+3	Contact	--		
Arme à distance	Flot de ténèbres				
	Dégâts	Portée	Effets		
	3D6	Moyenne	Choc 1 / 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.)		

Bestians p383

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					
Aspect except	□ min □ Maj --	■ min □ Maj (2)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
4	3	2	20	-	--/--
Capa	--				
Au contact	Griffes et crocs : Dégâts : 5D6+2 – Portée : Contact – Effets : --				
À distance	Flot de ténèbres : Dégâts : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Choc 1 / 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.)				

Faunes 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	10	4	4	7
Aspect except	□ min □ Maj --	□ min ■ Maj (6)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
6	2	3	80	-	--/--
Capa	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). Module (saut nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 2 : portée longue, +9 dégâts, +2 réaction en l'air				
Au contact	Arme lourde : Dégâts : 4D6+16 – Portée : Contact – Effets : --				

Après le spectacle, le roi rit... voir p311 pour la suite.

Rappel des informations

Il est possible de trouver des informations sur la situation de Paris à partir de plusieurs sources :

- Guillaume et sa coterie parisienne Les Lux ex Paris, p310
- Lafayette, voir LdB p 277 et Codex 6 p11 & p35
- Clay et sa coterie Ringscale, LdB p310
- Pierre Langlois (La Défense, LdB p274)
- Théo De Sousa (rebut, LdB p275)
- Adèle Girard (indépendante, LdB p275)

Voir RdB p273 pour plus d'informations :

- Le Louvre est sous contrôle de l'Anathème (masque ou bête ?), voir Codex 6
- Notre-Dame de Paris regroupe environ 1 500 personnes fanatisées, ils ont coupé les ponts (au sens littéral) et piégés ceux qui restent
- La Défense, chaque tour est occupée par une communauté de rebut (avec beaucoup d'anciens flics, pompiers, etc.) et il faut éviter les jours de pluie d'hommes
- Le métro abrite une communauté de gamins
 - Station Miromesnil, ligne 9 (p310)
 - Chef, le seigneur du métro
- Les catacombes abritent une créature très dangereuse
- Les galeries Lafayette abrite un roi et une cour. La bête en question revendique le royaume parisien et dit contrôler toutes les bêtes de la région

Infos provenant du Codex fan made 1 :

- L'ancien « roi », avant Lafayette, serait encore en vie et voudrait se venger (voir le Déchu, p12)
- Le « chasseur », un grand prédateur sévit au nord de Paris (voir Wendigo, p13)
- Plusieurs créatures du masque aurait été vu un peu partout
- Communautés de rebus :
 - Notre-Dame (ldb p273), voir ci-dessus. Les **Évangélistes carnassiers** avec Saint Georges et Saint Pierre
 - La Défense (RdB p273), voir ci-dessus, Résidence Maréchal Leclerc, Tour Winterthur (ou W), Tour AGF – Neptune, Tour Ariane, Résidence la Sirène, Tour Manhattan, Tour Gambetta, Berkeley Building, Damiers de Bretagne, Damiers du Dauphiné, Manhattan Square, Tour Séquoia, etc. [Liste complète sur wikipédia](#)
 - Robin Argeles**, chef communauté Sofitel, avec Geoffrey Fitzgerald (p18)
 - Simon Valentin**, chef communauté Sequoia (p19)
 - Sophie Cambrielle**, cheffe communauté Ariane (p19)
 - Le métro, station Miromesnil, voir ci-dessus
 - Le Zénith dirigé par **Johnny, le gardien du rock** (p15)
 - L'hôtel des Invalides, dirigé par **Denis Landers, le Veilleur**
 - Le bunker des catacombes (info disponible uniquement auprès d'**Adèle Girard**), dirigé par **Millard Goudreau** (p17)

L'attaque du roi

Voici une scénarisation des vagues d'attaques. Le texte en gris est uniquement destiné au MJ, le reste du texte est prévu pour être mis sur des feuillets qui sont accrochés sur l'écran au fur et à mesure. D'où les formulations utilisées

Phase 1 (reste 5 phases)

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Des nuages de noctes attaquent la tour Eiffel et des créatures bipèdes semblent venir de partout, investissant toute l'esplanade. Certaines font même des bonds prodigieux et atterrissent directement sur les pieds... lorsqu'elles ont bien visé.

Au nord (jardin du Trocadéro) d'immenses créatures émergent des larges rues. Le sénéchal du roi ordonne aux très nombreuses troupes de détruire le mal. Son cri de rage s'entend distinctement malgré les 500 m. Une marée de bestians, de faunes et d'étranges créatures, foncent vers la tour Eiffel.

TEST de hargne + sang-froid (diff 2)

Si réussi, pas de perte de point d'espoir, sinon perte d'un point.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- « Sniper » le sénéchal
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)
- Uriner sur les créatures en bas
- Se rouler une clope
- Paniquer en criant maman et en agitant les bras levés tout en courant dans tous les sens
- Inviter des créatures à un barbecue

Notes pour MJ :

Les **noctes** formes une couche épaisse à une altitude qui diminue petit à petit. Elle commence vers 1 000 m lorsque les PJ « décollent » de la gare et s'arrête vers 300 m où les noctes se concentrent sur les antennes, jusqu'à ce qu'elles soient détruites, après quoi, les noctes s'attaquent à la structure en continuant de descendre. Il faut environ 3 phases pour atteindre le deuxième étage et une phase de plus pour le premier étage. Si l'antenne est HS, impossible de contacter le Knight ou des rebuts avec qui les PJ ont noué des contacts.

Utiliser les armes (de la tour Eiffel ou des personnages), permet de ralentir le dérouler des événements sur un type de créatures particulier (noctes, bestians/faunes..., behemoth, sénéchal/roi Lafayette). De base c'est l'activité des agents du Knight qui sont en poste habituellement.

Défendre le générateur permet de pouvoir utiliser les armes et projecteurs. Il est possible de combiner chevaliers PNJ et défense des générateurs.

Protéger les enfants et les rebuts peut-être cumuler (voir cumuler avec la protection d'une zone comme le générateur ou le troisième étage) suivant la manière dont les joueurs organisent les défenses. Là aussi, il est possible de cumuler avec les chevaliers présents.

Il est aussi possible de chercher des PNJ importants, de les contacter ou d'interagir avec. Par exemple, il est possible de demander de l'aide des rebuts de la Défense, chercher le roi Lafayette, etc.

Si des préparations, piégeages ou autre ont été mis en place, cela retardera les créatures affectées.

Si rien n'entrave la progression des différentes forces en présences, voici le dérouler des événements :

- Les **noctes** :
 - Ils détruisent les antennes et grignotent petit à petit les structures.
 - Il faut environ 3 Phases pour atteindre le deuxième étage et une phase de plus pour le premier étage.
- Les **bestians et faunes** :

- Ils détruisent les vectors et commencent à monter aux piliers.
- Phase suivante, ils arrivent au premier étage qu'ils dévastent.
- Il faut 4 phases pour détruire assez de structures pour que la tour commence à vaciller, générant une panique monstre chez les rebuts, petits ou grands.
- Il faut une phase de plus pour atteindre le deuxième étage et ils attaquent tout le monde mais *se concentrent sur le générateur*. Une fois le générateur détruit, les créatures *se concentrent sur les humains*, **à partir de ce moment-là, il faut une phase complète pour neutraliser les agents du Knight et les rebuts.**
- Les **behemoths** mettent une phase complète après avoir passé le pont, pour traverser l'espace et *attaquer les piliers*.
 - Il leur faut deux phases entières pour détruire une base de pilier, la tour tombe dès que le deuxième pilier est détruit.
- Le **sénéchal, le Roi Lafayette, le Déchu** (Codex fan 1, p12), etc. vont s'affronter dans le déroulé du combat ci-dessous.
 - Phase 3, le déchu attaque le sénéchal. Lafayette profite du duel pour attaquer dans le dos le Déchu.
 - Phase suivante, le sénéchal revient mais meurt des suites de ses blessures. Le roi Lafayette sort de l'ombre ou s'enfuit suivant les dommages qu'il subit.
- Le **masque** peut intervenir si vous le souhaitez, soit via une seule créature, un mur ou une petite vague de nuée du masque. L'intervention n'aura théoriquement lieu que si les PJ ont rapporté avec eux des œuvres d'arts qui iront, dans ce cas-là, enrichir la collection du Louvre.
- Les **chevaliers**, à chaque phase il y en a un qui tombe. Si un PJ est attentif à l'un des PNJ, il pourra le sauver à la phase en question. Et suivant les actions des PJ, certains chevaliers seront sauvés. Par exemple en piégeant le sol, Sélène est sauvée car cela retarde d'une phase l'arrivée des créatures. À l'inverse, envoyer des chevaliers au troisième étage, c'est les condamner à l'avance, sauf bonne idée de combo de la part des joueurs.
 - Phase 1 : Sélène meurt avec un panneau planté dans le crâne,
 - Phase 2 : Brad meurt avec ses tripes arrachées par grands coups de griffes,
 - Phase 3 : Clay meurt transpercé de part en part par les cornes d'un faune qui meurt en même temps que lui,
 - Phase 4 : Jonah meurt écrasé sous l'impact d'un énorme faune, il agonisera jusqu'à la phase suivante où un bestian viendra le dévorer, Jonah hurlera de douleur (test Hargne + Sang-froid diff 6 pour ne pas perdre 5 points d'espoir ou limité la perte à 3 en le réussissant)
 - Phase 5 : Pierre meurt écartelé entre trois faunes qui se disputent son corps
 - Phase 6 : Maria chute avec 6 bestians, s'écrasant dans les flammes d'un vector
 - Phase 6 : Guillaume est pris en tenaille entre des faunes et il tente une échappée avec sa wingsuit, mais tous lui sautent dessus. Il se rattrape au premier étage mais se faire tailler en morceaux (au sens littéral) par les faunes.
- Si un **groupe d'enfants** doit faire face à des créatures, ils paniquent et fuient, gênant les combattant qui sont moins efficaces et les troupes de la bête gagnent une phase dans le dérouler des actions.
- Si les **techniciens** ou les **rebut**s sont neutralisés, ou si le **générateur** est détruit, les créatures de l'Anathème gagne une phase par phase, précipitant beaucoup plus vite les choses.

Phase 2 (reste 4 phases)

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Noctes ont détruit les antennes ?

Faunes et bestians ont détruit les vectors ?

Ne pas avoir trouvé le roi Lafayette ?

Les enfants sont morts ?

Les chevaliers noirs sont morts ?

(chaque oui, +1 au test ci-dessous)

TEST de hargne + sang-froid (diff 3)

Si réussi, pas de perte de point d'espoir, sinon perte d'un point.

Les bestians traversent le pont d'Iéna et utilisent les dos des créatures aquatiques pour traverser. Dans peu de temps il va y avoir beaucoup plus de créatures.

Les trois behemots sont ralentis par le passage du pont. Le sénéchal passe en premier.
Une vague de créatures (passées par le pont de l'Alma) arrive de l'Est.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- « Sniper » le sénéchal
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)

Notes MJ : si rien ne ralentit la progression des créatures, à la fin de la phase il y a un début de débordement de bestians et faunes, avec potentiellement les enfants et les rebuts qui paniquent et gênent.

Ne pas oublier que les PNJ comme le sénéchal, le déchu ou le roi Lafayette, bénéficie d'une protection de sacrifice de créatures qui s'interposent aux tirs.

À la fin de la phase, le sénéchal est provoqué par le déchu et un **duel commence**, voir description juste après.

Phase 3 (reste 3 phases)

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Nombre d'objectifs non accomplis ?

TEST de hargne + sang-froid (diff 4) (*chaque objectif non accompli augmente la difficulté du test de +1*)

Si réussi, perte de 1 point d'espoir, sinon perte de 1d6 points d'espoir.

Le sénéchal (ou son successeur si les PJ ont éliminé le sénéchal) hurle, il vient de prendre une attaque distante. Une créature étrange au loin, quasiment invisible vient de lui envoyer une poutre métallique barbelée. Un duel entre le roi et l'inconnu se déroule là-bas, derrière les bâtiments. Deux behemots font demi-tour et vont vers la zone de combat.

Les noctes deviennent fous et les faunes hurlent à glacer le sang. Les enfants encore en vie paniquent et courent dans tous les sens, sans agiter les bras. La moitié hurle aux sanglots mais ne courent pas.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)

Aide extérieurs ?

Notes MJ : Impossible d'intervenir dans le duel en restant dans la tour. **Si les antennes sont encore là** et que les **PJ ont contactés préalablement** les PNJ, les **rebut de la Défense** (s'ils ne sont pas là) contact les occupants de la tour et propose d'utiliser leurs railguns pour liquider des cibles (ils ne voient pas la scène du duel).

Phase 4 (reste 2 phases)

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Nombre d'objectifs non accomplis ?

TEST de hargne + sang-froid (diff 5) (*chaque objectif non accompli augmente la difficulté du test de +1*)

Si réussi, perte de 2 points d'espoir, sinon perte de 1d6+2 points d'espoir.

Il semble qu'il y ait une victoire entre les rois, un hurlement se fait entendre, malgré la distance. Toutes les créatures sur le Trocadero se retourne vers la Tour Eiffel et retransverse la Seine.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)

Notes MJ : Le duel semble être **gagné par le sénéchal, mais il meurt** de ses blessures un peu avant d'atteindre la tour Eiffel. Au début du round, si les antennes sont intactes, les vectors du Knight arrivent dans peu de temps avec le chevalier de la section des PJ, Kay et une section à elle et Sagramor (qui vient voir à l'œuvre ses futures recrues).

Phase 5 (reste 1 phase)

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Nombre d'objectifs non accomplis ?

TEST de hargne + sang-froid (diff 6) (*chaque objectif non accompli augmente la difficulté du test de +1*)

Si réussi, perte de 3 points d'espoir, sinon perte de 1d6+3 points d'espoir.

Toutes les créatures sont « sur » la Tour Eiffel.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)

Notes MJ : Suivant la manière dont les joueurs ont géré les phases précédentes, c'est certainement à ce moment-là qu'ils risquent le plus d'être débordés, surtout avec des enfants ou des rebuts en paniques. C'est la phase la plus critique.

Phase 6, la dernière

Il n'y a pas d'initiative, pas de rounds de combats, que des actions générales plus ou moins longues.

Nombre d'objectifs non accomplis ?

TEST de hargne + sang-froid (diff 7) (*chaque objectif non accompli augmente la difficulté du test de +1*)

Si réussi, perte de 4 points d'espoir, sinon perte de 1d6+4 points d'espoir.

Un message radio, des vectors arrivent, mais ils ont du mal à passer, des noctes forment une épaisse couche qui ravage les appareils.

Vous pouvez :

- Attaquez les créatures (noctes, ou bestian ou faunes)
- Utiliser les armes montées sur la Tour Eiffel
- Défendre le générateur (2^e étage)
- Aider les chevaliers noirs (qui ?)
- Aider les chevaliers de Paris (qui ?)
- Aider les agents du Knight (qui et comment ?)
- Protéger les enfants
- Faire un test tactique (Combat ou Tir ?)

Notes MJ : Les vectors peuvent intervenir à distance, le nombre de vector sera réduit de 1 par phase où les antennes auront été détruites. S'il ne reste qu'un seul vector, il fera des allers-retours et certains devront sacrifier pour donner une phase de plus.

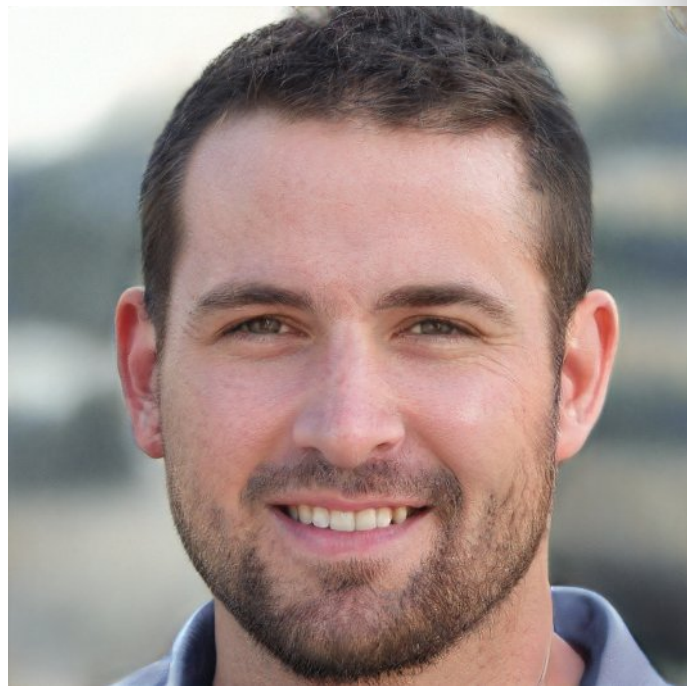
Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 1, les chevaliers noirs



Clay, 40 ans, Los Angeles (USA)
Méta-armure Warrior, coterie Ringscale

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 1, les chevaliers noirs



Brad, 31 ans, Londres (GB)
Méta-armure Rogue, coterie Ringscale

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 1, les chevaliers noirs



Sélène, 33 ans, Paris (France)
Méta-armure Paladin, coterie Ringscale

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 1, les chevaliers noirs



Pyrus
Sénéchal du roi Lafayette

Pour la suite des portraits, parisiens voir [Paris et ses mystères](#)

Enquête à Clearwater Vail

Avant de lancer dans l'aventure proprement dite, j'envoie les héros à un événement « qui n'a rien à voir », l'International Technology Summit (scénario d'Alex Humeau) :

Phase 1, The International Technology Summit

Ce scénario est basé sur une [idée fortement développée par Aiden49](#).

Les joueurs sont envoyés à **Chicago** à l'occasion du International Technology Summit. Durant cet événement, les chevaliers représenteront le Knight et veilleront à ce que leur action soit soutenue par les membres influents participants au sommet. Ils pourront se pencher sur les récentes technologies de Kaneda technologies et vérifier les sources de ces avancées.

Diverses démonstrations sont prévues en plus des distractions du sommet. Mais le Masque et la Machine compte bien exploiter l'événement à leur avantage.

Musiques et inspirations

Continent de la Machine oblige, le contexte de l'ITS recommande grandement des musiques électroniques. De ma connaissance, le **Darksynth** pour les moments de tensions noirs conviennent. Visez l'immanquable **Carpenter Brut** mais aussi **JVLIAH**, **DANGER** et **Lick** pour les musiques plus sombres. Pour les moments par défauts, une musique d'ambiance **Hacking/Electronique** est de bon ton.

Dans mes inspirations on retrouvera le Jeu Vidéo Watch Dogs dont certaines OST (original soundtrack) conviennent à nombre de situations. **Detroit Become Human** donne quant à lui l'apparence adoptée pour les nouveaux Androids présentés au salon pour la première fois.

Contexte

L'ITS (International Technology Summit) se tient à Chicago sur deux jours et **Gauvain** n'a pu s'empêcher d'envoyer un message aux PJs avec lesquels il est ami (contact niveau 4 mini) pour leur jalouser la « *chance inouïe qu'ils ont de pouvoir y aller* » avant même d'avoir reçu leurs ordres de mission. En effet, Gauvain est occupé sur de nouveaux prototypes passionnants et ne pourra voir son ami Asher en concert, lui qui est fan de cette musique appréciée massivement par la jeune génération.

C'est 5 minutes plus tard que les chevaliers sont appelés par leur responsable de section de leur coterie pour leur confier une nouvelle mission.

Les PJs seront en effet envoyés à cet événement dans le but d'y représenter le Knight et les capacités des Méta-Armures. L'objectif est triple :

- À la demande du **président des Etats-Unis Dikembe Hooper** le Knight sera présent. Celui-ci fait appel au Knight pour épater la galerie. La surface émergée de l'iceberg veut que les chevaliers représentent le Knight durant ces deux jours, à eux de soigner leur image en prouvant leur efficacité lors de démonstrations et d'apparitions en public.
- Si les PJs ne le déduisent pas, il est attendu d'eux qu'ils se renseignent sur les nouveautés de la robotique et des possibles usages militaires susceptibles d'intéresser les scientifiques du Knight, en particulier ceux du côté de Kaneda Technologies. Quelques altercations numériques ont été répertoriées avec des pirates suspectés du Nodachi ayant tentés de s'emparer des diverses recherches du Knight portant sur l'élément Alpha.

Grand événement à l'origine scientifique dont l'objectif était de présenter les avancées technologiques dans le domaine de la robotique (puis plus tard technologique plus globalement), et ce depuis plus de 20 ans, l'événement au fil du temps, a attiré un public moins connaisseur mais tout autant intéressé par les opportunités du domaine.

L'apparition de l'Anathème en 2034 a bien entendu bouleversé l'événement annuel mais c'est durant un week-end de novembre 2037 que la 17^e édition refait apparition avec l'appui du *président des États-Unis Dikembe Hooper* et de **Clara Jensen**, dirigeante d'*Amiral Engine à Houston* (entreprise responsable des véhicules et réseau de transport dans les Arches).

Sur deux jours, démonstrations, tests, signatures de contrats et avec de la chance de rares partages d'informations désintéressés se tiendront dans le **convention center Mc Cormick** où 100 000 personnes sont attendues.

Kaneda Technologies, géant Japonais de la robotique promet des démonstrations spectaculaires. Hemera Genetics quant à elle assurera le service aux visiteurs en mettant en démonstration ses Devo 4 dans son hall, des créatures artificielles à l'allure totalement humaine. L'**absence d'Ethan Henry** se fait remarquer, surtout au regard de l'importance de la présentation des xenodroides (ou biodroides, même si ce terme n'est pas officiel).

Quelques personnalités annoncent sur les réseaux R.A leur future venue au sommet dont :

- ❑ **Arthur Teckle** : acteur connu pour être l'auteur de ses propres cascades dans les derniers films d'action dont il est le héros (L'Ange enflammé et 22h59) très plébiscité par le grand public.
- ❑ **Eddar Shun** : speedrunner de renom auprès de la population jeune des Arches. Il est l'imbattable recordman entre autres du dernier jeu exploitant la Réalité Virtuelle « Satellite Strike ».
- ❑ **Cassandra Dubois** : journaliste de terrain française détenant la plus forte note d'appréciation du public depuis 5 mois consécutifs.
- ❑ **Akimoto Omera** : auteur récemment devenu populaire pour son livre « Le Chaos de l'extérieur » (livre traitant de son calvaire dans la tache d'Anathème de la Chair, en étant censuré des plus grands dangers qu'il ait pu subir pour finalement parler, dans les trois quarts restants du livre, des bienfaits de l'Arche de Tokyo).
- ❑ **AlexalaraT9** : DJ de renom aux USA. Infatigable, l'artiste enflamme les boîtes de nuit de tout le continent. Dans la soirée du samedi, il jouera en exclusivité mondiale son prochain titre « **Viper** » en utilisant la technologie « **EarFelt** » développée par *Hemera Genetics* (son agenda est quasiment inhumain, il enchaîne les concerts pour ses fans en Amérique. Son dossier médical ne présente aucun défaut malgré ce train de vie).

EarFelt : Késako ?

Les laboratoires d'Hemera Genetics ont travaillé sur un appareil propulsant la Réalité Augmentée à un nouvel échelon. EarFelt est un appareil relié au réseau R.A du possesseur par un petit appareil sous forme de patch d'un centimètre de diamètre. Celui-ci propose en temps réel d'amplifier la perception de l'utilisateur selon les sons environnants.

Ainsi, une ballade dans une réserve naturelle abondant de chants d'oiseaux fera apparaître à l'utilisateur des volatiles aux couleurs chatoyantes et embellira l'espace pour offrir un lieu de calme et de zénitude parfait. À l'inverse, le visionnage d'un film d'horreur provoquera les pires angoisses de manière contrôlées selon le diagnostic médical en temps réel du porteur.

Le premier test grand public d'EarFelt aura lieu durant le concert d'AlexalaraT9.

Arrivée à Chicago

Le vector les conduit à Chicago où l'assistante de Dikembe Hooper, **Rose Candoyle**, les attend. Cette belle femme est très souriante. Équipée d'une tablette transparente où les informations défilent, elle accueille les chevaliers.

Les chevaliers peuvent tenter de lire à l'envers certaines des informations qui figurent sur la tablette :

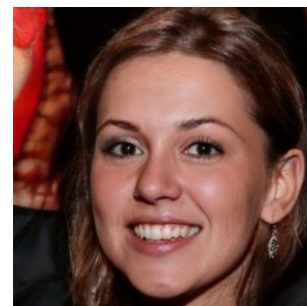
- ❑ Le fil d'actualité de l'ITS sur le réseau social « Byrdle » est connecté
- ❑ Un détail du planning de la journée de Rose : Les heures qui suivent, elle alterne réunions, inauguration et briefing sur des sujets autre que l'ITS. Elle n'a à première vue que peu de temps à consacrer aux chevaliers
- ❑ Des échanges de messages de prestataires intervenants sur l'événement auxquels elle figure en copie et ne répond jamais
- ❑ Il est possible parmi les messages d'intercepter le numéro de téléphone de **Harry Golson, organisateur de l'événement**
- ❑ Un mail du président, placé dans la corbeille, intitulé « Accueil des chevaliers »

Il est possible de pirater la tablette pour en extirper le mail : sur un ton froid et laconique, Hooper donne l'heure d'arrivée des chevaliers et les consignes d'accueil basiques.

C'est un accueil chaleureux qu'elle transmet aux chevaliers. Elle se présente, excuse rapidement l'absence du président sur un ton machinal avant de faire savoir avec enthousiasme qu'elle sera l'interlocutrice privilégiée des PJ, notamment pour l'entrée en scène des chevaliers lors de la cérémonie de lancement de demain (convenue entre M. Hooper et Arthur) ou tout autre besoin.

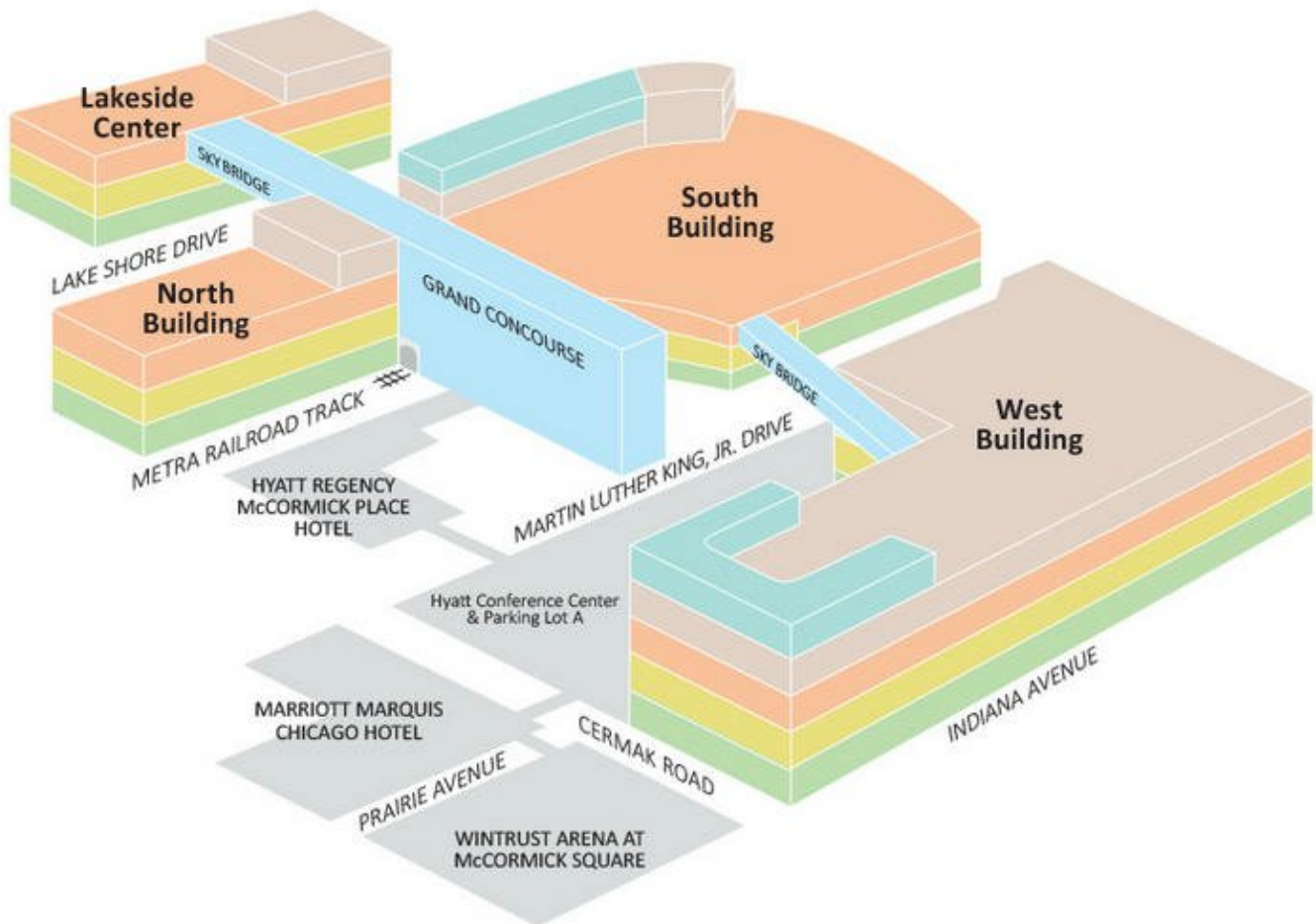
Elle fait en effet savoir aux chevaliers qu'il leur est accordé pour le lancement de l'ITS une apparition sur scène devant le public. L'élaboration entière leur revient, de la musique diffusée à l'entrée en scène, voire un discours. Pour tout besoin, Rose cherchera à le combler.

L'objectif principal est de mettre en valeur le président Hooper.



Elle les invite à prendre la voiture et fait un briefing de l'ITS et répond à leurs questions tandis qu'ils gagnent les **chambres de l'hôtel du Hyatt regency McCormick place hotel**, toutes les chambres sont occupées par des démonstrateurs ou personnalités et les chevaliers.

En cas de réussite, Rose pourra faire le tour des installations des chevaliers et leur présenter le centre. Ils pourront aussi le découvrir par eux-mêmes si l'opportunité ne s'est pas présentée auparavant. Le *Convention Centre McCormick* est divisé en différentes sections :



[Toutes les informations et les plans téléchargeables sur ce site.](#)

- ❑ West building :
 - De nombreuses démonstrations, conférences, réunion de travail ou négociations commerciales auront essentiellement lieu, à tous les niveaux (zones vertes sur les plans)
 - Les halls F (niveau 3, en orange) seront occupés par la **Byrd corporation, Yggdrasil, Tlaloc Inc** et de nombreuses entreprises moins prestigieuses. Un petit **stand du Knight** y figure, avec des personnels administratifs qui sont là essentiellement pour gérer des candidatures potentielles et faire un peu de publicité.
- ❑ South building :
 - Les salles vertes sur les plans, incluant la Grand Ballroom, des niveaux 1, 4 et 5 sont réservées pour les démonstrations **Hemera Genetics** avec ses xenodroides **Devo 4**.
 - **Amiral Engine** occupe tout le niveau 3 (orange) avec des pistes et des simulateurs pour tester leurs engins
- ❑ North building :
 - De nombreux exposants (dont Kaneda et Byrd/Yggdrasil) expose et permettent de tester des drones sous toutes formes (terrestre, aérien et maritime). Les Hall C (niveau 1, vert) présentent les appareils, les niveaux au-dessus permettent de les tester.
- ❑ Lakeside center :
 - Le niveau 1 (en vert) est essentiellement consacré aux services administratifs, dont celui de la sécurité
 - Le Nodachi (avec 6 méta-soldats et un Yojimbo) occupe une grande partie du Hall E du niveau 2 (jaune) et présente toutes ses solutions de sécurité ou de service à la personne

- Le Hall D (niveau 3, orange) est consacré à la domotique avec, là encore, une forte présence de Kaneda Technologies
- Le théâtre (niveaux 2 à 4) sera **la zone où les personnages feront leur prestation et mettront en valeur l'arrivée du président**. La salle sera ensuite transformée en salle de concert pour AlexalaraT9
- La salle Lakeside ballroom (niveau 3, en orange sur le plan général du centre McCormick, salles E354a-b) sera réservée pour les **conférences de press**.



Vue sur Lakeside center et le reste du *Convention Centre McCormick*

Dedans, comme à l'extérieur, sur l'ensemble du site, des stands proposent en permanence des restaurations, ou des boissons. Il est aussi possible d'aller dans les bornes de distribution de nitricubes ou imprimantes.

Le Nodachi a toujours un oeil sur les PJ et il est possible que le **Yojimbo Samuro Yashiba** vienne les saluer avec les codes militaires. Un homme à l'allure droite, arborant constamment sa méta-armure blindée, il retire seulement son masque hors combat :

« Chevaliers du Knight, j'espère que les démonstrations de la société Kaneda n'occulteront pas votre entrée. Je vous demande par avance de nous excuser si jamais les gens seront davantage intéressés par nos prestations. »



Le restant de la journée est libre, même si le président apprécierait plein de démonstrations.

Les chevaliers chercheront peut-être à élaborer leur entrée en scène du lendemain ?

Concernant les personnalités présentent durant l'ITS évoquées plus haut, il vous est possible de les faire rencontrer vos joueurs (hormis AlexalaraT9 actuellement en concert au Mexique) avant l'événement si le hasard fait bien les choses. Toutefois, elles n'ont aucune affinité particulière entre elles qui justifierait de les voir ensemble.

En fin de soirée, Rose les appellera pour connaître leurs besoins. Des jets pour négocier certaines prestations peuvent être demandés. C'est également le moment pour exploiter les points de contact.

Enfin, pour les personnages qui seront peut-être désireux de monter la garde dans le Centre cette nuit. Aucun incident ne sera répertorié cette nuit-là. Les ouvriers sont toujours à leurs installations des divers stands et même à préparer l'entrée en scène des chevaliers de demain. La milice patrouille elle aussi mais n'a pas à déranger les chevaliers.

Show à l'américaine

Le lendemain matin débute lorsque Rose prend contact avec les chevaliers pour les amener/accompagner sur le lieu de leur apparition (la **scène du Lakeside center**).

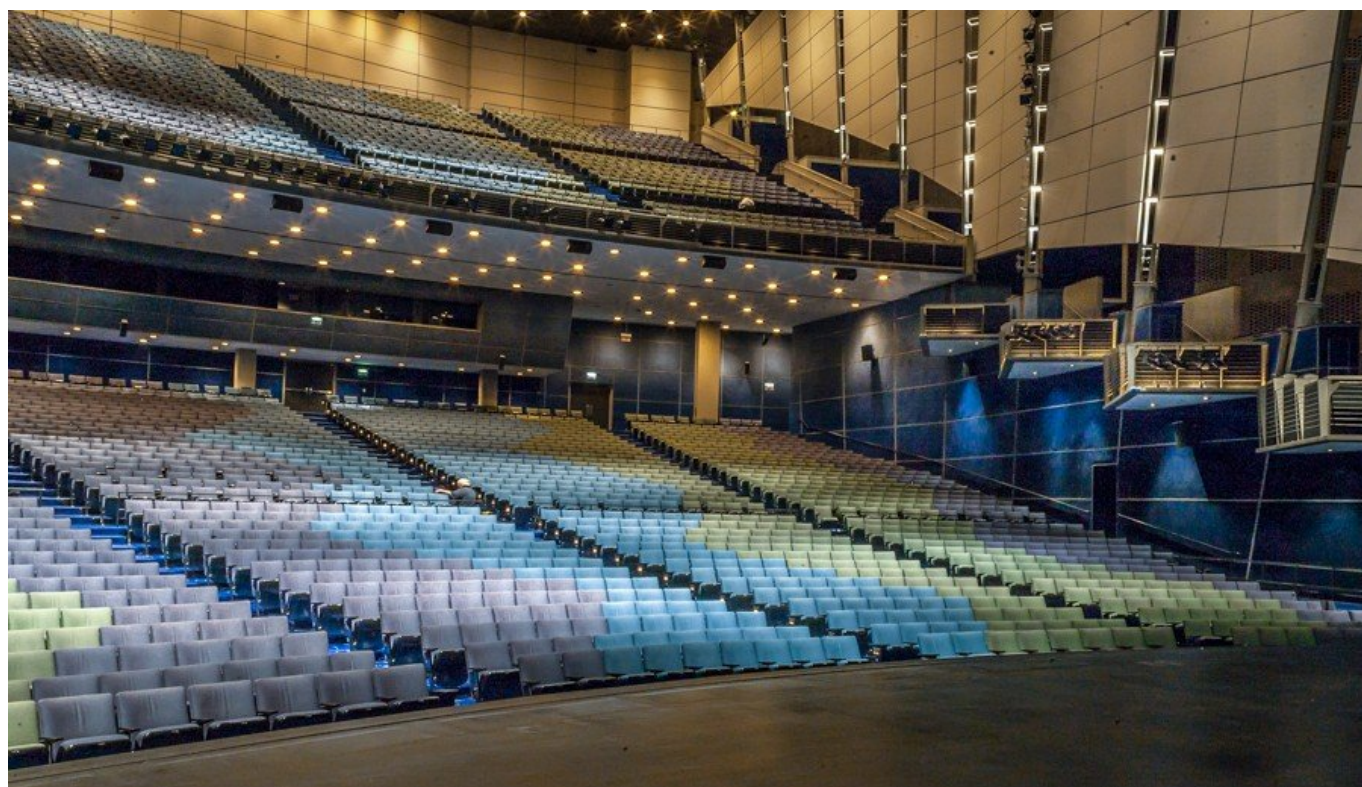
Il est possible que les joueurs demandent d'entrée depuis « sous terre » ou dissimulé à même la foule, ou descendant du plafond, ils se révèlent soudainement. À l'image d'un show à l'américaine, l'entrée doit être fracassante et marquante dans l'esprit du public mais aussi des joueurs. Rendez crédible l'instant en faisant passer la musique d'apparition demandée par vos joueurs, soulignez que toutes leurs exigences ont été normalement comblées. Ajoutez des bruits de foule retranscrivant l'effervescence de la scène.

Ils doivent **finir en mettant en valeur le président** qui arrive pour son discours d'ouverture, à 10h00.

L'ensemble de vos joueurs participants ont à décrire leurs actions durant ce show, leur tirade et faire un jet base Aura/Pa-role. Le nombre total de réussite pourra immédiatement être converti en point de contact éphémère qui disparaîtront à la fin du week-end. Chaque personnage ayant participé au show bénéficiera de ce bonus.

C'est également l'occasion pour les chevaliers de récupérer des points d'espoir et d'accomplir plusieurs motivations (recruter pour le Knight, faire respecter l'ordre du Knight, etc).

[Voir page 31](#) pour les spécificités de la salle. En plus, il faut ajouter que l'ascenseur (entre la zone de stockage Level 1 et la scène qui est au-dessus, au Level 2) ne peut porter que 400 kg. Que les rampes d'éclairages ne peuvent pas supporter beaucoup plus. Qu'il y a des gradins pour une chorale, un piano, des pupitres, etc.



Vue de la scène

Conférence de presse

S'ensuit une conférence de presse (dans la **salle E354a-b** du Lakeside ballroom au niveau 3, en orange sur le plan général du centre McCormick) durant laquelle les chevaliers auront à répondre des récents événements médiatisés. À vous de rédiger les questions formulées par la presse (voir ci-dessous).

Une bonne conférence de presse n'est réussie que s'il y a des insatisfaits parmi les journalistes et si le stress de ne pas savoir le contenu de la prochaine question qui va nous être posé se ressent.

Pour ce faire, je peux vous encourager à chronométrer cette scène selon ce que vous recherchez. De manière générale, l'événement attirera les foules, donc les journalistes : 20 à 30 minutes peuvent donner une scène intéressante d'échange. La difficulté principale vient du fait que les journalistes doivent aussi assister au discours du président, au même moment. Mais les journalistes seront nombreux et le principe est que tous ne pourront pas poser leurs questions. Aux chevaliers de se montrer diplomates, réactifs, user de leur langue de bois pour ne pas donner une mauvaise opinion aux journalistes.

Surveillez bien les réponses données par vos joueurs aux journalistes qui se feront un plaisir de relayer les scandales. Si les réponses ne satisfont pas les journalistes (c'est-à-dire vous), retranscrivez-le dans le ton, l'ambiance, autorisez-vous-même les questions piège ou en réaction aux réponses données.

Voici quelques exemples :

- On raconte que les responsables des récents événements de Paris seraient d'anciens chevaliers qui agissent désormais pour l'anathème. Comment peut-on arriver à un tel changement ? Est-ce récurrent dans votre corps armé ?
- Après maintenant plusieurs mois de lutte, le Knight peut-il vaincre l'Anathème ?
- La présence du Nodachi au sommet témoigne-t-elle d'une possible collaboration plus poussée avec le Knight ?
- Le Désespoir est-elle une maladie curable ?
- Lors de votre apparition il y a quelques minutes, je vous ai vu arborer une méta-armure que nous ne connaissons pas encore. Pouvez-vous nous en présenter ses capacités ?
- (Journaliste sceptique) Envoyer des chevaliers ici est-il vraiment utile alors que vous pourriez être sur une mission qui a vraiment besoin de vos compétences ?
- Savez-vous pourquoi l'Anathème s'en prend à notre planète ? Des théories ?
- (Journaliste spécialement enthousiaste) Parlez-nous de vous ! Le monde et nos lecteurs veulent vous connaître ! Pourquoi avoir rejoint le Knight ?
- Adhérez-vous à cette histoire de chevaliers de la Table Ronde et du mythe arthurien ?
- La perte de l'avant-poste de Paris condamne-t-elle la ville Lumière ?
- Les Devo 4 qui sont présentés aujourd'hui pourront-ils remplacer le Knight dans sa lutte un jour selon vous ?
- Connaissez-vous déjà votre prochaine mission ? Allez-vous être envoyé à Paris pour reprendre la ville ?
- Sur le terrain, quelle est votre priorité ? Quelle stratégie déployez-vous ?
- Avez-vous connu des moments de difficultés récemment sur une mission ? Des moments de faiblesse ? Ou bien des situations devant lesquelles vos moyens faisaient défauts ?
- Que pensez-vous de l'immortel Dikembe Hooper ? Le Knight envisage-t-il de rester dépendant à Ismaël Jhélam ?
- Avez-vous un message à nous faire passer ?/Un dernier mot ?
- Comment vaincre l'Anathème selon vous ?

Les technologies du sommet

Le salon est alors officiellement ouvert et les exposants présentent leurs technologies. Votre imagination sur les technologies présentées est votre seule limite mais en voici certaines que je vous propose et les possibles interactions que peuvent avoir les chevaliers avec :

- Moto Steed « Alphenomenon »** de Amiral Engine dans sa course pour la vitesse a développé une nouvelle moto. Basée sur le châssis de sa grande sœur, son blindage a été allégé pour porter à l'intérieur même un fragment d'énergie Alpha et tout le nécessaire pour produire au quart de millième de seconde l'énergie pour propulser le véhicule à des vitesses vertigineuses. Le modèle peut alors aller plus vite et même rivaliser avec les vecteurs à basse altitude.
 - C'est **Jack Reynolds**, le scientifique directeur des recherches qui peut interpellé les chevaliers passant à proximité. Il veut les inviter à tester l'appareil. « Comme par hasard » Yojimbo Samuro Yashiba ne sera pas loin et rapidement une compétition sera proposée.
 - Nombre d'obstacles seront présents sur le parcours mais libre à vous de truquer la course par des interférences de la Machine ou même du Yojimbo. En tout cas la présence de l'Anathème ne doit pas encore être perçue par les joueurs. Restez prudent dans ses manifestations. Vous pouvez aller jusqu'à faire perdre quelques PA et PS dans des « accidents ».
 - La moto est des plus efficaces et performantes à l'heure actuelle bien qu'elle ne soit qu'un prototype. Jack sera ravi des premiers retours des chevaliers si bien que sur un test base Aura ou Parole (5), celui-ci sera même enclin à en offrir une au pilote une fois la production lancée. Il contactera la section Giant pour échanger sur les technologies de sa moto.
- Autre technologie reprenant le concept des **racks de meubles**. De simples billes abritent des nanomachines conçues pour générer un meuble particulier une fois lancées. Transportable aisément, les imprimantes 3D pourront laisser place à ces produits condensés dans les grandes surfaces prochainement.
- Kaneda technologies expose entre autres des **prothèses de bras mécaniques**. Ils illustrent devant le public la possibilité de réaliser plusieurs tâches sans effort, se déplacer ou manipuler à distance des substances. Un exemple est réalisé dans le cas d'un incendie. (Inspirez-vous de Docteur Octopus dans Spiderman pour cette technologie).



- Ces prothèses ne sont pas sans rappeler les bras mécaniques de l'armure Priest. Si les chevaliers enquêtent un peu, ils pourront récupérer des fichiers sur lesquels s'appuient Kaneda technologies qui reprennent certains croquis de l'armure Priest elle-même, ou des croquis masquant les ressemblances. Les preuves envoyées au Knight, la section Korrigan enquêtera pour trouver la faille. Aux chevaliers de trouver comment les récupérer (piratage, interrogatoire malgré la présence du Nodachi...).
- Hemera Genetics présente ses fameux xenodroides, les **Devo 4**, avec leurs expressions et leurs physiques si humain (parfois trop parfaits toutefois). Ceux-ci sont utilisés dans les tâches domestiques mais aussi pour les plaisirs. Des **prototypes d'animaux** sont aussi présentés et font écho à la dernière annonce de Dikembe Hooper annonçant la création du premier zoo composé de Devo 4 avec également des espèces désormais disparues.
- Un boîtier, qui détonne, attire l'attention de nombreuses personnes. On y présente **une énorme télévision**, là où le monde entier utilise désormais la R.A. Cependant cette télévision est équipée de Nanomachines capables de reproduire les objets qui apparaissent à l'écran, notamment lors des spots publicitaires où il est donc possible de tester/consommer les produits exposés.

Les échauffourées commencent

Des rencontres intéressantes sont possibles pour les joueurs avec diverses personnes (fans trop collants, journalistes envahissants, scientifiques...).

La **journaliste Cassandra Dubois** cherchera à prendre contact avec l'un des chevaliers de manière discrète. Elle voudra connaître la vraie version des faits qui se sont produits à Paris, qui préoccupent l'immortel Hélène Garnier. Elle s'assurera que les chevaliers ont fait leur possible pour sauver Paris et sont compétents avant de leur demander leur aide : Hélène Garnier, pour qui elle travaille, cherche l'aide de personnes de confiance pour une mission particulière.

Akimoto Omera, l'auteur du livre traitant du territoire de la Chair et de ses affres, cherchera lui aussi à dialoguer avec un chevalier. Il voudra le prendre à part et lui demander ce qu'il sait sur les agissements de la Machine. Il lui demandera aussi de la protéger des séides de ce dernier.

Sans avoir nécessairement besoin de le révéler au chevalier, Akimoto est en réalité **un enfant de la Chair**, espion envoyé par son maître sur le territoire de la Machine en cette occasion. Celui-ci a peur d'avoir été percé à jour et craint de ne pas ressortir du sommet vivant. Il veillera à ce que le chevalier tienne promesse et le défende en prenant son pouls plusieurs secondes.

Il établira ainsi une connexion avec le rythme cardiaque du chevalier. Le lien est rompu (tout comme le second battement de cœur) provisoirement si Akimoto se trouve à une distance supérieure à moyenne du chevalier. La connexion est définitivement perdue si Akimoto meurt.

Si le chevalier décline la promesse et si Akimoto pense que le chevalier a deviné sa condition ténébreuse, l'enfant de la Chair cherchera à l'éliminer. S'il ne fait pas le poids ou est en présence de témoins, il fera le martyr implorant la milice et le Nodachi d'arrêter le chevalier dans sa « pulsion meurtrière » (Akimoto fera même apparaître sur son corps des blessures factices au besoin), créant normalement une tension entre les forces du Knight et du Nodachi.

Une très belle femme, **Maria Taylor**, aborde un des chevaliers à l'un des stands de restauration du convention center et l'invite à boire un verre en sa compagnie. Elle se sent seule face à tous ces scientifiques, politiciens et journalistes dont les discours la dépassent et cherche quelqu'un « qui a des choses à raconter ». La soirée et l'ambiance aidant, elle révèle être la responsable du stand des Devo 4 (le stand dont refusait de parler Rose) et voudrait l'inviter à voir le stand.

Ou bien le chevalier est enclin à la suivre et dans ce cas elle l'invite à entrer dans une des chambres du stand. Si elle essuie un refus à son invitation, elle lui demande de s'assurer de la sécurité du lieu qui pourrait présenter un possible danger. Elle est prête à mentir pour que le chevalier s'assure de la sécurité du lieu. Normalement, le chevalier aura à aller vérifier le lieu en accomplissant « son devoir ».

Dans tous les cas, l'objectif de Maria est de faire mordre l'écuyer par l'un des serpents. Si la méta-armure n'a pas de module Thunder security (Ldb p439), celle-ci sera contrôlée. Une grenade IEM ou une intervention technique (via une armure qui a le module), permet de récupérer le contrôle. En attendant, si le joueur n'a pas averti ses camarades, il va devoir attendre qu'ils lui viennent en aide. Durant toute cette période, il n'a plus aucun contrôle de sa méta-armure, aucun moyen de contacter son IA ou ses camarades. Il est un spectateur impuissant de la suite des événements.



Effets du poison : jet base Endurance ou Sang-froid (4) échoué, le poison fait perdre 4 points d'espérance au chevalier, il est alors victime d'hallucinations au sujet d'un œil gigantesque dirigeant des êtres de métal (La Machine). En cas de réussite, il est spectateur de la suite, jusqu'à ce que ses camarades le délivrent.

Mise à jour Taylor Maria

La belle jeune femme est un xenoroïde Devo 4.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : elle préfère fuir plutôt que d'affronter un membre du Knight. Plus tard, elle attaquera les PJ qui « l'ont trahit ».

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	8	10	8	2
Défense	Réaction	Initiative	PS	PE	PA/CdF
4	5	5	20	-	- / -
Capacités	Copie parfaite : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté Difficile (6)				
Arme de contact	Griffes et crocs				
	Dégâts	Portée	Effets		
	1D6	Contact	Drain d'énergie : Le personnage peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie 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'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus.		

La Machine, avec l'aide des partisans du Masque parmi le personnel du Convention Center a pu installer un virus dans le Devo 4 du nom de Maria Taylor, responsable du stand des Devo 4. Ainsi, la Machine pouvait compromettre l'événement et prendre le contrôle sur une armée de Devo 4.

Le Masque quant à lui profitait de ce « service » donné à la Machine pour extraire des Androïdes des informations compromettantes afin de faire chanter les utilisateurs et convertir des fidèles dans le public par Earfelt.

Le concert

Le concert d'AlexalaraT9 débutera à 23h00. Son visage jamais rendu public jusqu'alors, est toujours recouvert en soirée par le crâne fait de diamants de l'artiste Damien Hirst. À l'entrée dans la salle dans laquelle se tient le concert, des agents distribuent une puce de petite taille et indique son utilisation aux spectateurs. Il s'agit de la technologie Earfelt utilisée durant la soirée.

Le concert commence et c'est aux alentours de minuit que le DJ invitera l'ensemble du public, et ce parlant plusieurs langues sans aucuns défauts, à utiliser la technologie pour son nouveau titre « Viper ».

Le public à majorité jeune, et les possibles chevaliers utilisant Earfelt, verront au début de la musique la lumière s'estomper peu à peu. Les participants peuvent remarquer qu'en utilisant Earfelt, l'ensemble des utilisateurs sont présents ensemble et peuvent s'observer. Puis quelques flashes lumineux verts en rythme apparaissent. Des images de serpents et vipères s'animeront, quittant les ténèbres et entamant une danse. Mais ceux-ci se feront de plus en plus hostiles au point de commencer à blesser physiquement le public. La Machine a pris le contrôle de la technologie.

Earfelt n'est pas censé rendre l'irréel aussi physique au point que des serpents puissent blesser les spectateurs. Si la technologie en est arrivée à ce stade de réalisme, c'est l'œuvre de la Machine.

Dans Earfelt, les illusions sont de plus en plus effrayantes. Les chevaliers qui y sont entrés doivent à chaque tour réaliser un test de résistance à la peur Hargne combo Sang-froid à la difficulté grandissante (Tour 1 difficulté 1, Tour 2 difficulté 2, Tour 3...). La Machine parvient à installer le désespoir. Le chevalier qui échoue

AlexalaraT9

Le DJ est en réalité un Devo 1, le tout premier d'Hemera Genetics qui a donné naissance à ceux qui ont suivi. Le rythme inhumain de son agenda de concerts et sa faculté à parler les langues du monde entier peuvent donc expliquer ses capacités. Hemera Genetic a prévu de révéler sa véritable nature comme preuve que ses créations Devo sont de très bons produits.



au test perd 2 points d'espoir à chaque minute, il n'a plus à faire les jets de résistance suivants. Il ne leur est plus possible d'échanger avec les chevaliers restés « dans le monde réel ».

L'aire de jeu

La zone d'action est la même que pour le spectacle avec le président Hooper (en rouge sur le plan ci-contre). La scène fait 30 m de large pour 7 de profondeur et presque 20 m de hauteur. La capacité d'accueil est de 4 200 places assises environ, dont 2 300 au Level 2 (à hauteur de la scène) et 1 800 au balcon (Level 3).

En plus de la zone des spectateurs, il ne faut pas oublier les six techniciens (2 monteurs, 2 électriciens, 1 ingénieur du son, 1 régisseur).

Sous les zones rouges, au Level 1, il y a une zone pour faire monter ou descendre des décors. C'est la sortie que prévoient les créatures de l'Anathème.

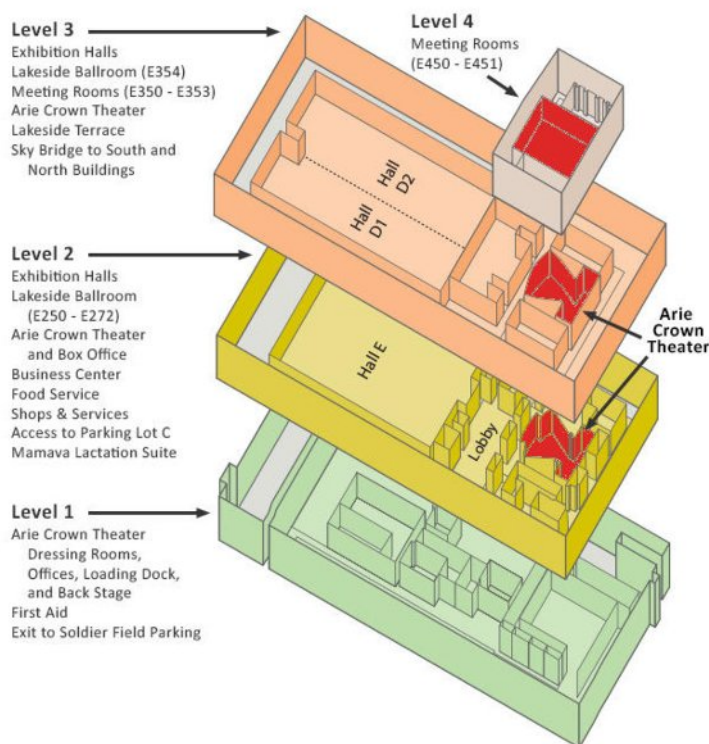
Le combat

Pour les chevaliers n'utilisant pas Earfelt, ils verront le public se tordre de douleur, s'écrouler au sol en étant blessé, sans qu'aucun élément visible ne puisse expliquer l'origine de ces blessures. Au troisième tour, la Machine fait intervenir de « vrais serpents » (robotiques), ce qui aura pour effet de faire réagir les services de sécurité et de tout couper, mais ils mettront 3 tours à le faire. La menace face à eux est composée d'une bande de vipères et d'un groupe de deux serpents gigantesques agissant systématiquement de concert (le duo de serpents est représenté par un seul salopard possédant « action multiple (1) »).

Il est possible d'intervenir en :

- Combattant les serpents (la bande ou le duo)
- Le plus simple pour mettre fin au carnage, est d'interrompre la musique en train d'être diffusée. Mais sans compter les services de sécurités qui ne comprennent pas la situation.
- Détruire les enceintes, il faut détruire les 59 enceintes réparties dans la salle (Défense 1, Réaction 2)
- Éliminer AlexalaraT9. La destruction du DJ stoppera l'emprise que possède la Machine sur Earfelt. Le DJ possède le même profil que les autres mises à jour de type Hostile mais reste difficilement accessible dans ce chaos. Son score de Réaction et de Défense sont portés à 10 grâce entre autres à la Machine et les antagonistes le défendent.
- Contrer le virus déposé par la Machine sur le DJ. Une fois le piratage réussi, le virus se désagrège et le DJ reprend son contrôle. Conscient de ce qu'il s'est passé, il changera la musique (Earfelt cessera d'être sous l'emprise de la Machine) et diffusera un son redonnant 1D6 points d'espoir aux PJs. Durant les prochains tours, AlexalaraT9 est un allié qui visera à conférer des buffs aux chevaliers en augmentant la violence des armes des chevaliers de 2D6

McCormick Place Lakeside Center



Nid de vipère – Bande

De très nombreux serpents mécaniques, de toutes tailles.

Type : Bande (recrue)

Tactique : ils blessent seulement une fois les personnes sous l'emprise du Earfelt et focalisent leurs attaques aux créatures qui les agressent.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	8	6	2	5
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
4	4	1	150	7	--
Capa	Hypersensibilité lumineuse : les dégâts infligés avec des armes ayant l'effet Lumineux sont doublés Drain d'énergie : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie 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'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus.				

Duo de serpents – Salopard

Compte comme une seule créature.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : attaque ceux qui viennent sur scène pour tenter d'interrompre AlexalaraT9.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	6	7	8	4	7
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> 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'armes 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	PE	PA/CdF
	3	8	3	160	– / –
Capacités	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
Arme de contact	Griffes et crocs				
	Dégâts	Portée	Effets		
	3D6+2	Contact	Choc 1		
Arme à distance	Crachat de venin				
	Dégâts	Portée	Effets		
	3D6+4	Moyenne	Dégât continue 5		

Éliminer la menace permettra au public et aux chevaliers de quitter Earflet et revenir dans le « monde réel ». La prise de conscience que l'enfer est fini permet immédiatement de regagner 1d6 points d'espoir par tranche de 6 points perdus durant cette phase.

L'attaque des Devo

Rester dans le monde réel pourra permettre au chevalier de stopper la musique ou éliminer les menaces. Ces dernières sont constituées du personnel du Convention Center obéissant au Masque, des Devo 4 piratés par Taylor (2 par PJ) et des désespérés créés par le concert de la Machine. Notez que pour faciliter la gestion des PNJ lors du combat, Désespérés et Personnels ont été regroupés dans la même bande.

Bande humaine (désespérés et techniciens)

Leurs mouvements sont très désordonnés et ils semblent être en transe, ne réagissant pas à la douleur... tant qu'ils sont l'effet de Earflet.

Type : Bande (recrue)

Tactique : attaque tout le monde, sans distinction.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	6	8	8	4	6
Déf	Réac	Init	Cohésion	Déborder	Bouclier
4	4	1	200	8	–
Capa	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 points d'espoir.				

Devo 4, maj Machine

Xenoroïd piraté par la Machine (2 par PJ)

Type : Hostile (recrue)

Tactique : vise en priorité les personnages avec le plus haut score en Machine.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	8	10	8	2
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
4	5	5	20	–	– / –
Capa	Copie parfaite : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base Perception ou Instinct difficulté Difficile (6)				
Au contact	Frappe : Dégâts : 1D6+4 – Portée : Contact – Effets : Drain d'énergie (voir Nid de vipères)				
À distance	Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3d6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier, Ultraviolence, Jumelé				

Conclusion

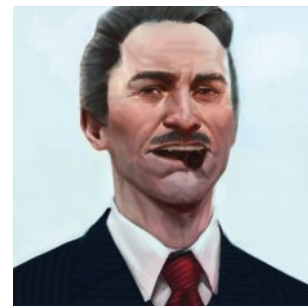
L'ensemble du public est pris en charge par les renforts de la milice qui sont évacués. **Rose** prend contact avec les chevaliers afin de connaître leur point de vue sur les derniers événements. Les immortels sont injoignables.

Si les joueurs ont épargné des **membres du personnel** et les interrogent, ceux-ci délirent et font allusion au Masque. Ils peuvent néanmoins comprendre que le Masque a promis une meilleure situation à ces citoyens de bas échelon. Ils ont introduit les armes, coupés les caméras surveillant les zones par où sont passés les serpents, etc. Mais surtout ils ont installé le Virus dans le Devo « Taylor » qui a fait « des mises à jour » sur les autres.

La décision quant aux **Devo** sera de tous les détruire et de reprendre la production de zéro. L'exception sera faite concernant AlexalaraT9. Aux PJs de se prononcer concernant son cas. À savoir que les exploitants du Devo 1 voudront le conserver à tout prix. Sa perte aura des répercussions sur ses fans.

Épilogue

Une conférence de presse est organisée le **dimanche matin**. **Ethan Henry** y assistera en projection holographique. Il louera l'action des chevaliers et plus largement du Knight. Il sera visiblement très affecté lorsqu'il évoquera le malheur et les trop nombreuses victimes. Il demande personnellement aux chevaliers de trouver l'origine de cette déviance et serait ravi qu'ils aident à l'amélioration de cette technologie. En attendant, il ne veut prendre aucun risque et l'ensemble des DEVO seront détruits, avant que la nouvelle génération, développée en collaboration avec le Knight, ne reviennent pour servir l'humanité et améliorer le quotidien des citoyens. Il a également noté la forte demande de cette technologie pour des animaux et il est ravi d'annoncer que dès à présent des chats et des chiens sont en cours de finalisation. Naturellement, ils bénéficieront des mêmes sécurités que les nouveaux DEVO 4 U.



Juste après, les chevaliers seront abordés par la presse au sujet de leur intervention salvatrice. Ils seront épaulés par **Harry Golson, l'organisateur de l'événement**, qui indiquera les incidents sont dus à un défaut de fabrication des Devo et qu'Hemera Genetic l'a informé que les chevaliers du Knight ici présents sont conviés à la supervision de la destruction des modèles défectueux et l'implémentation d'une mise à jour fiable et sans danger.

Pour la suite, voir le chapitre suivant « Phase 2, visite à Vail ». Le trajet de Chicago à Denver peut se faire en maglev (environ 1 600 km donc 3 heures de train), tout comme Denver/Vail (160 km).

Plus tard, Dikembe Hooper reviendra sur l'événement, il sera cependant plutôt satirique sur l'action des chevaliers qu'il juge un peu trop tardive.

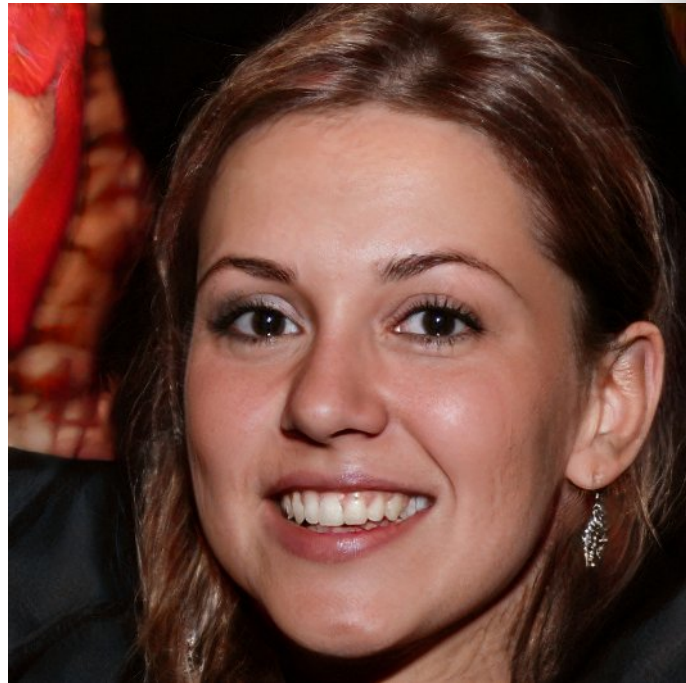
Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Cassandre Dubois
Journaliste de terrain française

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Rose Candoye
Assistante du président Hooper

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Maria Taylor, Hemera genetic
Responsable des Devo 4

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Harry Golson
Organisateur de l'événement

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Akimoto Omera, Chinois
Auteur de roman

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Yojimbo Samuro Yashiba
Kaneda technologie (Nodachi)

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)



Jack Reynolds
Scientifique de Amiral Engine

Partie à replier pour faire un crochet
The International Technology Summit (Chicago)

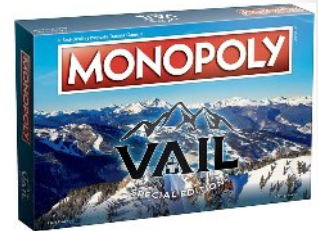


AlexalaraT9
Musicien de génie

Phase 2, visite à Vail (Colorado)

Cette partie-là de l'aventure est basée directement sur *Enquête à Clearwater* (Codex 2 ou Chanson des ténèbres p23). Mais la **ville de Clearwater est remplacée par la ville de Vail** au Colorado, pas très loin à l'ouest (160 km) de Denver.

C'est une ancienne zone de chasse estivale pour les amérindiens Ute et une station de sport d'hiver qui a connu des heures de gloire en 1999 et 2015 en accueillant les championnats du monde de ski alpin. La ville a même un Monopoly thématique. L'usine de pavage (Vail public work, à l'Est de la ville) est remplacée par celle de Hemera Genetic.



Officiellement, suite à l'aventure à Chicago, les PJ sont là pour superviser la destruction de tous les Devo 4 et apporter éventuellement leurs aides pour améliorer ces biodroïdes. Il faudra théoriquement une petite semaine pour éliminer les créatures artificielles. Sarah Hill viendra les voir pour les informer de son enquête sur l'usine (elle n'a accès qu'à la première partie, celle où les équipes d'ouvriers font ce que défont les autres). L'objectif de sa venue et de donner les éléments pour les disparitions (voir [Disparition en série](#)). Le chapitre « Disparition en série » est destiné à être imprimés et donnés tel quel aux joueurs. Les plans des appartements ne sont justes que des supports, tout comme la liste des noms, âges, etc. des disparus. Le fait qu'il y ait un tiers d'enfants environ tient surtout au fait que j'ai voulu faire des familles crédibles. C'est aussi un indice pour les joueurs au moment du combat final et qu'ils verront des « petits esclaves du masque » (et aussi un moteur pour qu'ils trouvent un moyen de ne pas les tuer).

Prise en main à Chicago

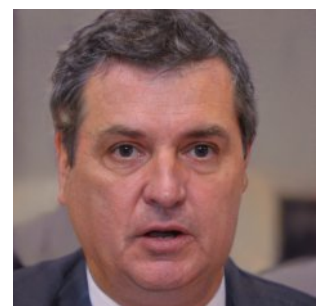
David Cargile, l'adjoint à la sécurité de l'usine, est déjà présent à Chicago durant l'ITS ([voir ci-dessus](#)). Il vient chercher les personnages pour les amener à Vail, par maglev. Sur le trajet il fera un **topo sur l'agenda prévu** (visite usine et supervision des Devo 4), **l'usine** (ses deux types de productions : voir chapitre suivant « Usine au sommet »), **le logement attribué dans le centre-ville**, **les loisirs possibles** (patinage, ski, luge, boire au Bart and Yeti's, un resto sympa et le déroulé des activités annuelles). **Pour d'autres distractions, c'est l'aventure, d'autant plus qu'entre les tempêtes de neige, certains gibiers insensibles aux balles traditionnelles, les sites miniers abandonnés depuis plus de 150 ans, les chalets en ruines menaçant de s'effondrer à tout instant, les avalanches qui réduisent petit à petit la zone de vie** (d'autant plus que ces coulées de neiges ne fondent pas en été), **les rebuts parfois pas très coopératifs, il faut être vigilant**.



Si les personnages sont sympathiques, David ira même jusqu'à parler des **disparitions de certaines familles** de la ville. Elles sont toutes parties en exode vers des bandes de rebuts, au Nord. Comme chaque année où ce genre de choses se produisent, la honte de vouloir devenir rebut explique que personne ne le sait à l'avance. Et parfois, au hasard d'une rencontre, on retrouve « des voisins disparus ». Par contre, il pensait que cela arrivait en fin d'hivers et non en début, un peu comme la « saison des suicides ».

Accueil chaleureux

À la descente du maglev, les personnages sont accueillis par **Bernard Tuner**, avocat qui demande, en toute première chose, de **signer des accords de confidentialités** sur ce que vont voir les personnages ou faire et **renoncer à tout droit de propriété intellectuelles sur d'éventuelles propositions d'améliorations des Dévos**. Ces dernières seront propriétés d'Hemera Genetic et ils abandonnent toutes possibilité de recours ou droits dessus.



Usine au sommet

L'usine est à la pointe de la technologie et la majorité des employés ignorent exactement ce qui est fabriqué ici. Surtout qu'en plus de fabriquer des biodroïdes, ils fabriquent des organes pour des transplantations et des nanoM pour de nombreuses applications médicales, dont les nœuds de soins du Knight. De plus, la majorité des employés travaillent sur des procédures qui ne visent qu'à les occuper. Ils ne font rien de particulier.

Parmi les personnels que rapidement les PJ vont rencontrer, il y a :

- Bernard Tuner**, avocat d'Hemera Genetic
- Bill Hopeson**, directeur du site
- Rubby Sullivan**, scientifique en chef du département de recherche qui vise surtout à développer des améliorations de productivité
- Joseph Sylvester**, chef de la sécurité, très peu présent et qui délègue souvent à son adjoint :
- David Cargile**, adjoint à la sécurité

Vail

La ville est le terminus de la ligne maglev. Elle n'est pas sous l'arche de Denver et donc ne possède pas de dôme de lumière.

La ville est une ancienne ville minière (ce que raconte le musée à l'entrée Est de la ville). Mais cette partie de l'histoire de la ville a totalement disparue (et le passé amérindien encore plus). Par contre, sa reconversion en station de sport d'hivers ayant accueilli des compétitions sportives internationales, est très présente. Sa population était considérée comme la plus riche du Colorado, mais la peste rouge et l'Anathème ont ruiné la ville qui serait totalement déserte si Hemera genetic n'était pas venu s'installer ici.

D'une manière générale, la ville ressemble à une ville fantôme qui a connu des heures de gloire et qui continue d'y croire, mais les faits sont là, elle n'a plus l'attractivité qu'elle a eue par le passé. En plus, certaines zones sont dévastées par les avalanches et elles n'ont pas été restaurées, surtout que ces coulées de neiges ne fondent plus en saisons estivales.

La ville est dirigée par **Charles Banks**, le « maire » qui est également directeur adjoint de l'usine.

Détails, selon la date où vous placez l'aventure :

- l'US Burton open**, durant la dernière semaine de février, une compétition de sports de glisses (une centaine de types d'épreuve), mais qui déplace de moins en moins de gens
- Pink Vail**, le 28 mars, une « joyeuse journée » pour lutter contre le cancer, en s'habillant en rose et faisant la fête
- Taste Vail**, durant la première semaine d'avril, une petite semaine consacrée à la découverte des vins... provenant d'ailleurs, car les cépages du coin n'ont pas résisté aux vagues de froids des hivers précédents
- Bravo Vail !** durant six semaines (de juin à août), la ville organise un festival de musique classique, musique de chambre, jazz et pop concerts
- à la mi-août, il y a un **festival de film** surtout centré sur les films indépendants
- à l'[automne, des mygales migrent par centaines](#).
- Mi-octobre, il y a la **journée d'ouverture** qui annonce officiellement l'ouverture de la saison, aux premières neiges. En l'espace de quelques années la saison débute chaque fois un peu plus tôt. Avant la venue de l'Anathème, elle commençait dans la deuxième quinzaine de novembre.
- Durant toute la saison de ski, une fois par mois, il y a une **parade qui commémore la fondation de la ville**. Cette parade « militaire » s'effectue avec les mêmes tenues que depuis des décennies, en blanc, une paire de ski à l'épaule et un fusil dans le dos.
- « **Jours de neige à Vail** », durant quatre jours, début décembre, des concerts gratuits

Il existait de nombreux autres événements comme une fête pour l'ouverture de la piscine à la fin de la saison de ski, mais une avalanche a totalement détruit les lieux.

Vous pouvez [avoir les températures et précipitations moyennes par mois sur la page wikipédia en anglais](#). Pour ma part, je situe l'action en novembre, et compte tenu de la baisse moyenne des températures de 10°, j'en profite pour bien insister sur ce détail. **Au plus chaud, en journée il fera -10° C et dans la nuit, les températures chuteront à -30° C**. Il neigera en quasi permanence, une neige collante avec parfois de gros flocons.

Force de l'ordre

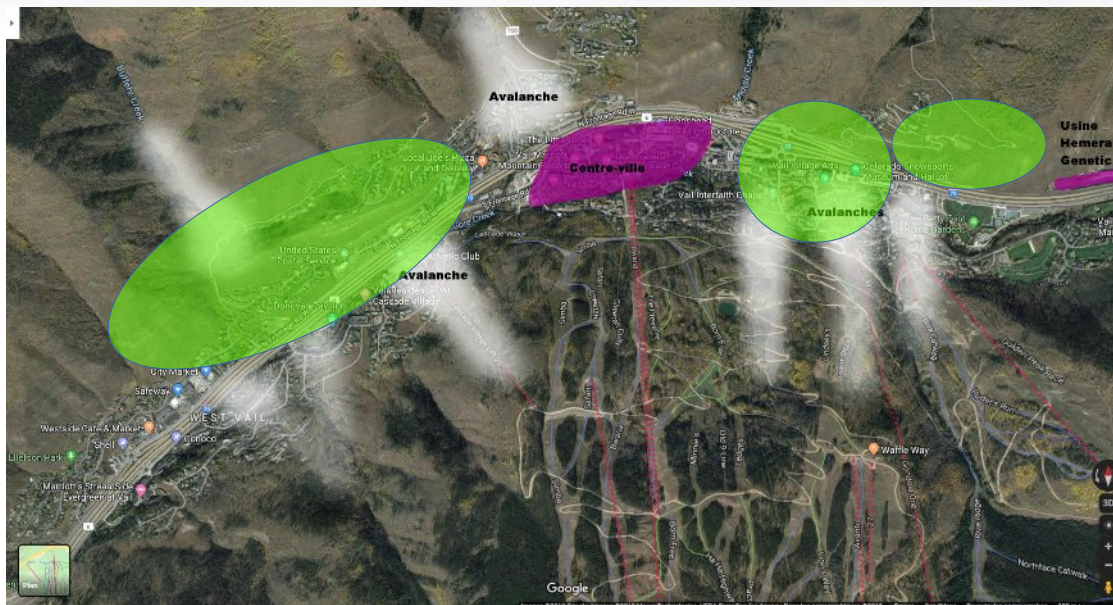
Il y a surtout deux camps :

- Milice :
 - Dirigée par **Elena Sanchez**
 - Secondé par **Bradley Shin**
 - Deux équipes 3 pour le jour et 4 pour la nuit
- Détectives
 - Joshua Falls**
 - Jeannie Walter**

Pour les détectives, les enlèvements ne sont pas une affaire. « *Si des gens ont décidé de devenir rebuts, ils peuvent crever.* » Limite ils sont prêts à organiser une chasse à l'homme pour nettoyer le secteur de cette vermine.

Pour la cheffe de la milice, les disparitions ne sont inquiétantes en soi. Ça arrive que des gens partent d'eux-mêmes et parfois on les revoit le printemps suivant ou on les croise au hasard des balades. Par contre, elle peut être convaincue, avec les bons arguments, des caractères singuliers (une famille entière chaque nuit, en début d'hivers et non en fin, ils partent sans affaire de rechanges, en pyjama, souvent pieds nus...).

Zones de la ville



En mauve, apparaissent les deux zones principales où les gens sont actifs et séjournent. L'usine à l'Est est le principal employeur et là où les PJ vont faire officiellement les contrôles. Le centre-ville concentre les activités et les logements.

Les zones « blanches » sont des zones dévastées et abandonnées, surtout que depuis deux ans ces neiges ne fondent pas en été. Elles correspondent à des couloirs d'avalanches et cônes de déjections (zone où l'avalanche s'élargit et s'arrête). Les bâtiments sont souvent fortement affectés. Il peut être dangereux de s'y aventurer. Les zones sont abandonnées et délimitées par des rubans accrochés entre bâtiments ou sur des poteaux. Les zones dont la route d'accès est coupée par une avalanche, sont abandonnées. Toute la partie à l'Ouest de la ville, est abandonnée. Seuls quelques appartements ou immeubles sont occupés.

Les zones vertes sont les seules à être habitées de manières régulières mais très éparées. Ce sont les zones où les gens disparaissent, se suicident, etc.

Pour les prochaines nuits, les disparitions seront :

- Anthony Budette (47 ans), sa femme (Martha, 43 ans) et leur fille (Margie, 7 ans) (App 3)
- Filiberto Slick (42 ans), sa femme (Virginia 43 ans), leurs deux filles (Bertha 13 et Mae 9 ans) et la tante de passage (Kim 76 ans) (App 1)

Évidemment, **Sarah Hill** (App 4) peut également être découverte comme « disparue », dans ce cas, la liste ci-dessus sera les disparitions des nuits suivantes. Suivant le moment, elle sera dans les cocons avec ceux de la première nuit ou de la deuxième. Je suis parti du principe que sa « reconversion » sera plus longue.

Les autorités ne s'inquiètent pas plus que ça. Toutefois Elena Sanchez, la cheffe de police, coopérera sans grande motivation, sauf si les personnages apportent des preuves irréfutables de la situation anormale. Pour elle, il s'agit, comme les années précédentes, de gens qui sont partis et qu'on reverra peut-être dans quelques mois ou années, comme cela c'est déjà produit des dizaines de fois.

Messages de RA de Denver

Voir l'aide de jeu « event » avec une mise en forme des News de l'arche de Denver (Codex 2, p2)

Visite de l'usine

Le jour suivant l'arrivée des personnages, une visite du site industriel est organisée. Le directeur (Bill Hopeson) et le directeur adjoint (Charles Banks) accueillent les personnages et les amènent à une petite salle où les attend l'avocat (Bernard Turner), la scientifique en cheffe (Rubby Sullivan) et le staff de la sécurité (Joseph Sykvester et David Cargile). Ils sont invités à prendre une boisson chaude et une collation pendant que le directeur va brosser rapidement le tableau avant de passer la parole à la scientifique qui fera visiter en détail le site.

Le directeur du site va expliquer que l'usine a plusieurs vocations. Ils reçoivent, soit par train (rarement), soit par camion, des matériaux provenant de nombreux sites industriels de Denver. Soit ce sont des produits qui n'ont pas franchi les contrôles de

sécurité, soit des lots qui sont rejetés pour d'autres motifs (comme une date limite de stockage, ce qui arrive de temps en temps). Suivant la nature de l'arrivage, le transbordement va directement en zone 1 ou en zone 2.

La première zone emploie la majorité des habitants de Vail. Elle comprend le poste de sécurité avec les patrouilles et zone de vie (y compris les vestiaires) et le traitement de niveau final. Ce traitement de niveau final à surtout pour vocation à occuper les gens. Donc lorsque le volume de déchet à traiter est épuisé, elle tourne en circuit fermé. Des équipes font des manipulations que les équipes suivantes inverseront. Les matériaux ainsi manipulés restent en circuit fermé et ne subissent que des altérations cosmétiques et non toxiques par mesure de sécurité.

La zone 2 n'est accessible qu'à très peu de personnel. Elle est très automatisée et vise à faire le tri entre les qualités des déchets qui arrivent sur le site. Certains éléments sont envoyés en zone 1, mais l'objectif est de pouvoir en récupérer un maximum. Ils sont stockés et renvoyés sur des sites d'exploitation lorsque la quantité est suffisante. Mais depuis quelques mois, ces stocks servent aussi au reste du site.

L'accès à la zone 3 est très limitée. Seuls des techniciens très qualifiés y travaillent, uniquement durant des horaires de bureau traditionnels. Dans cette vaste chaîne, qui utilise les stocks de la zone 2, ils testent le processus de pré-industrialisation (actuellement des Devo 4). Objectif est de valider, améliorer ou faire émerger les difficultés avant la mise en place sur un autre site de la fabrication à grande échelle.

La fin de la zone 3 est actuellement aménagée pour les implants capillaires et pileux des Devo avant qu'ils soient stockés dans des caissons de stase avant leurs expéditions. La difficulté vient surtout du fait qu'un devo ne peut rester que quelques jours dans ces caissons. Aude-là d'une semaine, une dégradation s'enclenche et ils n'ont pas encore trouvé comment y remédier, peut un effet secondaire des sécurités mises en place.

Enfin, la dernière zone est destinée à l'expédition. Elle est actuellement occupée par deux blocs industriels provenant d'Amiral Engine et destinés à faire du traitement de déchets organiques. Le premier caisson transforme n'importe quel déchet organique en une bouillie qui pourra être injecté dans le deuxième qui le sublime en plasma. Par sécurité, des doubles de ces deux « containers » sont conservés dehors. Il y a également une grande quantité de caisson de stase qui attendent de recevoir des Devo.

Juste au-dessus de la dernière zone, il y a les laboratoires et zones de directions. Les passerelles d'accès sont au-dessus de tout le site, théâtralisant et mettant en scène les processus de l'usine.

La fabrication des Devo

Pour la fabrication de Devo 4, c'est un corps adulte qui est directement produit. Dans la première phase, une énorme poche « placentaire » est installée et remplie d'éléments nutritifs qui va être enrichi selon les besoins. Ensuite, chaque étape va activer la croissance d'un type d'organe, par exemple le cœur, les poumons, le squelette, etc. L'ensemble de tout le processus durent environ 3 semaines, l'une des dernières étapes est la croissance du cerveau.

Pour le cerveau, une attention particulière a été apportée pour plusieurs raisons. C'est le seul organe qui est très différent entre les humains et les Devo. Tout le reste du corps serait « impossible » à distinguer, dans le sens où ce sont les mêmes mécanismes biologiques qui sont à l'œuvre. Par contre, pour le cerveau, ils ont décidé de remplacer les atomes de carbones constituant les molécules à l'œuvre, par des atomes de silicium. Le cerveau en silicone est nettement plus facile à programmer, c'est sur ce genre de technologie qu'une partie de la technologie américaine s'appuie, car la machine n'avait jamais réussi à prendre le contrôle sur cette technologie. L'incident de Chicago pose de sérieuses difficultés. De plus, il est facile d'envoyer un signal radio qu'un cerveau en silicone peut capter. C'est sur cette force que s'appuie la technologie des Devo pour faire des mises à jour régulières, transparentes pour les propriétaires car réalisés en général entre minuit et quatre heures du matin. Ainsi, ils compensent leur faible expérience individuelle par une expérience partagée, collective.

Pour la programmation des Devo, il y a d'abord une base commune qui leur est injecté (interprétation des signaux provenant des organes (yeux, oreilles, peaux, etc.), langue, culture américaine, apprentissage des lois de la robotique, etc.). À ce corpus commun, est injecté ensuite la « personnalité » choisie par le client, parmi une gamme de 200 disponibles. Cette personnalité inclut le genre, le degré de « fantaisie » (cette petite étincelle de libre arbitre qui permet de pouvoir prendre des décisions pour faire face aux imprévus). Dans les compétences disponibles il y a l'entretien ménager, le jardinage, le bricolage, la mécanique, l'humour, la conduite, la cuisine, les protocoles diplomatiques, la gestion de personnel, la répartition des tâches, le massage, etc.

Ce qu'il est actuellement prévu, c'est que le client peut faire des choix limités. Ainsi il est actuellement prévu de pouvoir choisir la couleur des yeux, de la peau, du système pileux, la corpulence (la quantité de graisse et de muscles sont faciles à modifier mais dans un premier temps ils vont limiter pour éviter de faire face à des demandes trop fantaisistes qui seraient compliquées à mettre en œuvre) et enfin du type de personnalité.

Actuellement ils font face à deux difficultés qui rend les Devo incompatible avec un usage militaire. La densité osseuse est trop faible et durant le processus de fabrication des muscles, il y a beaucoup de déchets qui font du volume mais consomment trop d'énergie à l'usage et avec un tonus ridicule au regard du volume.

Détails supplémentaires

Sarah Hill, la couverture de l'écuyère Meryl Jones de Lancelot qui traîne, n'est pas disparue officiellement, pas encore. Elle peut même passer voir les PJ juste avant d'aller dormir et disparaître juste après. Il est possible de faire intervenir les frères **Samson (Jonah et Walter)** « ses deux amis » de travail qui s'inquiètent de ne pas la revoir depuis la veille.

Il y a aussi le bar, le Bart and Yeti's, tenu par **Markus Allman** et où joue **Angus Allman**. En plus, j'ai ajouté une serveuse, Pricilla Douglas.

Profils créatures

Rejeton du masque

Ldb p389

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le rejeton du Masque est polyvalent par essence. Il a donc tendance à attaquer plusieurs ennemis les uns après les autres (en privilégiant les ennemis avec un haut score de Dame puis d'Aura) tout en se déplaçant et en esquivant les attaques. Lorsqu'il est trop blessé, il cherche toujours à s'enfuir sous sa forme intangible.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	12	8	8	15
Aspect except	□ min □ Maj	■ min □ Maj	■ min □ Maj	□ min □ Maj	■ min □ Maj
	--	(4)	(4)	--	(4)
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
10	8	10	80	–	10
Capa	<p>Intangible : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.</p> <p>Résistant : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.</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> <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>				
Au contact	<p>Bélier à piston <small>Ldb p423</small> : Dégâts : 6D6 +12+2d6 – Portée : Contact – Effets : assistance à l'attaque, destructeur/meurtrier, lesté, choc 1</p>				
À distance	<p>Fusil anti-matériel x2 <small>Ldb p422</small> : Dégâts : 5D6+10+2d6 – Portée : Moyenne – Effets : assistance à l'attaque, destructeur/meurtrier (+2d6), perce armure 40, précision, tir en sécurité, désignation, lourd, deux mains, choc 1</p>				

Esclave du masque

Ldb p388

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les esclaves du Masque agissent en files et encerclent les PJ pour les isoler les uns des autres. Ils attaquent en priorité les personnages qui ont le score le plus bas dans l'aspect Masque.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	6	8	5	10
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
3	4	1	200	6	–
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 points d'espoir.</p> <p>Dissimulé : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures du Masque, il les dissimule et leur confère un bonus de 2 en défense et en réaction tant qu'il est présent à portée moyenne ou inférieure.</p>				

Disparitions en série

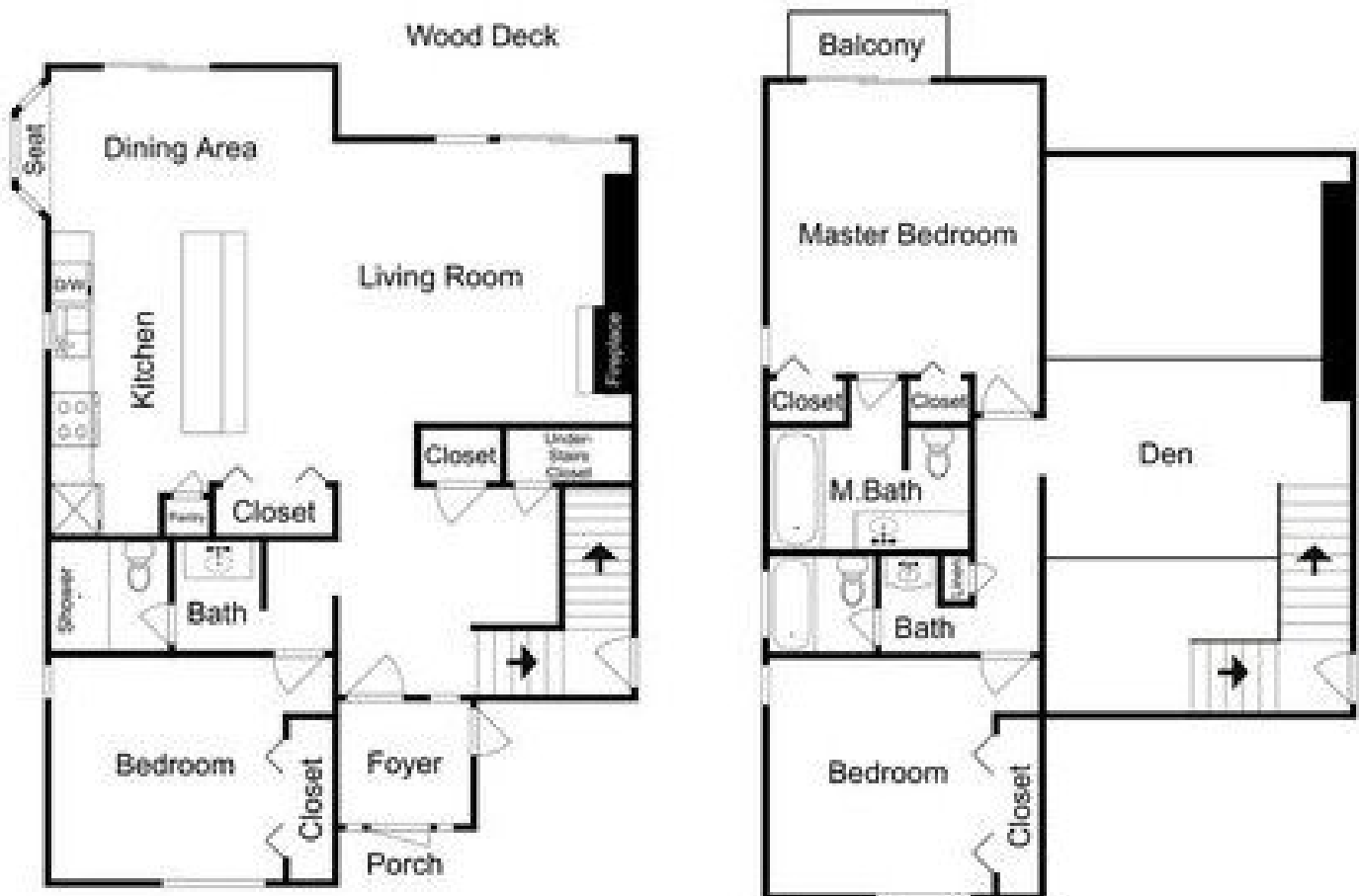
Depuis une dizaine de jours, des familles entières disparaissent chaque nuit :

- Richar et Lian Bryant (38 et 34 ans), avec leurs trois enfants (Brian 7ans, Nely 9 ans et George 11 ans), il y a 10 jours, appartement 1 (App 1)
- Lois Hopper (42 ans), sa sœur Diana (36 ans), la fille de Diana (Rose 14 ans), appartement 2 (App 2)
- Russell Rowan (63 ans) et son père Stan (87 ans) (App 2)
- Famille Robinson (les deux parents (Craig 38 ans et Tammy 33 ans), deux enfants (Elaine 9 ans et Mable 6 ans), deux grands parents (Bobbye 68 ans et Douglas 76 ans) et une tante (Josephine 47 ans)) (App 1)
- Lydia Cannon (31 ans) et ses deux fils (Trail 5 ans et Liran 7 ans), appartement 3 (App 3)
- Ramon Lopez (42 ans), sa femme (Blanche 39 ans), leurs deux enfants (Michelle 19 ans et Barbara 21 ans), le petit ami (Edward 22 ans) de la plus grande des filles et le bébé du jeune couple (Lucia 8 mois) (App 1)
- Nicole McDermott (42 ans), son petit ami (John 27 ans), l'amant de son petit ami (Jeff 32 ans), les trois enfants (Terry 11 ans, Charlotte 9 ans et Edwin 5 ans) de son défunt mari et une « amie de la famille » (Rosie 26 ans) (App 1)
- Mary Vogel (37 ans), célibataire, appartement 4 (App 4)
- Debi Jonhson (41 ans) et sa fille Jane (17 ans) (App 3)
- Michael Sandifer (46 ans), sa femme (Mandy, 43 ans), leurs quatre enfants (Brian 7 ans, Ruth 10 ans, Margaret 14 ans et Gonzalo 16 ans) mais pas leur petit chien, unique témoin, mort (App 1)

Toutes les personnes de 18 à 87 ans travaillent à l'usine d'Hemera Genetic, où pour la ville.

Plans des lieux

Appartement 1



Duplex avec cheminé et un nombre de lits suffisant pour les personnes qui occupent le logement. La domotique est très souvent HS, la réserve de bois suffisante pour une longue nuit sympathique et souvent la cuisine semble très très peu utilisée.

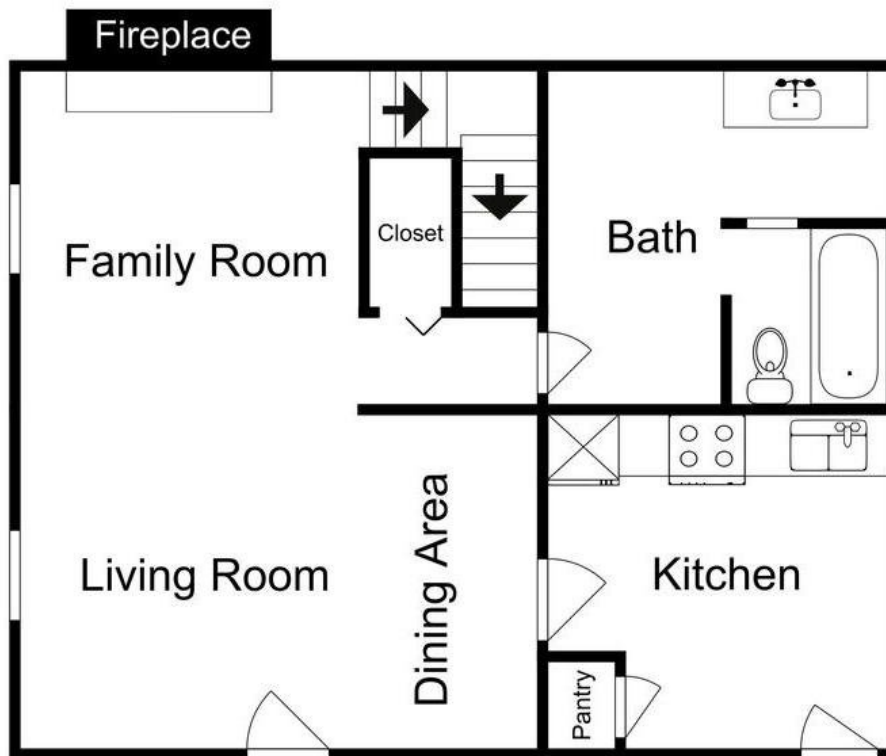
Appartement 2



Appartement 3



Appartement 4



Dans la grande pièce (Family et Living Room) il y a des canapés lits.

Au-dessus de la grande pièce du premier niveau, la hauteur sous plafond rejoint celle du deuxième niveau, donnant une perspective sur le petit balcon intérieur qui donne l'accès à la chambre et la pièce d'eau avec jacuzzi qui sont à la verticale de la cuisine et salle de bain du premier niveau.



Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Charles Banks, maire de Vail
Directeur adjoint de l'usine Hemera Genetic de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



David Cargile, adjoint à la sécurité
de l'usine Hemera Genetic de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Bill Hopeson, directeur du site
de l'usine Hemera Genetic de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Bernard Tuner
Avocat d'Hemera Genetic

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Rubby Sullivan, scientifique en cheffe
de l'usine Hemera Genetic de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



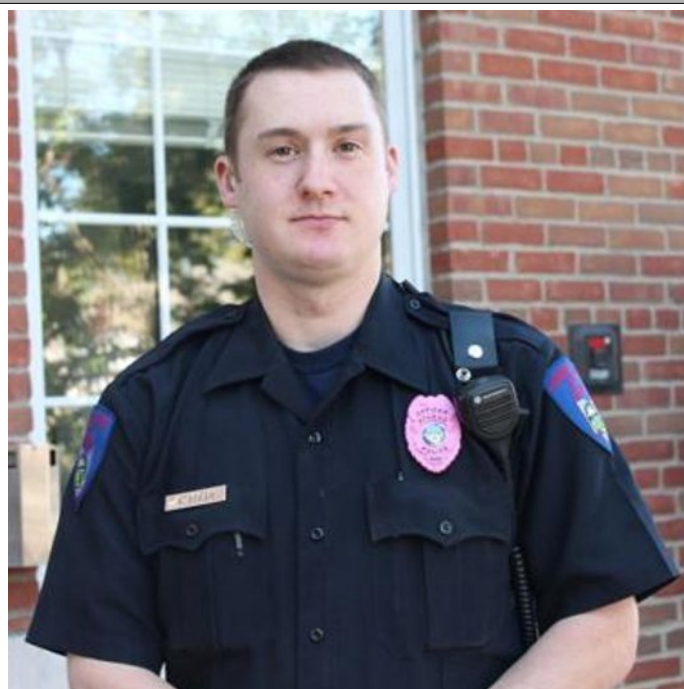
Joseph Sylvester, chef de la sécurité
de l'usine Hemera Genetic de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Elena Sanchez
Cheffe de la milice de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Bradley Shin
Premier adjoint de la milice de Vail

Les photos des policiers sont celles de vrais policiers de Vail.

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Équipe de nuit
Miliciens de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Joshua Falls et Jeannie Walter
DéTECTIVES de la milice de Vail

Équipe de jour
Miliciens de Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Pricilla Douglas
Serveuse au Bart and Yeti's

Les photos des policiers sont celles de vrais policiers de Vail.

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



MJ Sarah Hill, ouvrière d'Hermera Genetics à Vail
Meryl Jones, Fox, Bard (Dragon), 27 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Jonah et Walter Samson
Ouvriers d'Hermera Genetic à Vail

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Markus Allman
Propriétaire du Bart and Yeti's

Partie à replier pour faire un crochet
Enquête à Clearwater



Angus Allman
Musicien et chanteur au Bart and Yeti's

Mission 3, l'enfant et le cauchemar

Mission présente dans le livre de base, p323

Personnels au service de Eva Carpenter

Dans le même appartement que Eva, vivent six personnes qui sont à son contact de manière quotidienne :

- ❑ **Corey Baker**, *précepteur*, 47 ans. Un peu pète sec, le principal interlocuteur des PJ. Il minimise l'affaire car pour lui ce n'est qu'un énième caprice de star qu'elle a réussi à faire gober à l'immortel. En plus de son éducation, il gère les lieux pour que la petite musicienne soit dans le confort le plus absolu possible. Il fait tout pour qu'elle se sente le mieux possible, sauf pour le côté émotionnel dont il ignore lui-même le sens profond. À ses yeux, un travail bien fait suffit à son bonheur. Pour la musique, il s'appuie sur Laura Moris (voir ci-dessous) et pour les domaines d'éducation qu'il connaît moins bien, il utilise des IA.
- ❑ **Andrea Goldschmidt**, *cuisinière*, 54 ans, très obséquieuse mais qui en ras le bol de voir cette gamine cracher dans les plats réalisés avec de vrais ingrédients, de retrouver des assiettes pleines à la poubelle, de trouver de la vaisselle sale un peu partout, voir de la vaisselle cassée. Si les personnages s'y prennent bien, elle confectionnera de vrais petits plats capable de redonner de l'espoir à ceux qui y prêtent attention.
- ❑ **Lena Eberhardt**, *habilleuse*, 28 ans, qui ne sait plus comment gérer les milliers de robes, chaussures, sacs à mains, et autres accessoires qui occupent plus de la moitié de l'étage et dont Eva refuse de se séparer alors que la majorité ne sont plus à sa taille. Et comme elle a une bonne mémoire, il est difficile d'en soustraire par « inadvertance ».
- ❑ **Anne Fruehausf**, *femme de chambre*, 35 ans, qui a du mal à ne pas comparer sa propre fille avec Eva. L'une jamais satisfaite, l'autre compréhensive, câline et dynamique. Elle gère les robots chargés du ménage et d'autres tâches domestique. Il est possible de la considérer comme une gouvernante des robots.
- ❑ **Chloe Bird**, *couturière*, 32 ans, qui est déçue que la presque totalité des retouches qu'elle fait ne serve à rien puisqu'elle achète plus d'une robe par jour et parfois remet certains vêtements pendant des mois.
- ❑ **Eloise Richards**, *maquilleuse*, 33 ans, qui est obsédée par la nature du prochain caprice qui risque de l'obliger à tout revoir malgré les 18 propositions qui sont déjà prêtes pour ce soir (et les variantes modifiées par l'IA d'assistance).

Les trois étages en dessous sont occupés par l'ensemble des personnels qui sont aux services de la petite musicienne :

- ❑ **Nicholas T. Kern**, *agent artistique*, 51 ans. Eva ayant refusé d'avoir quelqu'un qui la dirige, l'intitulé et la fonction ont théoriquement changé, ce n'est plus de la direction artistique, mais du conseil. Dans les faits, Nicholas sert d'interlocuteurs entre les demandes de prestations provenant des arches ou du reste du monde entier. Un manager commercial et un attaché de presse. Il voit Eva deux à trois fois par jour, parfois nettement plus.
- ❑ **Laura Moris**, *professeur de musique*, 53 ans, qui, en plus de la musique, lui enseigne l'histoire de l'art et la prépare pour les concerts. Elle passe une bonne partie de son temps de la matinée avec elle. Elle apprécie la musicienne, moins la petite fille qu'elle juge comme une adolescente capricieuse qui a du mal à faire le deuil de ses parents. Elle regrette qu'Eva ait refusé le transfert émotionnel vers elle, ça aurait facilité les choses.
- ❑ **Michael P. Richarson**, *assistant de monsieur Kern*, 46 ans. Il dirige l'équipe complète des secrétariats et chargés de communications :
 - **Andrew Gomez**, directeur du secteur Amérique du Nord et Asie, 69 ans. Dirige :
 - ❑ **Nancy Brewer**, secrétaire Amérique du Nord, 19 ans.
 - ❑ **Jacob Perdue**, secrétaire du secteur Asie, 24 ans.
 - **Mohamad Lambert**, directeur du secteur Europe et hémisphère sud, 26 ans. Dirige :
 - ❑ **Sofia Herbert**, secrétaire Europe, 38 ans.
 - ❑ **Lara Armstrongng**, secrétaire des territoires libres et autres, 55 ans.
- ❑ **Natasha Walker**, *chargée de la sécurité et des relations avec les milices*, 57 ans. Une ancienne d'Eurocorp qui a gardé de bons contacts et qui est une bonne diplomate quand il s'agit de renforcer les exigences ailleurs qu'à Londres.
- ❑ **Lilly Hunter**, *assistante personnelle*, 37 ans. Elle est chargée de l'organisation des soirées, des relations avec les fans, des salons virtuels, etc. La « Eva » qu'elle présente au public est une image commerciale qui n'a rien à voir avec la réalité. D'ailleurs madame Hunter n'a jamais rencontré Eva.
- ❑ **Finlay Knowles**, *scénographe*, 34 ans. L'une des dernières « prises » de l'immortel qui a réussi à débauché cet As de la mise en scène.
- ❑ **Aaron Porter**, *régisser lumière et éclairagiste*, 60 ans. L'un des rares à avoir connu les parents de la petite, avant la naissance d'Eva. C'est lui qui a réussi à ce que la gamine soit remarquée par l'immortel.
- ❑ **Alex Stevens**, compositeur, *gestionnaires des instrumentations*, 57 ans. C'est lui qui se charge de l'entretien des instruments qu'utilise Eva. Il n'est pas lui-même luthier, mais juste celui qui gère les instruments. Il s'occupe aussi de maintenir un stock d'instruments d'accompagnement. Il voit Eva avant chaque nouvelle représentation.

- Courtney Freeman** (28ans) et **Logan Stokes** (24 ans) sont *machinistes*. Ils servent de manœuvriers lorsqu'il y a besoin. Souvent ils aident les équipes techniques locales pour les réglages et les positionnements.

Autant que de besoin, des chauffeurs, pilotes, interprètes, etc. sont recrutés dans la conforteressse en priorité.

Programme type d'une journée

La journée des PJ va être émaillée par les événements suivants :

- 7h11, réveil d'Eva, bain d'un vrai chocolat au lait, jacuzzi et massage par un robot qui se fait insulter copieusement
- 8h37, petit déjeuner, elle fait tomber un bol, en prend un autre qu'elle ne termine pas car Corey est entré dans la pièce pour lui signifier son retard à la répétition pour le concert du soir, son professeur l'attendant déjà depuis plus de 38 mn (Eva tire la langue en réponse lorsque Corey fait demi-tour).
- 8h39, début de la répétition avec Laura Moris
- 8h53, Eva appelle Eloise Richards pour savoir ce qu'elle a prévu comme maquillage pour ce soir
- 9h38, Eva appelle Lena Eberhardt pour savoir ce qu'elle a prévu comme tenue. Elle l'engueule et demande à ce qu'elle coordonne avec les chaussures et le maquillage choisit avec Eloise
- 10h16, Eva casse son archer de rage. Elle insulte Laura en lui disant que c'est sa faute si elle vient de faire trois fausses notes de suites.
- 11h56, fin des leçons et des répétitions, passage à table.
- 12h14, après avoir jeté les plats au sol, Eva hurle en disant que c'est inadmissible. Elle se calme rapidement et exige une blanquette de rêve. Andrea Goldschmidt lui explique qui lui faudra deux heures pour en faire un ou 20 mn pour en décongeler une de la semaine dernière. Eva trouve ça trop long, elle décide d'aller manger à La Dame de Pic, à l'hôtel Four Seasons (au 10 Trinity square tower, juste à côté).
- 12h29, arrivé en bas, elle découvre qu'il y a des gens. Elle reste dans l'ascenseur tant qu'il reste des gens dans le hall.
- 12h43, elle s'impatiente et finit par parcourir tout le hall jusqu'à l'entrée. En voyant la voiture qui l'attend, elle que soit une nouvelle, cette couleur ne va pas avec son humeur d'aujourd'hui.
- Dès que les 400 m séparant de l'hôtel sont parcourus, elle monte rapidement au restaurant. Elle est étonnée de voir autant de monde, mais à peine elle a le temps d'entrée que le maître d'hôtel désigne le petit salon privé où M. Jelam vient de finir de manger il y a quelques minutes. Il propose d'attendre un peu le temps de nettoyer, mais elle préfère y aller de suite, tel quel. Anne-Sophie Pic (la cheffe) vient prendre immédiatement les commandes et lui promet un régal. Eva se laisse tenté par de l'araignée de bœuf de Kobe accompagné par une farandole printanière et une sauce aux poivres du Sichuan. Durant cette pause, c'est l'une des rares moments où Eva ne va rien exiger de son entourage et donc les PJ vont avoir un peu de temps pour souffler ou anticiper.
- Le programme du reste de la journée, qui est prévue, est :
 - Vers 14h00, passage à une boutique de vêtements (Balenciaga) pour choisir la robe pour ce soir, avec les chaussures qui iront (dans les faits, après boutiques de chaussures et accessoires, elle reviendra à la boutique Balenciaga pour tout prendre chez eux).
 - 16h30, rendez-vous dans un espace café (La Roche sur St Martin's Lane) avec des fans (qui sera annulé car trop perte de temps pour les chaussures)
 - 17h15, rendez-vous au salon de coiffure au Tony & Guy qui a été réservé pour la journée.
 - 18h00, direction le Royal Opera House pour grignoter et se préparer. Liens sur les lieux :
 - [Article retraçant l'histoire et donnant les plans](#) (site d'Arthur Lloyd)
 - [Plan des places](#) sur le site de réservation des tickets
 - 20h00 : début du concert

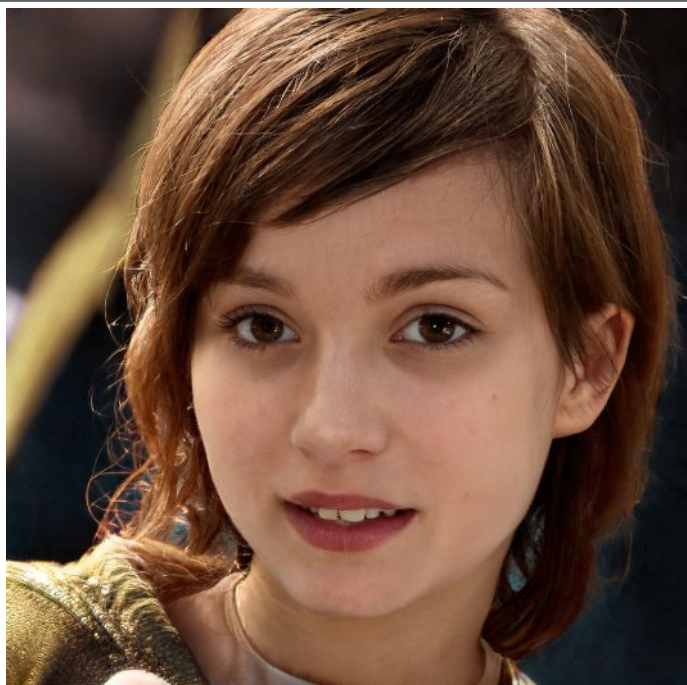
Exemples de caprices supplémentaires

À ajouter à aller chercher un jus de goyave, promener le drone :

- Changer la couleur de la moquette de sa chambre parce qu'elle n'est plus de saison
- Faire raser la tête de la femme de chambre pour lui donner un look plus sympathique
- Dans un glacier, fait vider toutes les personnes qui sont présentes pour qu'elle puisse manger sa glace tranquillement
- Faire remplacer les toilettes après qu'un personnage y soit aller
- Elle a oublié un petit gri-gri au restaurant, il faut à TOUT PRIIIIIIIIXXXX qu'elle le récupère dans l'heure !
- Elle se rend compte que la voiture dans laquelle elle devait monter est la même que précédemment. Pas question, il faut en changer
- Elle exige qu'il y ait 2 cm de dentifrice sur sa brosse à dents
- Elle refuse de mettre ses chaussures, car les lacets n'ont pas été repassés

Galerie de portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Eva Carpenter
Violoniste de talent, 13 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Corey Baker
Précepteur d'Eva Carpenter, 47 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Andrea Goldschmidt
Cuisinière au service d'Eva Carpenter, 54 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Lena Eberhardt
Habilleuse au service d'Eva Carpenter, 28 ans

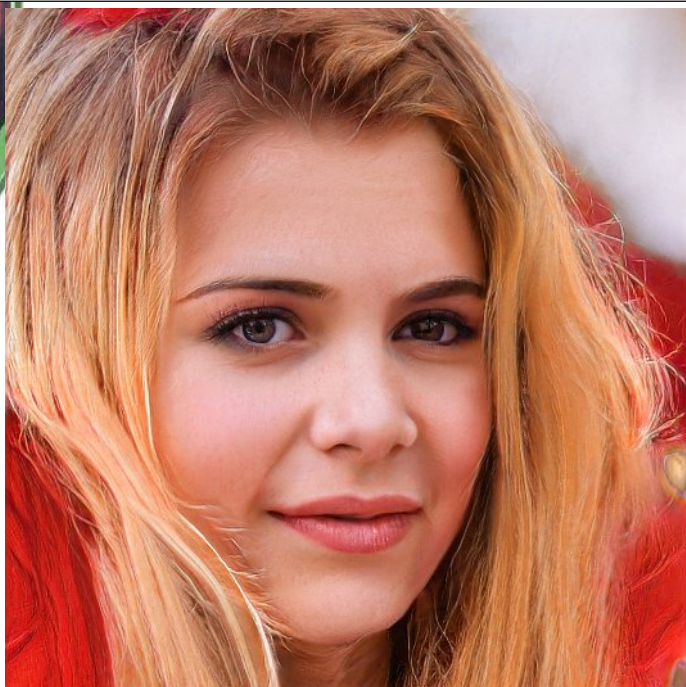
Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



MJ
Anne Fruehausf
Femme de chambre d'Eva Carpenter, 35 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Eloise Richards
Maquilleuse d'Eva Carpenter, 33 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Chloe Bird
Couturière d'Eva Carpenter, 32 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Nicholas T. Kern,
Agent artistique au service d'Eva Carpenter, 51 ans

Portraits, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Laura Moris
Professeur de musique d'Eva Carpenter, 53 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Natasha Walker
Chargée de la sécurité et des relations avec les milices, 57 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar



Aaron Porter
Régisseur lumière et éclairagiste, 60 ans

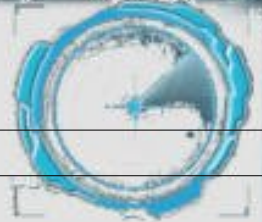
Partie à replier pour faire un crochet
Mission 3, l'enfant et le cauchemar





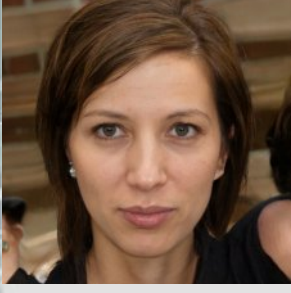
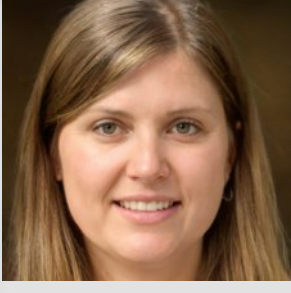
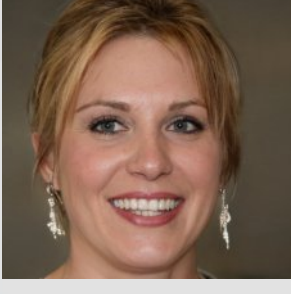
Alex Stevens
Compositeur, gestionnaires des instrumentations, 57 ans

Fichiers Korrigan

Personnels BYRD Coporation



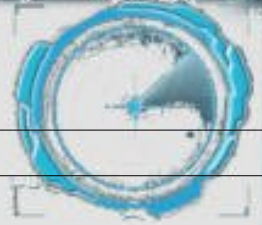
Extractions dossiers personnels au service de Eva Carpenter

Photo	Renseignements
	<p>NOM : Corey Baker EMPLOI : précepteur, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 4 ORIGINE : Angleterre, né le 12/06/1990 LANGUES : français, ANGLAIS, allemand, chinois FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Adrea Goldschmidt EMPLOI : cuisinière, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 8 ORIGINE : Ecosse, née le 14/03/1983 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Lena Eberhardt EMPLOI : habilleuse, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 8 ORIGINE : Allemagne, née le 07/02/2009 LANGUES : ALLEMAND, anglais FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Anne Fruehausf EMPLOI : femme de chambre, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 9 ORIGINE : Autriche, née le 27/06/2002 LANGUES : ALLEMAND, anglais FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Chloe Bird EMPLOI : couturière, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 8 ORIGINE : Irlande, née le 14/05/2005 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>

Mission 3, l'enfant et le cauchemar

Fichiers Korrigan

Personnels BYRD Coporation



Extractions dossiers personnels au service de Eva Carpenter

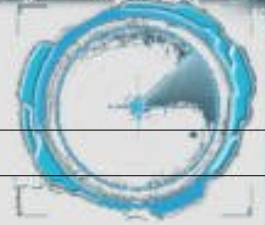
Photo	Renseignements
	<p>NOM : Eloise Richards EMPLOI : maquilleuse, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 8 ORIGINE : USA, née le 08/12/2004 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Nicholas T. Kern EMPLOI : agent artistique, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 3 ÉCHELON : 4 ORIGINE : Angleterre, né le 09/04/1986 LANGUES : ANGLAIS, français, allemand, portugais, espagnol, chinois, japonais FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Laura Moris EMPLOI : professeur de musique, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 2 ÉCHELON : 4 ORIGINE : Angleterre, née le 06/12/1984 LANGUES : ANGLAIS, français FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Natasha Walker EMPLOI : chargée de la sécurité et des relations avec les milices, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 1 ÉCHELON : 5 ORIGINE : Angleterre, née le 04/02/1980 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Lilly Hunter EMPLOI : assistante personnelle, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 4 ÉCHELON : 6 ORIGINE : Angleterre, né le 23/02/2000 LANGUES : ANGLAIS, francais, allemand FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>

Mission 3, l'enfant et le cauchemar




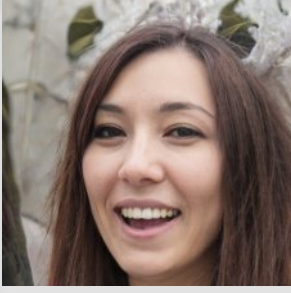

WARNING, file classification
Special access required
Confidential information

Fichiers Korrigan

Personnels BYRD Coporation



Extractions dossiers personnels au service de Eva Carpenter

Photo	Renseignements
	<p>NOM : Finlay Knowles EMPLOI : scénographe, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 5 ÉCHELON : 5 ORIGINE : Angleterre, né le 30/01/2003 LANGUES : français, ANGLAIS, allemand FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Aaron Porter EMPLOI : régisseur lumière et éclairagiste, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 6 ÉCHELON : 6 ORIGINE : Angleterre, né le 18/09/1977 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Alex Stevens EMPLOI : gestionnaires des instrumentations, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 7 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, né le 07/03/1980 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Courtney Freeman EMPLOI : machiniste, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 12 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, née le 14/06/2009 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Logan Stokes EMPLOI : machiniste, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 13 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, né le 17/08/2013 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>






Mission 3, l'enfant et le cauchemar

Fichiers Korrigan

Personnels BYRD Coporation



Extractions dossiers personnels au service de Eva Carpenter

Photo	Renseignements
	<p>NOM : Michael P. Richarson EMPLOI : assistant de monsieur Kern, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 8 ÉCHELON : 7 ORIGINE : Angleterre, né le 14/08/1991 LANGUES : français, ANGLAIS, allemand FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Andrew Gomez EMPLOI : directeur du secteur Amérique du Nord et Asie, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 9 ÉCHELON : 7 ORIGINE : Angleterre, né le 04/03/1968 LANGUES : ANGLAIS, espagnol, chinois, japonais, coréen FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Nancy Brewer EMPLOI : secrétaire Amérique du Nord, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 10 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, née le 13/05/2018 LANGUES : ANGLAIS, espagnol, français FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Jacob Perdue EMPLOI : secrétaire du secteur Asie, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 11 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, né le 19/09/2013 LANGUES : ANGLAIS, chinois, coréen, japonais, indien FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Mohamad Lambert EMPLOI : directeur du secteur Europe et hémisphère sud, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 14 ÉCHELON : 7 ORIGINE : Angleterre, né le 06/10/2011 LANGUES : ANGLAIS FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>

Mission 3, l'enfant et le cauchemar

WARNING, file classification
Special access required
Confidential information

Fichiers Korrigan

Personnels BYRD Coporation

Extractions dossiers personnels au service de Eva Carpenter

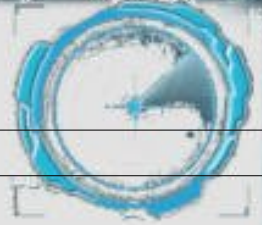


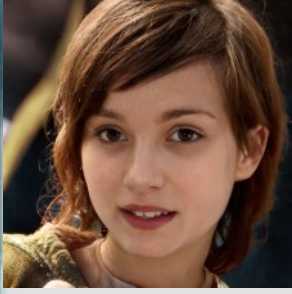


Photo	Renseignements
	<p>NOM : Sofia Herbert EMPLOI : secrétaire du secteur Europe, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 15 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, née le 12/01/1999 LANGUES : ANGLAIS, espagnol, portugais, italien FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>
	<p>NOM : Lara Armstrong EMPLOI : secrétaire du secteur territoires libres, service d'Eva Carpenter ARCHE : Londres, conforteresse 3, étage 149, chambre 16 ÉCHELON : 8 ORIGINE : Afrique du Sud, née le 27/04/1978 LANGUES : ANGLAIS, arabe, néerlandais, swahili, yoruba FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : [VIDE]</p> <p>Plus de détails pour : Genre, statut marital, enfants, préférences sexuelles, loisirs...</p>

Mission 3, l'enfant et le cauchemar

Personnels BYRD Coporation



Photo	Renseignements
 A close-up portrait of a young woman with short brown hair, looking slightly to the right with a neutral expression.	<p>NOM : Eva Carpenter EMPLOI : musicienne ARCHE : Londres, confortresse 3, étage 150, penthouse ÉCHELON : 8 ORIGINE : Angleterre, née le 08/07/2024 LANGUES : français, ANGLAIS, allemand, chinois FAITS DIVERS : -- CASIER JUDICIAIRE : --</p>

Programme de la journée communiqué par Nicholas T. Kern, son agent :

8h30-12h00 : répétitions

12h00 : déjeuner

16h30 : rendez-vous avec sa communauté de fan au café (La Roche sur St Martin's Lane) avec des fans

17h15 : rendez-vous au salon de coiffure au Tony & Guy qui a été réservé pour la journée.

18h00, direction le Royal Opera House pour grignoter et se préparer

20h00 : début du concert

Informations susceptibles de modifications de dernières minutes

Paris et ses mystères

En complément du Codex fan #1 Balade parisienne.

Les renseignements suivants se concentrent sur certaines zones que j'ai exploitées (l'hôtel des Invalides, le bunker des catacombes...).

Les sites où le veilleur a travaillé comme jardinier :

- Boston (MIT) de 1999 à 2007
- Rome de 2007 à 2015
- Jérusalem de 2015 à 2019
- Paris (Hôtel des invalides) depuis 2019

Info de dernière minute : l'immortelle Hélène Garnier, dirigeante de l'Arche de Dôme de Lys (Bordeaux) a fait savoir au Knight que son fils **Jason**, âgé de 17 ans, a disparu. Connu pour être un fêtard doté d'un esprit rebelle et d'une certaine volonté à lutter contre l'Anathème, elle pense qu'il a rejoint Paris en compagnie de quelques « chevaliers français », pour « libérer la ville ». Le retrouver et veiller à sa sécurité pérenniserait nos efforts de bonne entente et de coopération avec l'Arche française.

Créatures des catacombes

Exploitant la terreur qu'inspirent les nazis, le masque tente une expérience qui fonctionne très bien. Il engendre de succulentes terreurs qui nourrissent l'ophidien. Par contre, la faille de son plan, c'est ceux qui sont terrorisés ne peuvent pas sortir et sans apport de nourriture, ou de nouvelles personnes, bientôt ils vont mourir. Le délicat équilibre entre espoir, nourriture et piège mortel, implacable, est sur le point de se terminer... dans tous les cas.

Horde de zombis nazis

Nuée du masque spéciale. Ils ressemblent tous à des zombis nazis, mais ils sont « vivants ».

Type : Bande (initié)

Tactique : attaque en priorité sur les personnages ayant un faible score dans l'aspect Bête.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	3	4	10	10	12
Aspect except	□ min □ Maj	□ min □ Maj	■ min □ Maj (2)	□ min □ Maj	■ min □ Maj (4)
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
6	7	1	50/PJ	14	–
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>Hypersensibilité lumineuse : Toute utilisation de l'effet lumière X annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet lumière X sont doublés.</p> <p>Terreur : Chaque début de tour, les personnages doivent réussir un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté difficile (6) pour pouvoir agir, sinon, ils restent pétrifiés.</p>				

Adolf, rejeton du masque (élite)

Utilise sa capacité protéiforme pour ressembler à Hitler... mais un Hitler reptilien zombie ! Éventuellement à un robot d'Hitler avec la tête dans un bocal.

Type : Salopard (initié)

Tactique : attaque surtout les chevaliers lorsqu'ils sont là.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	12	8	8	14
Aspect except	□ min □ Maj	■ min □ Maj (4)	■ min □ Maj (2)	□ min □ Maj	□ min ■ Maj (6)
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
12	6	30	120	--	10
Capa	<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> <p>Armes multiples (2 standards).</p> <p>Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus.</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>				
Au contact	<p>Bélier à piston : Dégâts : 9D6+26 – Portée : Contact – Effets : Destructeur, choc 1, assistance à l'attaque</p>				
À distance	<p>Mitrailleuse lourde : Dégâts : 7D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20, destructeur, lourd</p>				

Portraits, Paris Invalides et Catacombes

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Denis Landers, « le veilleur »
Protège de très nombreux orphelins, 57 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Millard Goudreau, le « Catafique »
Chef du bunker des catacombes parisiennes, 42 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Jérôme Beaupré, ancien pompier base aérienne
Chef communauté Invalides, 55 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Adolf, chef zombi reptilien nazi
Maître du jeu du bunker

Les portraits de zombies nazis sont issues de films divers.

Portraits, Paris, Catacombes

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



L'un des nombreux soldats nazis

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



L'un des nombreux soldats nazis

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



L'un des nombreux soldats zombis nazis

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



L'un des officiers zombi nazis

Les portraits de zombies nazis sont issues de films divers.

Portraits, Paris, Hors communauté

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



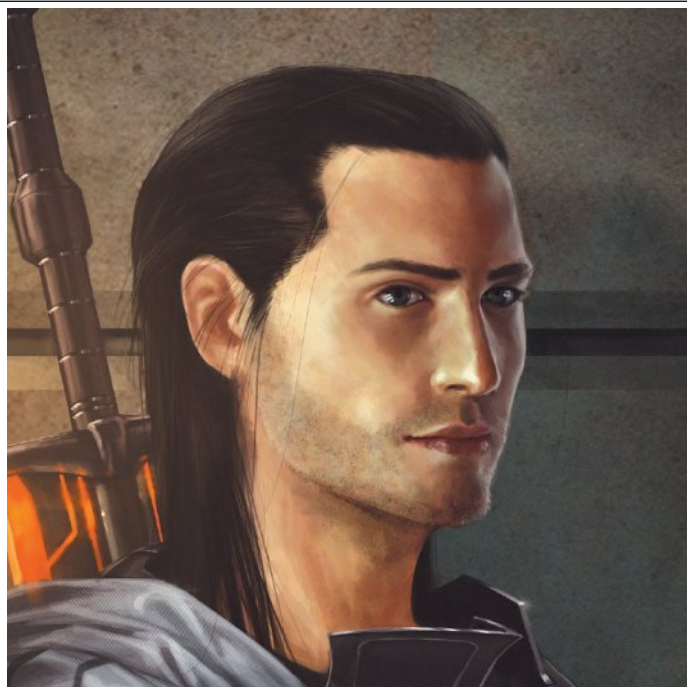
Adèle Girard
Ancienne gymnaste de talent, fait payer ses services

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Théo De Souza
Feu follet, bricoleur, 32 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Ilios Kayron, « Balin »
Rogue, mort ?

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Jason Garnier
Étudiant, 17 ans

Portraits, Paris, Zénith

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



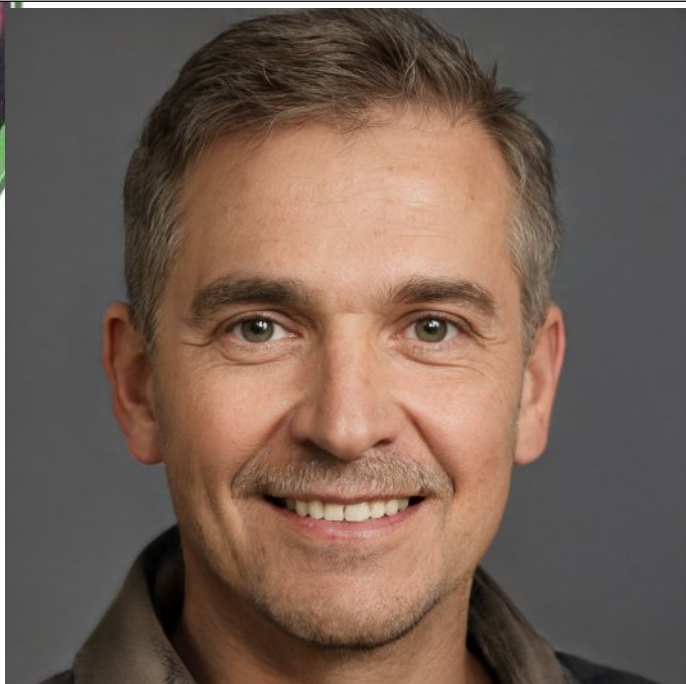
MJ
Johnny, le gardien du rock (Jérémie Foley)
Chef rebuts Zénith, immortel du rock !

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Deep Purple (Laure Lefèvre)
Grand amour d'Jhonny, 26 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Fabien Villeneuve, chef d'orchestre de l'Opéra
Chef rebuts Cité de la musique, 49 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Geoffrey Fitzgerald
Rebut « Sofitel », 27 ans

La photo de « Johnny » est celle de l'un de ses sosies.

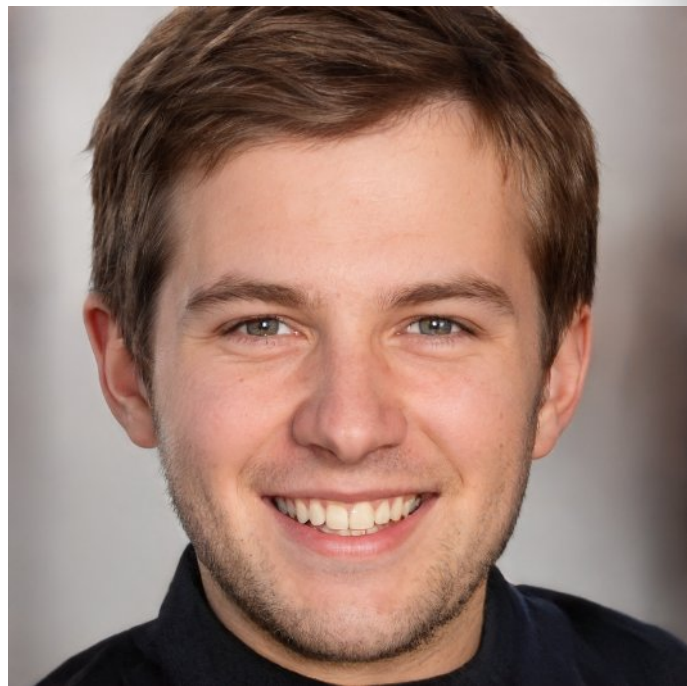
Portraits, Paris, La Défense

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Pierre Langlois
Chef rebus des Protecteurs (tour W (Winterthur)), 44 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Robin Argeles
Chef rebus « Sofitel », 36 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Sophie Cambrielle
Cheffe rebus « Ariane », 46 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Simon Valentin
Chef rebus « Sequoia », 42 ans

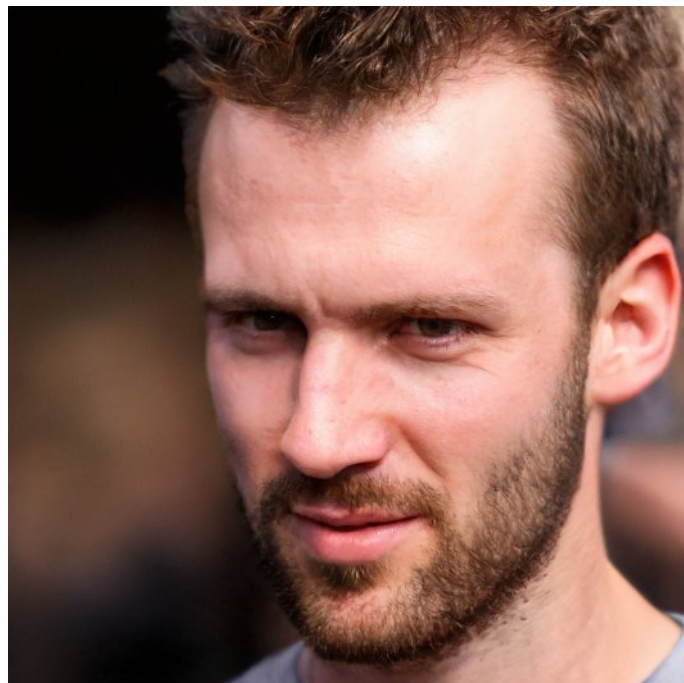
Portraits, Paris

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



St Pierre le Gardien des Clefs
Les Évangélistes Carnassiers

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



St Georges le Défenseur des Berges
Les Évangélistes Carnassiers

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Samurai Ikuta Yuji
Kaneda technologie (Nodachi), 24 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Paris et ses mystères



Yojimbo Franklin Illianov
Kaneda technologie (Nodachi), 53 ans

Le mystère du Louvre & Le concert

Missions présentent dans La Chanson des ténèbres, p38, la mission #7 – *Le concert*, du livret de la Garde, p12 et Le mystère du Louvre (Codex 6). Je fusionne l'ensemble, la partie enquête sur la disparition d'Eva étant joué en flash-back juste avant d'entrer dans l'auditorium du musée.

Personnels au service de Eva Carpenter

Le changement radical de la cohorte de serviteurs de la [mission 3, l'enfant et le cauchemar](#), a aussi comme objectif de montrer que les actions des PJ ont des conséquences. Si les personnels sont différents et moins nombreux, c'est une conséquence directe de l'analyse du rapport qu'ils ont fait à la suite de la mission 3. Ces changements sont :

- ❑ **Marysa Lang**, *assistante personnelle*, 47 ans. Statistiques Codex 6 p4
- ❑ Maxwel Norm, manager. Statistiques Codex 6 p5
- ❑ Brian McKenzie et Victor Houseman, gardes du corps et chauffeur. Statistiques milicien Ldb p408
- ❑ Jezabel Clameson, psychologue (spécialisée en pédopsychiatrie). Statistiques Codex 6 p6. Son fils Chris Clameson, 17 ans, Chicago.

La presque totalité des autres personnels ont été remplacés.

Le Louvre

Détail important que je change. L'ensemble du musée est plongé dans une forte pénombre où il est possible de distinguer les choses. Les lumières émises par les artistes semblent plus vives.

Les coteries qui ont « réussi » à entrer dans le Louvre sont :

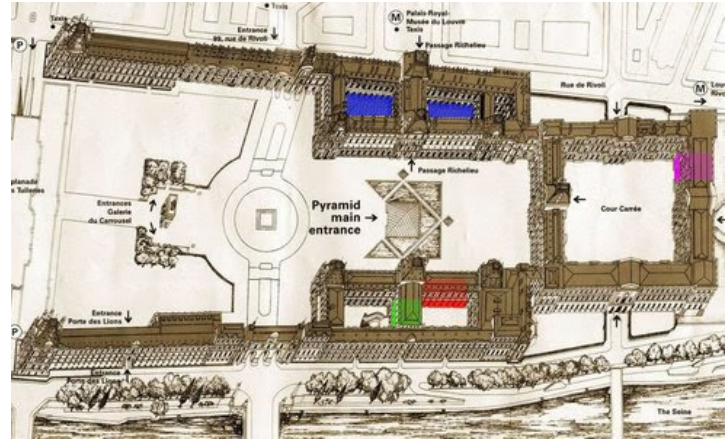
- ❑ **Chapeaux rouges**, seule coterie qui a réellement réussi à entrer dans le Louvre d'après le rapport du seul survivant qui a parlé d'une importante présence du Masque et prévenu qu'il ne fallait surtout pas y aller sous peine de subir le même destin que sa coterie : la mort. Depuis, aucune nouvelle de Balin. Lorsqu'il est sorti soudainement du Louvre le mercredi 03 juin 2037, cela faisait 21 jours que la coterie avait disparue.
- ❑ **Lux ex Paris** n'ayant pas de nouvelles des Chapeaux rouges depuis une heure, ils décident d'entrer dans le Louvre. Ils ont l'impression d'avoir fait une marche d'une dizaine de minutes dans un brouillard étrange, mais pour les observateurs, ils ressortent au bout de 42 mn... au-dessus de la cours Marlys alors qu'ils étaient entrés par la porte des Lions. Ils vont aussitôt tenter d'y retourner à trois reprises, par différentes entrées ou fenêtres et à chaque fois ils réapparaissent au bout de 42 mn... ailleurs. Ils décrivent les tentatives qui ont durées de quelques minutes à plusieurs jours, mais à chaque fois la coterie a disparu des radars pendant 42 mn.
- ❑ **Awakening Program** coterie officiellement morte. La coterie fut envoyée au Louvre avec ordre de ressortir immédiatement. L'objectif était d'aller simplement déposer un relais radios relié par fibre optique avec « l'extérieur ». Ils y sont allés 12 mn après que les Lux ex Paris y soient entrés. Ces derniers avaient ordre d'envoyer un message au bout de 10 mn maximum. Face au silence, la coterie Awakening Program devait tenter de mettre en place un moyen technique simple pour recontacter les Lux ex Paris.
- ❑ **Merlin Board** coterie officiellement morte. Envoyée au secours de la coterie Awakening Program lorsque Balin est sorti, seul. Ils étaient en surveillance dans les bâtiments voisins pour guetter un éventuel retour des deux coteries disparues (Chapeaux rouges et Awakening Program) ou des autres personnes aperçues y entrant.
- ❑ **Lancelot Dance** coterie officiellement morte. Elle était en mission sur Paris et ils ont pris l'initiative d'entrée au Louvre sans demander l'autorisation et sans en parler à qui que ce soit, donc pour raison inconnue. C'était le 12 octobre 2037.

Cinq coteries très volontaires ont tentées de porter secours aux précédentes, mais elles ont « simplement disparu des radars » pendant 42 mn, et n'ont décrit qu'un brouillard où il était impossible de s'orienter, souvent durant de longues heures, parfois seulement des secondes.

Aux abords du Louvre rode deux louves (voir Bestiaire p8). Une qui tourne autour du bâtiment et une autre dans la cour intérieure qui semble entrer et sortir du musée... au bout de 42 mn. Les socles où il y avait des loups dans les jardins du musée, sont actuellement vides, comme si ces dernières avaient pris vie. Vous pouvez varier les plaisirs en ajoutant le reste du bestiaire que [Rouillard Pierre Louis \(un sanglier, deux dogues et ses petits, deux petits chiens\)](#).

Rappel des groupes présents dans le musée :

- ❑ **Les nouveaux Romains**, dirigé par **Tony Armandola** (statistiques Codex 6 p9), salle 406, rdc, en rouge sur le plan à droite. Ils sont environ 20 personnes. Ils utilisent des lampes à LED et des lampes à l'huile pour s'éclairer. Ils se nourrissent de ce que leur apportent les explorateurs en échange de moments de plaisirs, qui font aussi du bien au moral. Ce sont d'anciens archéologues et chercheurs qui avaient l'habitude de travailler ensemble sur les chantiers archéologiques mésopotamiens et du bassin méditerranéens. Ils s'étaient réunis, avec leurs familles, dans le Louvre pour bénéficier de la sécurité des lieux, car, un peu avant l'effondrement, la folie et les émeutes plongeait la France dans le chaos.
- ❑ **Les Explorateurs**, dirigés par **Doli Mayard** (statistiques Codex 6 p10), salle 317, rdc, en violet sur le plan (à l'est). Ils sont environ 30 personnes. Ça fait longtemps que leurs armes à feu n'ont plus de munitions. Mais ils gardent les plus impressionnantes pour intimider. Ils arrivent à se déplacer dans le musée en utilisant des œuvres d'arts « qui se consomment au fur et à mesure » qu'ils avancent. Ils utilisent des éclairages LED et bricolent pas mal de choses avec ce qu'ils ont trouvé dans les parties administratives, laboratoires de recherches, ateliers de restaurations, etc. Ils rencontrent, environ une fois par mois, des gens venant de l'extérieur et qui les attaquent (nué du masque en fait). C'est leur source de nourriture principale. Avant l'arrivée de l'Anathème, ils étaient les agents de sécurité, les personnels d'entretiens, etc. Doli, elle-même, travaillait pour le Nodachi.
- ❑ **Les Conservateurs**, dirigés par **Josiane Leblanc** (statistiques Codex 6 p11), salle 711, 1^{er} étage, en vert sur le plan. Ils sont environ 10 personnes. Pour Josiane, ils sont là depuis une dizaine d'années d'après ses estimations personnelles. Ils utilisent les œuvres et matériels fournis par les explorateurs en troquant contre d'autres œuvres plus facile à transporter, en échange de connaissances, etc. Ils s'éclairent avec les éclairages LED. Avant l'arrivée de l'Anathème, comme les nouveaux Romains, ils étaient venus chercher refuge dans la sécurité du musée. Ils ne sont que trois conservateurs, les autres personnes sont leurs familles.
- ❑ Au nord, les cours Marly et Puget, en bleu sur le plan, sont les zones avec les statues en marbre et bronze.
- ❑ **Les Restaurateurs**, groupe ayant disparu. En découvrant et étudiant « Entrée des animaux dans l'arche de Noé », ils ont accompli un exploit. Ils ont établi d'autres connexions entre certaines toiles et le musée, apportant ainsi une source de nourriture minimum (voir tableau page suivante). La toile *enfantine* est une tentative de voir si « l'art primitif » facilite les choses. Il ne peut pas y avoir plus de 7 toiles ainsi connectées. Malheureusement, une fois une connexion faite, il est « permanent ». Chacune des toiles est sur un chevalet qui « trône » dans des « cercles magiques ». Les mêmes symboles sont aussi présents sur les murs et portes des salles en question. Ainsi, en « entrant » dans les pièces en question, les visiteurs arrivent « dans » la toile qui est devenue un « mini monde ». La vitesse de corruption de la toile dépend de la qualité de l'œuvre.



Statues vivantes

Codex 6 p12

Type : Bande (initié)

Tactique : Les statues vivantes n'hésitent pas à encercler l'ennemi avec la stature la plus massive en délaissant les ennemis les plus petits.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	10	2	4	8
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
5	1	1	400	12	-
Capa	Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				

Auditorium

Voir **Atlas p112 et 117** pour la description de la scène de l'**auditorium** (Codex 6 p13) avec Eva, Excalibur, une jeune femme qui vient poignarder Eva (« Kay ») et les dizaines d'artistes aux masques cousus sur le visage. Des structures plus ou moins branlantes ont été mises en place pour ressembler un peu à la salle du Gaety theatre de Dublin. Des tissus, du mobilier de bureau, etc. a été mis en place pour tenter d'habiller afin que ça y ressemble le plus possible. Mais il faut connaître les lieux pour reconnaître l'endroit (ce qui est le cas des IA si aucun personnage n'a pas de raison d'avoir l'information).

Circuler dans le musée

Il est possible de circuler dans le musée, soit au petit bonheur la chance, soit en utilisant les astuces données par les explorateurs ou les conservateurs. **En brandissant une œuvre d'art** (qui ne soit pas une sculpture ou qui n'est pas corrompue), il est possible de ne pas se perdre et de circuler presque normalement. Autre avantage, cela semble repousser la majorité des attaques du Masque. Par contre, en changeant d'étage ou de zone importante du Louvre, une fois sur deux, ceux qui utilisent cette méthode de progression, subissent malgré tout un événement aléatoire. **En restant dans une même zone importante**, il est possible d'utiliser une corde ou l'équivalent pour circuler entre les différentes pièces. Passer dans une autre zone ou changer d'étage, rompt le lien, comme s'il était étiré jusqu'à la rupture.

L'itinéraire conseillé est une arrivée dans l'une des deux cours (Puget ou Marly), puis à travers un grand nombre de salles très différentes avant de rencontrer les Romains, les Conservateurs et les Explorateurs. Suivant vos joueurs, une suite vers la pyramide/auditorium pour une sortie ou au contraire un passage chez les Restaurateurs pour mieux comprendre et expérimenté des choses. En plus des événements aléatoires présents dans le Codex 6 p8, en voici d'autres :

	1	2	3	4	5	6
1	Œuvres qui chuchotent (Codex 6 p8)	Salle où la gravité est au centre de la pièce	Tout flotte dans l'air alors qu'il y a une forte gravité. Test Force ou Déplacement diff 3	Arrivé chez les Explorateurs	Arrivé chez les Conservateurs	Arrivé chez les nouveaux Romains
2	Inversement de gravité (Codex 6 p8)	Pièce où une faune étrange et pacifique semble vivre paisiblement, broutant une végétation noire	Les prédateurs de la toile « Entrée des animaux dans l'arche de Noé », attaquent	Arrivé dans un laboratoire de restauration d'un tableau (ce qui est peint semble bouger)	Arrivé dans un bureau administratif rempli d'archives du musée, souvent dévorée par des rats	Des esclaves du masque assemblent un élément de décor qui sera mis dans l'auditorium
3	Fou solitaire (Codex 6 p8)	Une végétation noire tente de retenir les PJ. Test Force ou Déplacement diff 3	Entrée dans une toile de Monet, vision très troublante. Test Sang-Froid ou Instinct diff 3	Arrivé dans un bureau où l'électricité fonctionne encore mais pas les réseaux de communications	Exposition pillée, sale et vide. Rien d'intéressant.	Des petites statues de toutes époques, matières et formes. Cohésion 100, le reste à 1.
4	Pièce sans fin (Codex 6 p8)	La pièce est entièrement remplie d'eau et des piranhas attaquent (prendre profil de noctes avec une cohésion de 50)	Un rejeton du masque tente d'attaquer une créature qui est une projection holographique...	Un étrange lapin aux formes enfantines dans un décor minimaliste et lui aussi enfantin... mais tout noir.	X enfants du masque traînent dans la même pièce (difficulté à adapter suivant puissance du groupe)	Des bustes en marbres insultes copieusement et se traînent pour mordre.
5	Écriture sur les murs (Codex 6 p8)	Un rejeton du masque agonise lentement. Il attaque à vue (reste 2d6 PS)	Tout semble soumis à tremblement de terre... sauf les PJ.	Deux nuées du masque semblent se battre mais se tournent vers les PJ dès qu'ils arrivent.	Salle remplie de détritus, y compris des excréments. Grouille de vermines et insectes.	Proposition du mur, Codex 6 p11
6	Au galop (Codex 6 p8)	Arrivée sous la pyramide avec une nuée du masque	Couloir sale et vide	Bureau administratif sale et vide	Téléportation cours Puget	Téléportation cours Marly

Cases en couleur : salles connectées à des toiles présentes dans la zone des Restaurateurs.

Rappel, les créatures du Masque sont le Mur (Ldb p386), esclaves et nuée (Ldb p388), rejeton (Ldb p389) et enfant du masque (Ldb p390, voir ci-dessous pour les profils « fusionnés »).

Autres exemples d'événements

- L'un des personnages renverse un pot de peinture ou marche directement dessus. Plus tard il croise ses empreintes dans un lieu où il pense ne jamais être passé.
- Au sol, dans les murs, au plafond, partout il y a une nuée du masque qui semble avoir fusionnée avec les surfaces... à moins qu'elles soient en train d'en émerger.
- L'une des louves semble entrer, c'est comme la tête était retenue par un plastique transparent. Un rejeton apparaît et repousse la Louve en donnant un grand coup. Ensuite, il se retourne vers les PJ... s'ils sont restés là.

Enfants du Masque

Ldb p390

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les enfants du Masque se fauillent dans les recoins sombres et cherchent toujours à se regrouper pour former un seul être plus puissant. Sensibles aux armes à feu, ils attaquent de préférence au contact les personnages avec un score haut dans l'aspect *Machine*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	6	14	8	8	14
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur
	--	--	(3)	--	(6)
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
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
13	7	30	50	–	10
Capa	<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> <p>Union : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa défense et sa réaction sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.</p>				
Au contact	Lame d'Abysses Dégâts 6D6, Portée contact, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses Dégâts 4D6 + 6, Portée moyenne, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				

Fusion de :

Nb	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	Déf	Réac	PS	Contact	Distance
1	6	14	8	8	14	13	7	50	6D6	4D6+6
2	8	16	10	10	16	7	4	100	10D6	9D6+6
3	10	18	12	12	18	4	2	200	14D6	14D6+6
4	12	20	14	14	20	2	1	400	18D6	19D6+6
5	14	22	16	16	22	1	1	800	22D6	24D6+6
6	16	24	18	18	24	1	1	1 600	26D6	29D6+6
7	18	26	20	20	26	1	1	3 200	30D6	34D6+6
8	20	28	22	22	28	1	1	6 400	34D6	39D6+6
9	22	30	24	24	30	1	1	12 800	38D6	44D6+6
10	24	32	26	26	32	1	1	25 600	42D6	49D6+6

Exemple d'une fusion de 5

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	14	22	16	16	22
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
1	1	30	800	–	10
Au contact	Lame d'Abysses : Dégâts 22D6, Portée contact, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses : Dégâts 24D6 + 6, Portée moyenne, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				

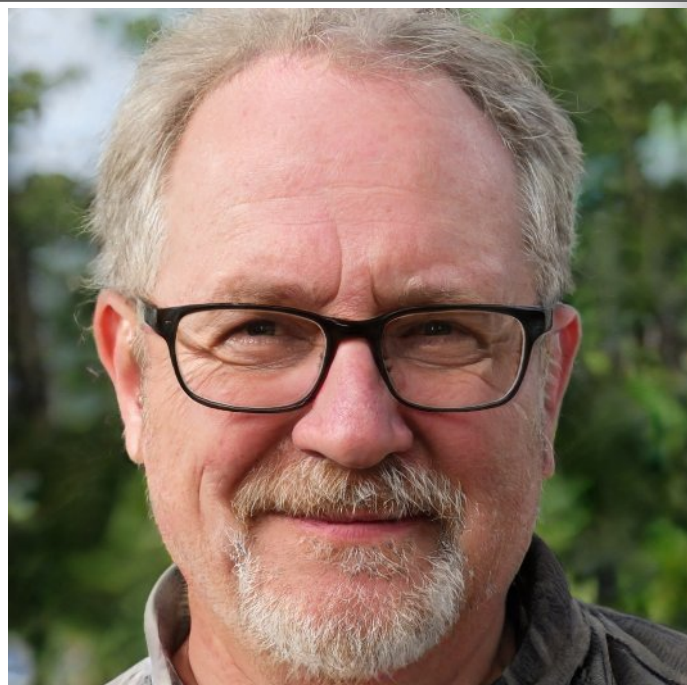
Portraits, de la nouvelle équipe d'Eva Carpenter

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Marysa Lang
Assistante personnelle d'Eva Carpenter, 47 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Maxwel Norm
Manager d'Eva Carpenter, 57 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Brian McKenzie
Garde du corps d'Eva Carpenter, 34 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Victor Houseman
Garde du corps et chauffeur d'Eva Carpenter, 54 ans

Portraits, Psy Eva et Louvre

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



MJ
Jezabel Clameson
Psychologue d'Eva Carpeter, 43 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Chris Clameson
Citoyen échelon 9, Chicago. 17 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Tony Armandola
Chef des Nouveaux Romains, Louvre, 2 000 ans ?



Doli Mayard
Leader des Explorateurs, Louvre, 500 ans ?

Portraits, Louvre, suite

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Josiane Leblanc
Dirigeante des Conservateurs, 200 ans ?

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Wakanda Denis, Wendigo
Méta-armure rogue, officiellement morte

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Katherine Fernandes
ex-comptable, adjointe des Conservateurs (Louvre)

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Tharwah Salihah Mifsud
Archéologue, adjointe des Nouveaux Romains (Louvre)

Portraits, Rois de Paris

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Le Déchu
Ancien sénéchal du Roi Blanc

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Pyrus
Sénéchal de Lafayette

Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Le Roi Blanc
Ancien champion de la Bête à Paris





Partie à replier pour faire un crochet
Le mystère du Louvre & Le concert



Lafayette
Roi de Paris

Coterie Lux ex Paris

Il faut prononcer le « s » de Paris pour le nom de la coterie. L'avant-poste de la tour Eiffel comprend :

	Guillaume 32 ans Warmaster Section Dragon
	Pierre 37 ans, Bard
	Jonah 23 ans, Warrior
	Maria 35 ans, Ranger

Lux ex Paris ont tenté quatre fois d'y entrer mais sans succès. Ils décrivent les tentatives qui ont durées de quelques minutes à plusieurs jours, mais à chaque fois la coterie a disparu des radars pendant 42 mn.

Coterie Awakening Program

Officiellement morts au champ d'honneur.

	Asheley Davis Ting 18 ans warrior, décédée
	Mercedes Salvo Chica 21 ans warmaster, décédée
	Michel Tailleur Roudoudou 19 ans priest, décédé
	Dang At Tong Freezer 22 ans ranger, décédé

Envoyé en renfort de Lux ex Paris qui devait faire son rapport au bout de 10 mn après être entrée au Louvre.

Coterie Chapeau rouge


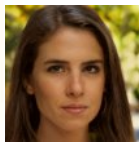


Officiellement morts au champ d'honneur.

	Sylvia Branham Bright 23 ans warrior, décédée
	Robert Parmentier Pinpin 19 ans priest, décédé
	Florence Cellier CEL 27 ans paladin, décédée
	Ilios Kayron Balin 34 ans rogue, disparu
	Leslie Bloom Boomboom 19 ans barbarian, décédé

Chapeau rouge, coterie qui a réellement réussi à entrer dans le Louvre d'après le rapport du seul survivant qui a parlé d'une importante présence du Masque et prévenu qu'il ne fallait surtout pas y aller sous peine de subir le même destin que sa coterie : la mort. Depuis, aucune nouvelle de Balin. La coterie a disparu des radars pendant 21 jours.

Coterie Merlin Board

Officiellement morts au champ d'honneur.

	Tyrone Gibson Turner 18 ans priest, décédé
	Rebecca Brown Chemisette 17 ans barbarian, décédée
	Vernon Atwell Klikklik 18 ans priest, décédé
	Stanislav Vaclevek Solarova 19 ans warmaster, décédé

Envoyée au secours de la coterie Awakening Program lorsque Balin est sorti, seul du Louvre.

Coterie Lancelot Dance

Officiellement morts au champ d'honneur.



Shayma Shudul Daher
Antar
19 ans
barbarian, décédée



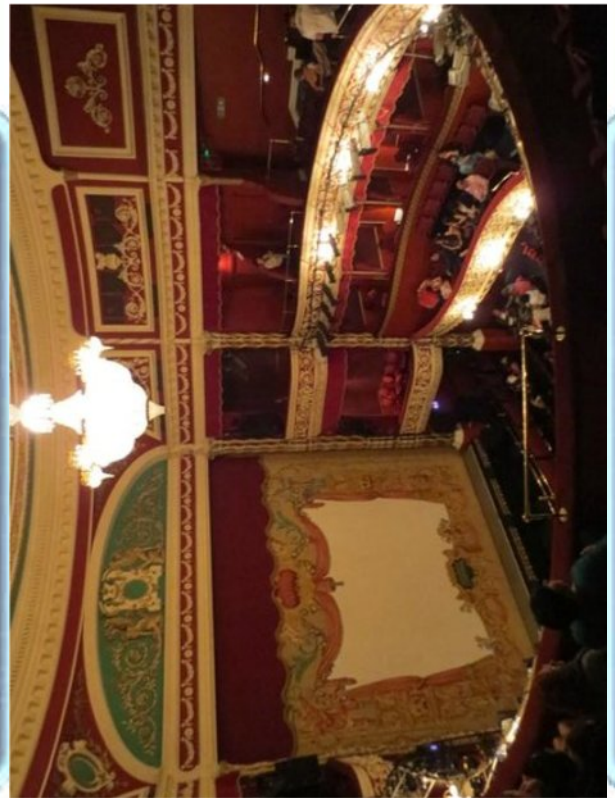
Danilo Almeida Santos
Castro
32 ans
barbarian, décédé



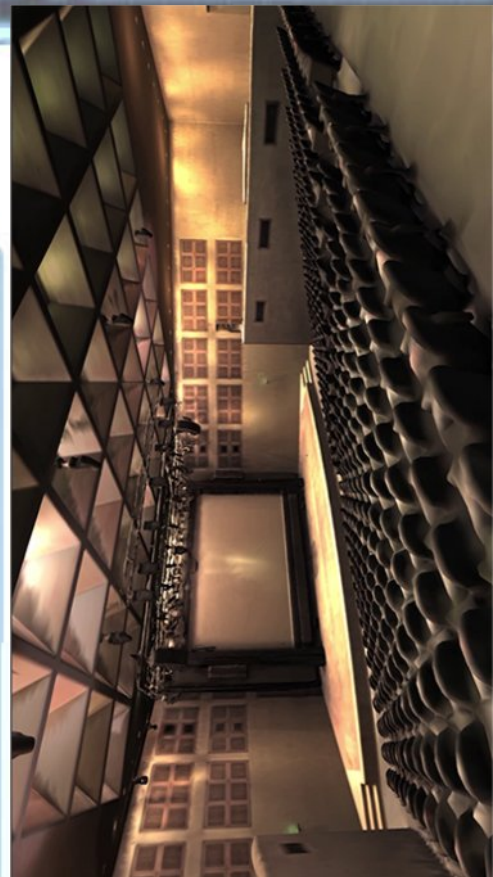
Jun Tan
Shih
17 ans
paladin, décédé



Adalgisio Giordano
Calabresi
22 ans
warmaster, décédé



Louves du Louvre, 3 m au garrot !



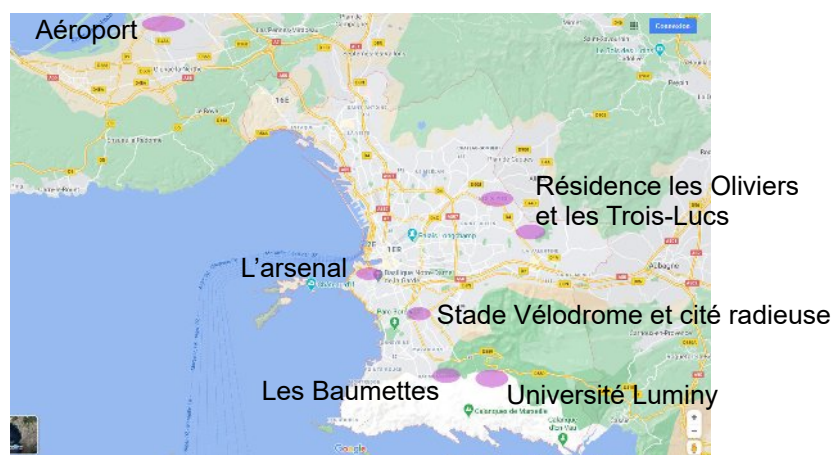
Récupération phocéenne

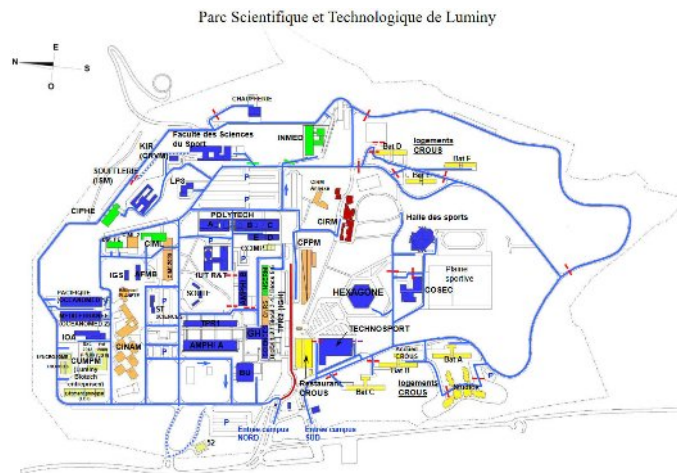
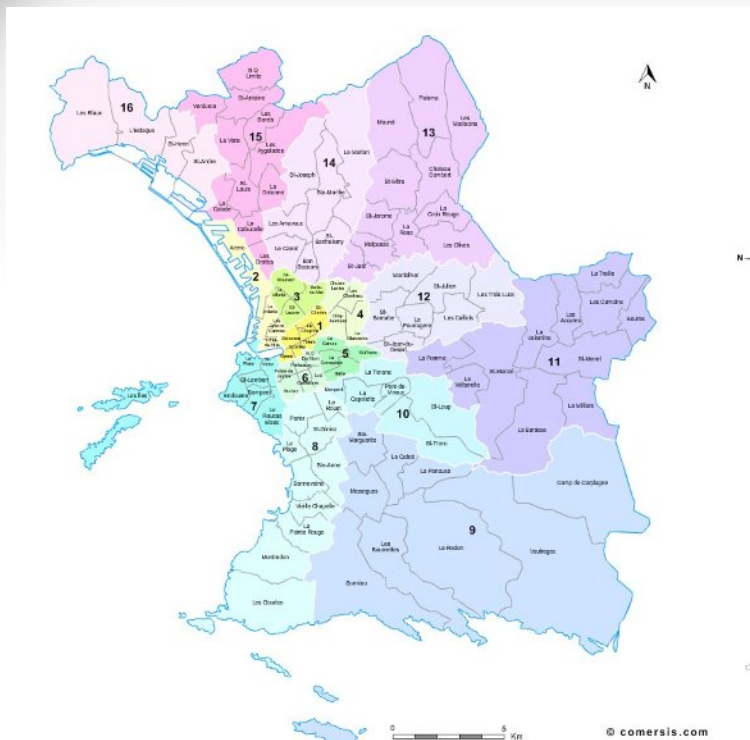
Mission #3 – *Spectre et Chimères* du livret de la Garde, p8, intégration aventure fan « [Dans le passé de Sagramor](#) » de [Rowenda](#)

Changements

Rappel :

- ❑ Cheffe rebuts « **Les Oliviers** », 13^e arrondissement, au nord : **Tamaya Ayouba**. Sa communauté comprend environ 300 membres. Ils ont assisté au combat de Sagramor et son fils était là. Voir p3 du scénario *Dans le passé de Sagramor*.
- ❑ Autres communautés connues :
 - **L'arsenal** (port, dans l'ancien 1^{er} arrondissement), une vingtaine de personnes qui pille le centre-ville et échange le matériel contre de la nourriture.
 - **Les Baumettes** (sud de Marseille, 9^e arrondissement, proche de l'université), officiellement tombé sous les griffes de créatures de la Bête il y a quelques jours.
 - **Les Trois-Lucs** (Est de Marseille, 12^e arrondissement), une cinquantaine de personnes, autour de l'hôpital, le dernier en relativement bon état.
- ❑ Gangs restants :
 - **Faces d'argiles** (esclavagistes), voir p4 du scénario *Dans le passé de Sagramor*.
 - **Parrains** (trafiquent des matières premières liées à l'Anathème)
 - **Carnassiers** (chassent les humains pour s'en repaître)
- ❑ Lieux remarquables
 - Cité en ruine « les oliviers » : bâtiments plus ou moins en bon état sur les parties basses. Les bâtiments plus hauts sont presque rasés. C'est le point zéro par rapport aux distances ci-dessous.
 - Le vieux port (environ 6 km), une arrivée de créatures de la machine, dont un sous-marin qui contrôle l'ensemble. Un commando a pris le contrôle de l'ancienne caserne qui est proche du vieux port (Saint-Victor) avec une tour de communication. La communauté de l'Arsenal a été convertie par la Machine.
 - Aéroport (25 km à l'Ouest, Marignane)
 - [Stade Vélodrome](#) (10^e arrondissement), Boulevard Michelet (RD559), 8 km
 - [La « cité radieuse » de Le Corbusier](#), RD559, 1 km du stade Vélodrome
 - ❑ Le métro, rencontre avec Spectre (Sally Lyndsay), voir La communauté d'**Hybrides** p8 du scénario *Dans le passé de Sagramor* et le livret de la Garde p8, *Mission 3 – Spectre et Chimère*.
Pour les créatures, utiliser les sculptures de [Patricia Piccinini](#), voir exemples plus loin
 - L'université (faculté des sciences), avenue de Luminy (9^e arrondissement), RD559, 7 km du stade Vélodrome.
[Plan du campus](#)
 - ❑ Sagramor cherche dans la bibliothèque des travaux de recherche qui pourraient aider à trouver le Graal, notamment des études littéraires, historiques, archéologiques, etc. sur les légendes, pas que Arthuriennes.





Sagramor veut récupérer les ouvrages dont la copine de son fils lui a parlé. La mère de Fehima était l'une des profs de la faculté des sciences de Luminy qui s'occupait du fond stocké en vue de sa numérisation¹. Mais Sagramor ne trouve pas ces ouvrages dans la bibliothèque (au sud du site (BU sur le plan)). La subtilité est que l'université d'histoire est à Aix-en-Provence et c'est cette dernière qui a reversé une grande partie de ses archives afin d'y être numérisé (au département informatique, IUT réseaux et télécommunications, en forme de H au centre du campus). Mais ce travail n'ayant jamais été financé à la hauteur de l'enjeu, la numérisation a toujours été très lente et des caisses entières attendent encore d'être traitées, au sous-sol.

Une fois les caisses récupérées, Sagramor veut rejoindre son fils à l'aéroport Marignane, à environ 40 km au nord-ouest.

William Vendée, 15 ans, le fils de Sagramor et **Fehima Presterl**, 15 ans, la petite amie de William Vendée sont réfugiés dans la zone de fret qui est à côté de tour de contrôle, tout au bout de l'aéroport.

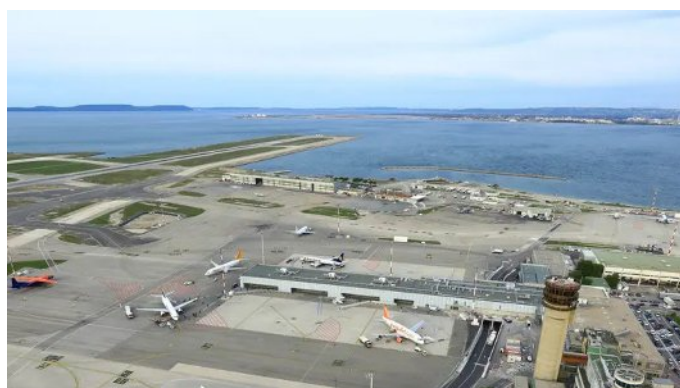
Ils sont assiégés par une bande de machiniste (Ldb p380) et un mécaniste par PJ (Ldb p381). La tour de contrôle est un monstre-machine qui attend « déguisé » (Ldb p379).

La bande attaque mollement, les ordres de la tour étant de les maintenir piégé dans la zone de fret en attendant le retour de Sagramor qu'ils veulent attaquer.

Les ordres de Sagramor seront d'anéantir la bande pendant qu'il saute sur la tour qu'il reconnaît pour ce qu'elle est.

Dans la zone de fret, il y a environ une dizaine de personnes qui luttent à côté de William et Fehima. Il y en a autant qui sont en retrait, « à l'abri », trop blessés, voire mourants.

Pendant toute la bataille des PJ, Sagramor s'occupe de la tour. Il viendra à la fin, pour éventuellement finir les créatures, surtout s'il y a un camion de carburant qui explose et dont il émerge des flammes.



¹ La fac de science comporte 8 départements : informatique et interaction, biologie, chimie, mathématiques, mécanique, physique, sciences de la terre et de l'atmosphère, sciences arts et techniques de l'image et du son et pluridisciplinaire.

Invasion du vieux port

Le construct « de base » est au niveau de la base militaire. Il est fait avec des engins de chantiers et un ancien blindé. Le deuxième est le sous-marin.

Construct

Ldb p377, Bestaire p48

Type : Salopard (initié)

Tactique : Les constructs sont rarement utilisés pour combattre. Toutefois, lorsqu'ils doivent le faire, ils privilégient l'attaque à distance. Ils utilisent alors des armes à feu ou projettent simplement des fragments de métal à grande vitesse sur les personnages les plus proches. Lorsqu'ils arrivent à 0 PA, ils se désactivent automatiquement et doivent être totalement démantelés pour ne plus être réparés.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	10	12	2	2
Aspect except	□ min ■ Maj (8)	□ min □ Maj --	■ min □ Maj (5)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
5	11	3	150	–	5
Capa	<p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p> <p>Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : destructeur ou choc 1.</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>				
Au contact	<p>Lames et pics : Dégâts : 8D6 – Portée : Contact – Effets : Choc 1</p>				
À distance	<p>Projection de métal : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3</p>				

Construct (Élite)

Sous-marin

Type : Salopard (initié), **Tactique :** voir ci-contre

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	10	18	2	2
Aspect except	□ min ■ Maj (12)	□ min □ Maj --	□ min ■ Maj (7)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
5	16	1	320	100	10
Capa	<p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</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> <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>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> <p>Drain d'énergie : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie 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'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.</p>				
Au contact	<p>Lames et pics : Dégâts : 12D6 – Portée : Contact – Effets : Choc 1</p>				
À distance	<p>Projection de métal : Dégâts : 7D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 3, Choc 1</p> <p>Fusil laser : Dégâts : 6D6 + 6 – Portée : Moyenne – Effets : 1 PE/Ignore Cdf, Dispersion 3, Choc 1, 1 PE/1D6 (maxi 7 PE)</p>				

Baston pour Marignane

Les forces en présences sont :

Machinistes

Ldb p380

Type : Bande (initié)

Tactique : attaque surtout les chevaliers lorsqu'ils sont là.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	12	4	8
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
5	6	1	250	7	–
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 points d'espoir.</p> <p>Regain de santé : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de cohésion à chaque tour.</p> <p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p>				

Mécaniste

Ldb p381, 1 par PJ

Type : Hostile (initié)

Tactique : attaque surtout les chevaliers lorsqu'ils sont là.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	4	14	8	10
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input checked="" type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
	--	--	(4)	--	--
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
3	8	3	160	–	– / –
Capa	<p>Évolution : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : dégâts continus, choc 2, meurtrier, destructeur ou barrage 3.</p> <p>Parasite : Tant que le PNJ combat au sein d'une bande (amie ou ennemie), il ne peut pas mourir. S'il tombe à 0 PS, il se relève au tour suivant avec la moitié de ses PS initiaux.</p>				
Au contact	Arme blanche : Dégâts : 3D6 – Portée : Contact				
À distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / destructeur / deux mains / lourd				

Épilogue

Avec l'arrivée du Prédateur, Sagramor demande à tous de fuir le plus vite possible. Pas le temps d'aller éventuellement secourir des rebuts. Dès que Sagramor donne l'ordre, regarder le temps que les joueurs passent à discuter, ce sera le temps où ils seront exposés, après le décollage à une nuée de nocte élite. Les statistiques correspondent à la portion de ciel que le vector va traverser en quittant la zone. La durée de combat sera le plus court entre la cohésion ramenée à zéro et le temps des PJ à avoir discuté après l'ordre de Sagramor.

Si les personnages sont sortis assez vite, ils peuvent observer de loin, sinon ils seront obligés de fuir. En observant de loin, il est possible de voir le Prédateur s'acharner sur le sous-marin et des créatures de la machine qui vont surgir d'un peu partout.

Noctes, élites

Type : Bande (recrue)

Tactique : aucune spécifique

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	13	1	--	4
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
7	1	1	300	6	10
Capa	<p>Vol : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une vitesse égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).</p> <p>Anti-véhicule : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.</p> <p>Ignore CdF : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore CdF.</p>				

Voir [contexte](#) de « Qui suis-je ? » pour la suite.

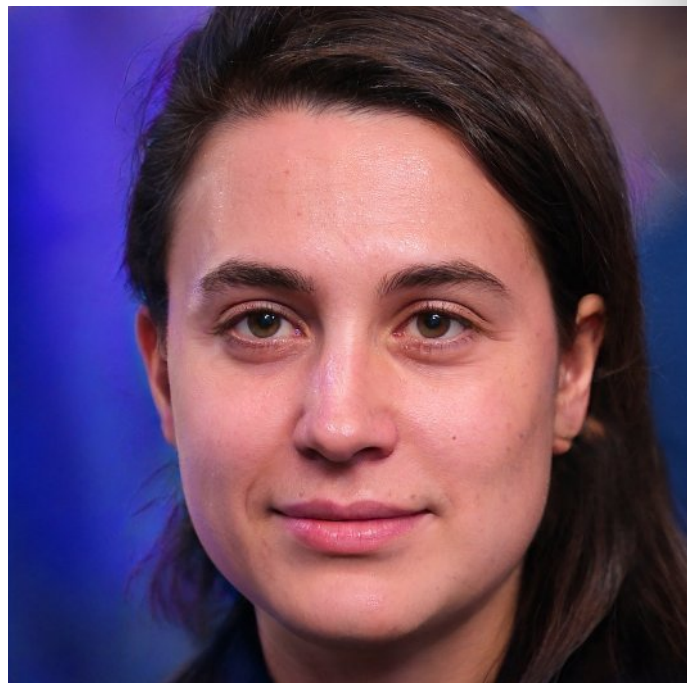
Portraits, Marseille

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



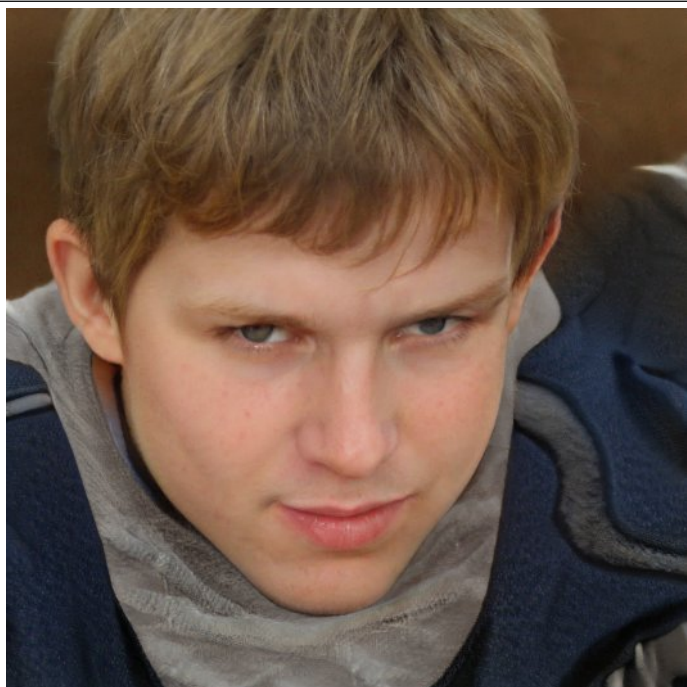
Tamaya Ayouba
Cheffe rebut « Les Oliviers », Marseille

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



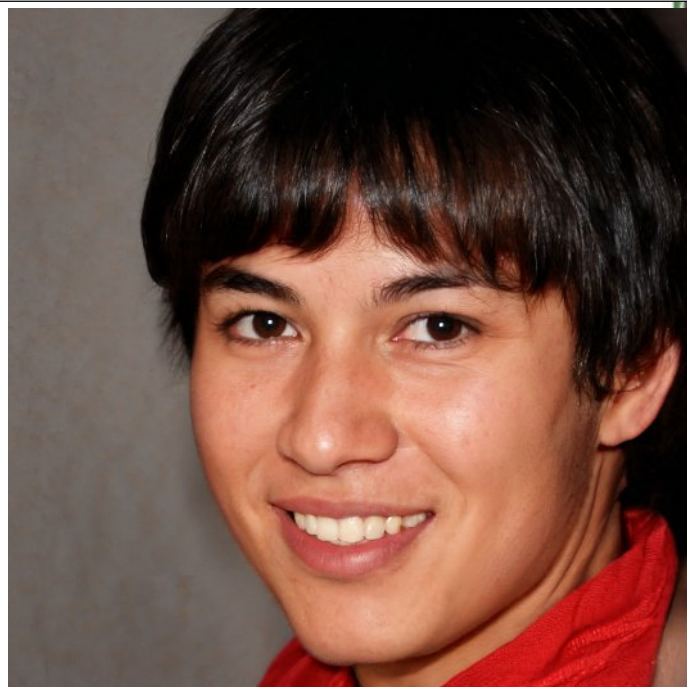
Sally Lyndsay, Spectre
Wizard (Ogre), 31 ans

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



William Vendée, 15 ans
Fils de Sagamor

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



Fehima Presterl, 15 ans
Petite amie de William Vendée

Portraits, Marseille créatures métro

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



Patricia
Rebut du métro, Marseille

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



Victoria
Rebut du métro, Marseille

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



Léontine
Rebut du métro, Marseille

Partie à replier pour faire un crochet
Récupération phocéenne, Mission #3 de Garde de nuit, p8



Carole
Rebut du métro, Marseille

Ces statues sont les œuvres d'une artiste : [Patricia Piccinini](#)

L'homme et la machine

Mission #30 – L'homme et la machine, du livret de la Garde, p37.

Précisions

La distance entre Londres et Johannesburg est d'environ 9 000 km. Par avion, sur une ligne régulière il faut environ 14 h, en vector il faut un peu plus de 1 h, sans parler des phases de demandes d'autorisation pour le décollage et l'atterrissage.

L'appareil va être un Dropship (Ldb p447) et le pilote va être Vraess qui va mettre environ, en tout, 45 mn pour arriver sur site (le dropship a une vitesse de 3, dix fois plus lent qu'un vector... théoriquement). La machine grince, gémit, tremble de toute part, tout semble rompre et partir en vrac. Comme si les trompes de l'apocalypse réclamaient le sang des PJ.

Les unités U-Sigma déjà sous l'emprise de la machine sont :

Ant (en bande) (2038 p59)

Type : Bande (initié)

Tactique : attaque tout le monde

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	18	4	8
Aspect except	■ min □ Maj (4)	□ min □ Maj --	■ min □ Maj (5)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	Cohésion	Déborder	CdF
4	11	1	300	11	5
Capa	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				

Mantis (2038 p59)

Type : Colosse (initié)

Tactique : attaque tout le monde

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	15	10	14	2	2
Aspect except	■ min □ Maj (5)	□ min □ Maj --	■ min □ Maj (4)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PA	PE	CdF
2	1	2	150	60	10
Capa	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4. Actions multiples (3) : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative. Module (saut nv3) : équivalent au module Module (nova nv3) : équivalent au module Module (désignation nv2) : équivalent au module				
À distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Destructeur / deux mains / lourd Shotgun automatique lourd : Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : Dispersion 6 / deux mains / lourd Lance-missiles (x2) : • Missiles : Dégâts : 7D6 + 10 – Violence : 3D6 – Portée : Lointaine – Effets : Artillerie / antivéhicule / chargeur 20 • Roquettes : Dégâts : 3D6 – Violence : 7D6 + 10 – Portée : Lointaine – Effets : Dispersion 6 / fureur / chargeur 20				

À l'arrivée des PJ, il faut gérer sur la zone de combat :

- Un bâtiment rempli de civil qui va s'effondrer,
- Un enfant sur la trajectoire d'un véhicule lancé à toute allure,
- Un mur à soulever pour dégager des personnes prises au piège,
- Des pillards profitant du chaos pour foncer vers un commerce et qui viennent de se faire cibler par le Mantis,
- Un camion de transport de troupes apportant de nouvelles unités Ant,
- Un laboratoire d'U-Sigma attaqué par des créatures de la Machine et non par des robots d'U-Sigma hors de contrôle
 - Voir page suivante
- Un véhicule de contrôle mobile de Mantis est localisé proche de la zone de combat (il est vide) :

- Voir « épreuve : localiser le pilote » pour la suite (livret de la Garde, p37)

Le laboratoire de U-Sigma qui se fait attaquer par une bande de la machine est dirigé par le fils de Merlin. Mme Frost n'est pas loin, en observation.

Machinistes (élite)

Type : Bande (initié)

Tactique : attaque tout le monde

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	18	4	8
Déf	Réac	Init	Cohésion	Déborder	Bouclier
5	9	1	500	10	10

Capa

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 points d'espoir.

Regain de santé : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de cohésion à chaque tour.

Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.

Destructeur : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Destructeur.

Anti-véhicule : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.

Mécaniste (élite)

Type : Hostile (initié)

Tactique : attaque tout le monde

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	4	14	8	10
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
2	16	5	50	-	10

Capa

Évolution : PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 2, meurtrier, destructeur ou barrage 3.

Parasite : si au sein d'une bande (amie ou ennemie), il ne peut pas mourir. S'il tombe à 0 PS, il se relève au tour suivant avec la moitié de ses PS initiaux.

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.

Au contact

Arme blanche : Dégâts : 4D6 – Portée : Contact – Effet : Ignore CdF

À distance

Mitrailleuse lourde : Dégâts : 7D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / destructeur / deux mains / lourd / Ignore CdF

Une fois le combat finit, les choses à gérer, sur la zone de combat étendue :

- L'IA du chevalier a noté une information qui pourrait avoir une importance :

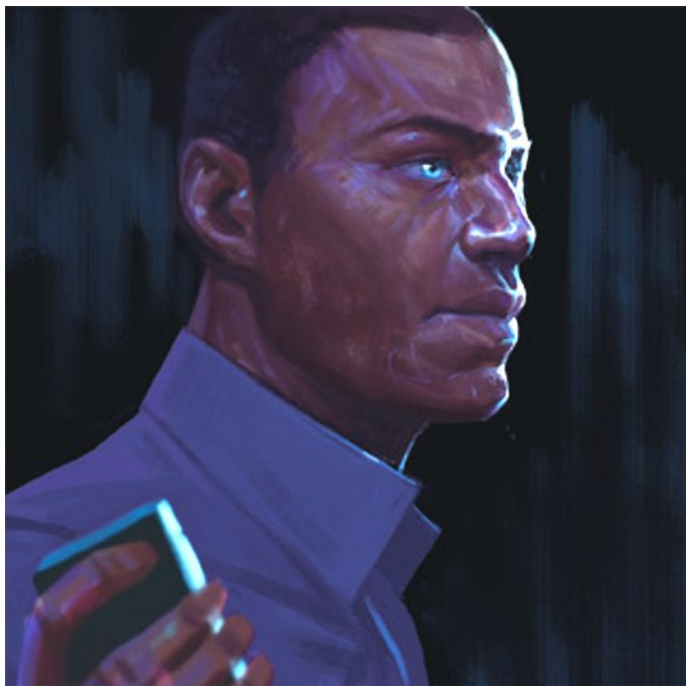
- Des journalistes semblent arriver rapidement sur zone
- Un « mort semble vivant », à savoir un « agent américain » qui a survécu lors de la purge visant James Niakaté. C'est Jay Acquila, un ancien agent américain qui avait renseigné sur l'enlèvement du scientifique, l'évitant ainsi.
- Un flux de données interrompte brutalement, la source peut être difficilement triangulée (voir « épreuve : localiser le pilote » pour la suite, livret de la Garde, p37)
- Des gens semblent bloqués sous un bâtiment touché par une attaque ne le visant pas. Il est fortement endommagé et proche d'une station service. La noyade ou le barbecue sont des alternatives peu enviables.
- Une femme (Vivane Frost) semble se dissimuler derrière des véhicules, elle semble munie d'un étrange appareil émettant un très faible signal radio crypté (elle analyse les créatures de la Machine et semble fascinée par les méta-armure)
- Un vector semble se rapprocher lentement. À son bord, le président de la NAU Edward Dambé
- Le dropship qui a amené les personnages est déjà reparti

Épilogue

Voir [contexte](#) de « Qui suis-je ? » pour la suite.

Portraits

Partie à replier pour faire un crochet



Samuel Niakaté
Directeur centre recherche robotique U-Sigma

Partie à replier pour faire un crochet



Viviane Frost
Vice-présidente d'U-Sigma

Partie à replier pour faire un crochet



Jay Acquila
Ancien commando marine mort

Partie à replier pour faire un crochet



Edwar Dambé
Président de la NAU

Qui suis-je ?

Mission #9 – *Qui suis-je ?*, du livret de la Garde, p14

Changements

Les changements sont importants :

- Logan Keger, sorcerer, 24 ans (le chevalier qui pète les plombs)
- Colombe Nielsen, priest, 31 ans (sa femme) et leur bébé (voir texte ci-dessous)

Contexte

Cette mission commence un peu avant, à la fin de « récupération phocéenne » ou « l'homme et la machine ». À la fin de l'une de ces deux missions, lorsque le vector est en approche, des signaux d'alarmes sont perçus. Le vector est redirigé vers une aire d'atterrissage sécurisée et rapidement les personnages sont d'abord mis à l'isolement (dans des cellules) et vite interrogés. En piratant les communications dans la phase d'approche ou pendant les interrogatoires individuels, il est possible d'apprendre que **Gauvain vient d'échapper à un attentat, mais un chevalier (Logan Keger) vient d'y laisser la peau, en protégeant héroïquement le chevalier de la table ronde.**

L'ensemble de la coterie est interrogée, car les soupçons se portent sur le ou les PJ qui ont le défaut *ennemi juré*. Ce dernier a payé des gens pour que l'attentat leur retombe sur le dos. Mais ça été fait à la va-vite et cette piste devient vite ridicule. Mais c'est quand même une piste, donc elle va explorer personnellement par Palomides qui mène l'enquête. Elle ne donnera que très peu de renseignements et à chaque fois ce sera en échange de quelque chose. Si les PJ avec le défaut *ennemi juré* ne jouent pas franc-jeu, elle les laissera en cellule, le temps que sa femme les interroge et lève les soupçons.

Suivant comment les joueurs abordent les choses, ils peuvent participer, plus ou moins rapidement. Dans ce cas, voici des éléments pour gérer la situation.

Les médecins, pendant ce temps, font tout ce qu'ils peuvent pour sauver l'écuyer, mais « rien n'y fait », il finira par succomber à ses blessures. Si les PJ assistent, voir, aident, Logan est « sauvé », mis dans un coma salvateur. Il ne reste qu'une partie du tronc, plus de membres et qu'une partie de la tête, en mode robocop.

Pendant que les médecins font tout pour tenter de recoller les morceaux, **Colombe**, la compagne de Logan, subit un choc émotionnel, déclenchant la phase de travail... elle **doit accoucher**. Les médecins seraient ravis que les PJ aident à l'accouchement plutôt que de les avoir dans les pattes de l'opération de Logan. S'il y a un PJ compétent, il se rendra compte des complications à venir dû à des micro-éclats de l'attentat qui peuvent mettre en péril la santé du bébé, voir de la mère également.

Plus tard, culpabilisant à mort, Gauvain se dispute avec Merlin et finit par tenter une folle expérience...

Quelques jours après, ou plus, cette mission commence.

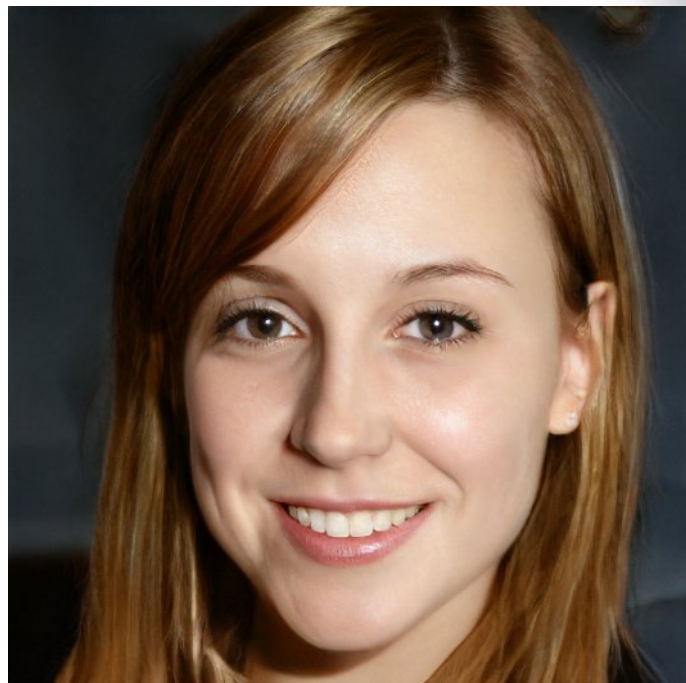
Portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #9 de Garde de nuit, p14



Logan Keger
Rogue, 24 ans
Coterie Umbra (section Korrigan)

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #9 de Garde de nuit, p14



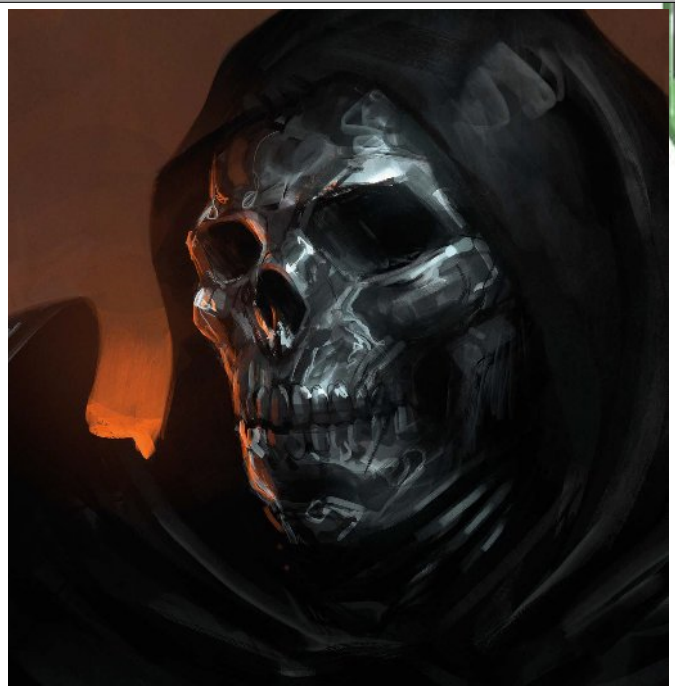
Colombe Nielsen
Priest, 31 ans
Coterie Umbra (section Korrigan)

Partie à replier pour faire un crochet



Ismael Jhelam
Immortel de Londres

Partie à replier pour faire un crochet



Vraess
Rogue, 24 ans

Adam et Eve

Mission #26 – *Adam et Ève*, du livret de la Garde, p33

Changements

Pas de changements, mais suspicions du collectionneur

Portraits

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #26 de Garde de nuit, p33



Miranda Leonie
Artiste, Londres, Conforteresse #6, étage 109

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #26 de Garde de nuit, p33



Gustave Flinch
Garde de nuit au Tate Museum
Conforteresse #32, étage 27, appartement 58A

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #26 de Garde de nuit, p33



Mike Ebersön
Agent administratif, Conf #147, étage 33, app 18B

Partie à replier pour faire un crochet
Mission #26 de Garde de nuit, p33



Möris Ebersön
Conf #147, étage 33, app 18B

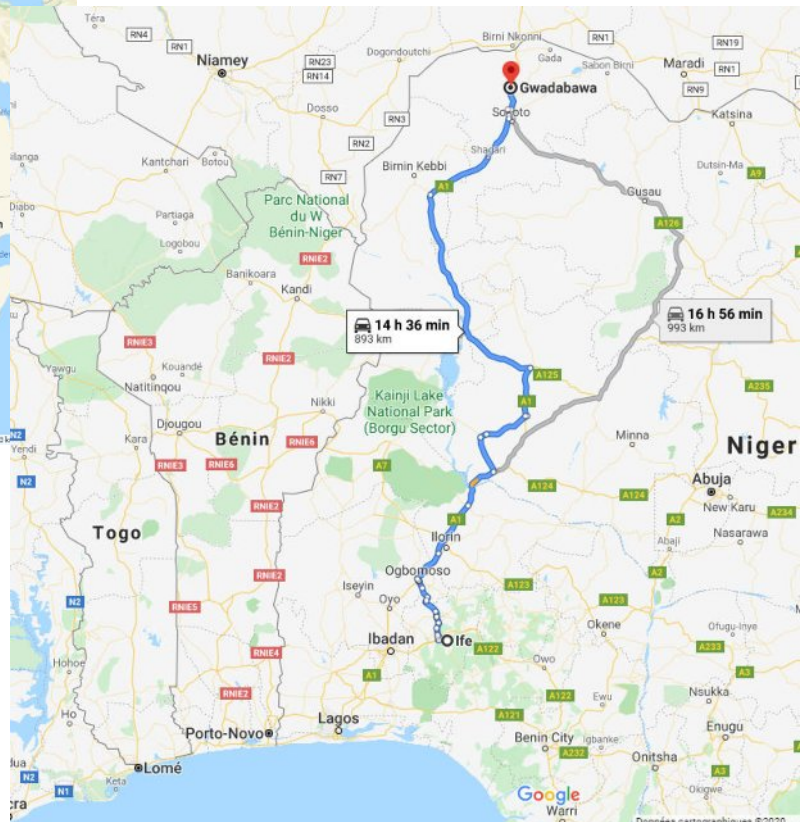
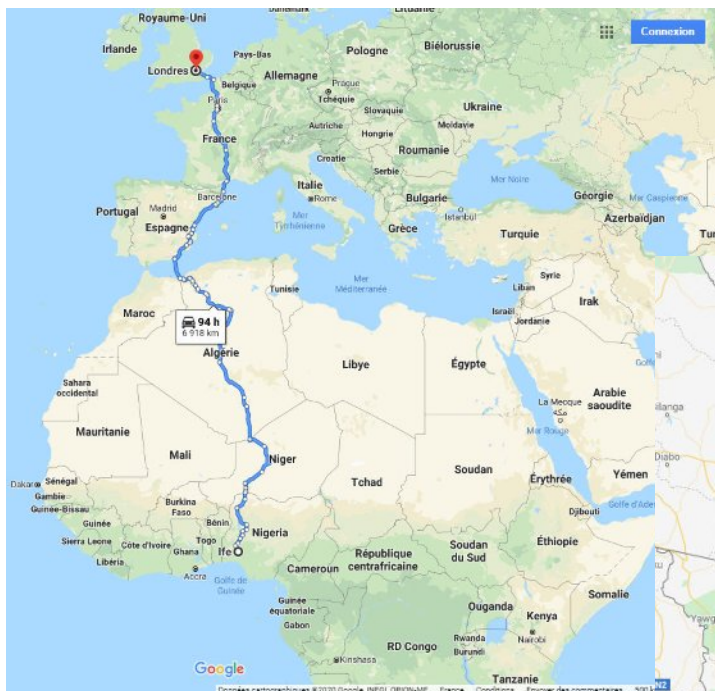
La reine des glaces

Mission #33 – *La Reine de glace* du livret de la Garde, p40

Changements

Changements apportés :

- Nom du chevalier travaillant en solo (section Korrigan) : **Malun Eyene**, Bard, 33 ans
- Ville Nigéria : **Ife** (pour remplacer Zaria et son million d'habitants et surtout préparer ma saga africaine)
- Mère enlevée par trafiquants qui enlèvent en majorité des chrétiennes (61 %) de 4 à 50 ans, dont 48 % ont entre 11 et 20 ans (source inspiration : [une étude criminelle réalisée à Ife](#)), objectif, la revendre dans la partie musulmane, car la religion interdit d'avoir des esclaves musulmans. Précision importante, la grande majorité des personnes enlevées sont d'origines européennes, ce sont des réfugiés qui ont fui l'Anathème.
- Trafiquants revendent à **Gwadabawa**, une « petite ville » (plus de 200 000 habitants) à environ un millier de kilomètres au nord d'Ife
- Chef trafiquant : **Adewuyi T Sulaiman**. Il revend pour pas cher l'identité à qui il a vendu un lot de femmes que poursuit : Mauzy Ghalgher
- Mauzy Ghalgher** peut indiquer vers où est parti le convoi : le domaine de la Dame. Il les donne en échange de matières exotiques qui sont ensuite rachetées par la jeunesse extrêmement riche du Nigeria ou d'ailleurs.



Portraits, reine des glaces

Partie à replier pour faire un crochet
La reine des glaces, Mission #33 de Garde de nuit, p40



Malun Eyene
Bard (Korrigan), 22 ans

Partie à replier pour faire un crochet
La reine des glaces, Mission #33 de Garde de nuit, p40



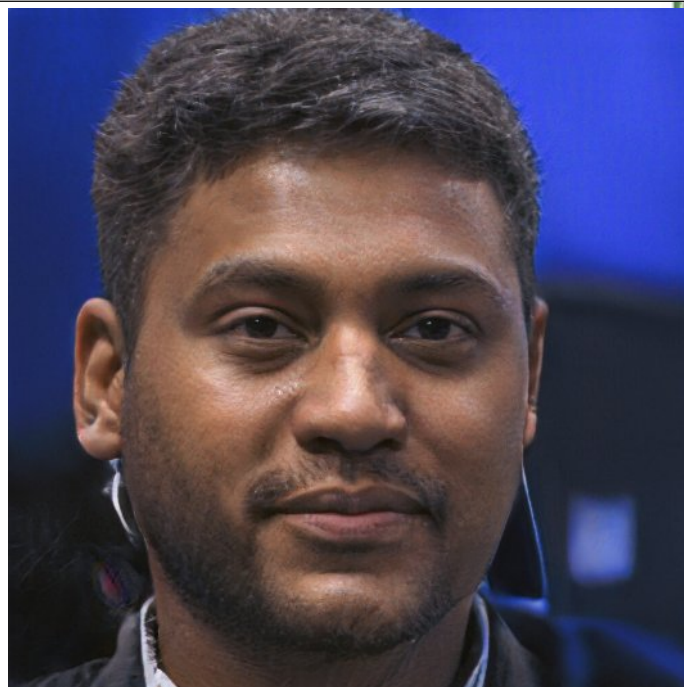
Tukur Eyene
Mère de Malun (écuyère Knight), 47 ans

Partie à replier pour faire un crochet
La reine des glaces, Mission #33 de Garde de nuit, p40



Adewuyi T Sulaiman
Trafiquant d'esclaves à Gwadabawa (Nigeria)

Partie à replier pour faire un crochet
La reine des glaces, Mission #33 de Garde de nuit, p40



Mauzy Ghalgher
Trafiquant d'esclaves (sud domaine de la Dame)

Pingyao

Chanson des ténèbres p5.

Évènement que j'ai placé durant la bataille de Paris, expliquant l'indisponibilité des troupes prévues et permettant aux PJ d'assister uniquement à la chute finale qui est le scénario présenté tel quel dans la Chanson des ténèbres et sans les bonus puisque il ne s'agissait pas d'une « création de coterie ».

Compléments

Le trajet pour « catapulter » les PJ :

- ❑ Voyage dans l'un des 5 vecteurs harpies (Ldb p446) avec d'étranges caisses « autonomes » (voir ci-dessous) : environ 2h30 de trajet, jusqu'à une plateforme de soutien aérien frelon (Ldb p448) (rappel dimensions : environ 8 m de large et 40 m de long) à une vingtaine de kilomètres du front. La majorité des caisses sont des munitions pour la plateforme frelon. Les autres sont chargées dans le dropship volant en parallèle de la plateforme (rappel dimensions : 250 tonnes, 84 m de long). Les vingt tubes de lancement sont chargés des caisses « autonomes », moins les tubes des PJ.
 - Aux Pjs de choisir la zone où ils vont atterrir, en dehors de la ville. Suivant la distance à parcourir pour rejoindre la ville, le nombre de **caisses autonomes** défaillantes augmentera. Au plus près, c'est seulement 1d6 caisses en moins. Et par tranche de 200 m, c'est à nouveau 1d6 caisses en moins. Les caisses contiennent des **nods de soins, d'énergies et surtout beaucoup de munitions**. Si une caisse détecte une grande quantité de créature de la chair à portée courte, elle délivre un message en chinois signalant qu'elle va exploser, mais la qualité du « automatic translate » laisse à désirer et le message est du genre « *la oiseau chaud chercher eau dans puits rouge ciel* ». Les caisses suivent automatiquement les PJs ou vont directement vers la cité.
- ❑ Rappel, la ville de Pingyao est assiégée par des vagues de créatures. Les modifications des points du briefing que j'ai apportés sont :
 - (point 2 du briefing) : en plus de la **générale Liu Zhang**, il y a **Wong Hoi-Chen** et le reste du **conseil de la tortue**
 - (point 4 du briefing) : ce qui peut être dit rapidement sur les créatures de la chair :
 - ❑ **Infestes** : facile à toucher, bande « désespérante » car « très humaine », peuvent se reformer à partir de toute masse de cadavre plus ou moins proche.
 - ❑ **Embryon** : facile à toucher mais difficile à faire tomber. Compliquer à attaquer car « trop humain ». Ils attaquent uniquement au contact.
 - ❑ **Abomination** : agrégation de nombreux corps pouvant atteindre une dizaine de mètres de haut. Privilégier l'attaque à distance. Grosse résistance aux dommages. Compliquer à attaquer, car ils sont l'expression même de la souffrance humaine. Ils provoquent des tremblements de terre, peuvent faire des bonds considérables et utilisent des corps comme projectiles.
 - ❑ **Monstre de chair** : utilise les humains pour fusionner avec eux au fur et à mesure, cible prioritaire. Mais ils sont compliqués à attaquer, car l'intégration des humains n'est pas immédiate et il n'est « pas question d'avoir choisir à mettre fin à des souffrances ou tenter de sauver ». Ils utilisent des os pour attaquer au contact et à distance.
 - (point 5 du briefing) Du Nord, une immense créature similaire à celle arrêtée par le Nodachi il y a quelque mois (**prolifération**, Ldb p194). Sauf que là, elle ne fait pas encore 1 km de haut, mais seulement une cinquantaine de mètres.
 - Du nord-ouest, une vague d'abominations actuellement contenue à environ 5 km de Pingyao par plusieurs coterie et des **chevaliers de la table ronde** (**Kay, Palomydès, Bohort, Sagramor** et peut-être **Bédivère**). Vu la taille de la bande, il y en a encore pour plusieurs heures de combat.
 - (point 7 du briefing), flore de chair : créature capable de se déplacer, lentement, la nuit, à moins que ce soit un mode déplacement similaire au « blob » ([Physarum polycephalum](#)).
 - L'art qui semble préserver la cité (sculpture et architecture essentiellement) protège peut-être moins, à moins qu'il y ait un autre phénomène ou une autre raison qui fait que les créatures de la Chair attaquent à ce point.
- ❑ Choix des actions dans la cité durant l'**acte 1 – La bataille** :
 - Ogre, repérer des **enfants de la chair** (humains collaborant avec la Chair ? Possible) dans la cité, proche des murailles.
 - Giant, tour centrale de la cité, organiser les défenses et l'évacuation (toute la population ont pour ordre, depuis longtemps, d'y aller si les fortifications tombent, Ldb p296)
 - Dragon, protéger les populations civiles regroupées dans les temples « protégés » par des statues de dragons
 - Gargoyle, protéger la générale Liu Zhang
 - Korrigan, récupérer documents des conseillers de la tortue
 - Cyclope, apprendre le maximum de choses sur *prolifération*
 - Griffon, exfiltrer les personnalités (voir liste ci-dessous)
 - Tarasque, combattre des abominations

- ❑ Choix des actions durant l'acte 2 – cœur de la bataille :
 - warrior : défense de la porte ouest mise à mal car trop faible
 - paladin : la générale veut aller faire un discours à la tour Kuixing (sud-est) pour galvaniser ses troupes
 - prêtre : bombe repéré au pied d'une porte
 - warmaster : cheffe de la milice assassinée, reprendre en main les troupes pour protéger les civils
 - bard : empêcher que **Xu Xiao** sombre dans le désespoir
 - rogue : faire disparaître Wong Hoi-Chen
 - ranger : éliminer les « embryons explosifs »
 - wizard : détruire les miasmes de chair
 - barbarian : abomination attaquant rempart
 - monk : une statue rayonne de l'espoir est attaqué par enfant de la chair
 - sorcerer : un temple s'effondre avec encore des œuvres d'arts et des gens dedans
 - druid : escorter population et surtout « VIP » jusqu'à la tour centrale de la cité
 - warlock : monstre de chair dans la cité
 - shaman : gérer civils « désespérés » fuyant vers la tour
- ❑ Choix des actions durant l'acte final :
 - lutter contre prolifération
 - combattre la horde
 - organiser les défenses
 - protéger les civils
 - survivre

Chronologie de la bataille :

- ❑ Première phase, arrivés des PJs :
 - bataille nord-ouest stable
 - arrivés des vagues créatures au sud, à l'est
 - prolifération (nord) n'est pas encore là
 - choix des PJs sur l'acte 1.
 - ❑ **Diane, Wei** et **Min** ont disparus (Ldb p297).
 - ❑ Sur la trentaine de chevaliers envoyé, il n'en reste que 4 survivants qui sont blessés et à court de nœuds (Edward Maziarz, Warmaster (Cyclope), Mariy Brennan, Druid (Dragon), Ruthie Fang, Shaman (Tarasque) et Inayat Marzuqah Shammas, Bard (Gargoyle))
 - ❑ Estimation du temps d'évacuation de plus de 20 000 personnes avec une demi-douzaine de vecteur ? Si les joueurs n'y pensent pas, posez-leur directement la question. D'autant que la population n'est pas déjà dans la tour centrale. Il faut donc y aller et grimper les escaliers (les ascenseurs seront réservés aux personnes à mobilités réduites). Dans de bonnes conditions et une organisation irréprochable, il faut environ une grosse dizaine d'heures pour 5 vecteurs pour amener vers la plateforme frelon et l'utilisation du dropship pour évacuer ailleurs la population au fur et à mesure.
- ❑ Deuxième phase :
 - bataille nord-ouest stable
 - attaques des créatures au sud, à l'est
 - arrivée de la plateforme de soutien aérien frelon qui ralentit la progression de prolifération (nord) n'est pas encore là
 - choix des PJs sur l'acte 1.
- ❑ Troisième phase :
 - bataille nord-ouest finie, évacuation des troupes du Knight vers la plateforme de soutien (occupe un vecteur toute la phase)
 - attaques des vagues créatures au sud, à l'est
 - nouveau départ de prolifération (nord)
 - choix des PJs sur l'acte 2
- ❑ Dernière phase :
 - évacuation des civils, toutes les forces déjà en place sur celle-ci organise les soins et les mouvements de foules
 - les remparts tombent un peu partout
 - prolifération (nord) est là
 - choix des PJs sur l'acte final

Une fois la plateforme chargée, elle dépose les gens à Lanzhou à environ 1 000 km à l'ouest, en dehors de la zone de contrôle de l'Anathème.



Pingyao au sud du « temple Jinci » au sud de Ta'yuan à environ 600 km de Pekin

Illustrations Pingyao

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



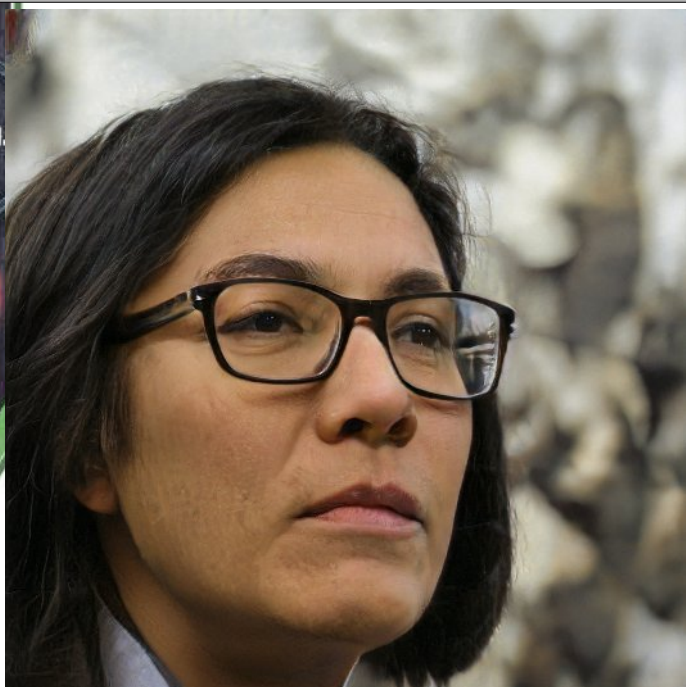
Vue de l'une des portes

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



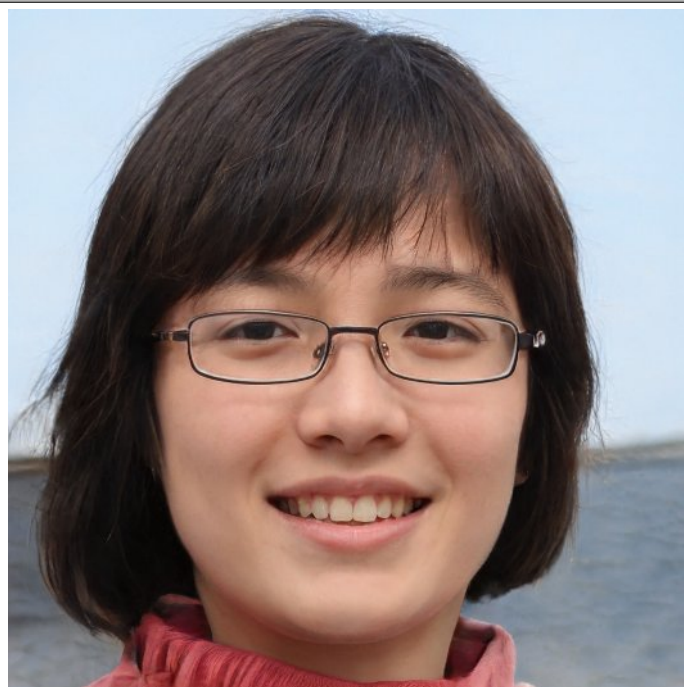
Vue de l'une des rues

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



Générale Liu Zhang, 39 ans
Dirigeante de Pingyao, feu follet

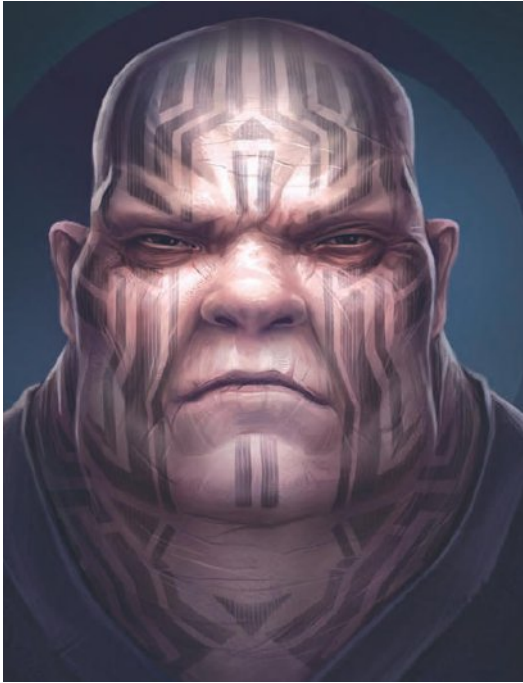
Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



Xu Xiao, 26 ans, cheffe officieuse des « filles »
Bras droit de la générale (exosquelette de combat et Guardian)

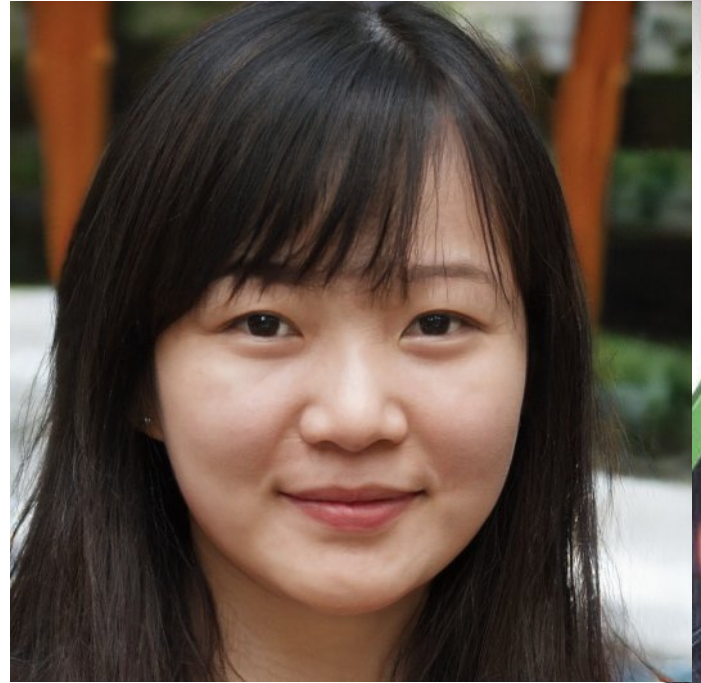
Portraits Pingyao #1

Partie à replier pour faire un crochet Pingyao



Wong Hoi-Chen, 51 ans
Ancien politicien, membre du conseil de la tortue

Partie à replier pour faire un crochet Pingyao



Diane Bounds, 23 ans
Bard (Korrigan)

Partie à replier pour faire un crochet Pingyao



Wei Chang-Fou, 56 ans
Rogue (Korrigan)

Partie à replier pour faire un crochet Pingyao



Min Ellis, 22 ans
Ranger (Korrigan)

Portraits Pingyao #2

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



Edward Maziarz, 43 ans
Warmaster (Cyclope)

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



Mary Brennan, 51 ans
Druid (Dragon)

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



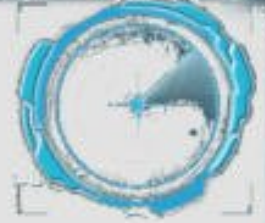
Ruthie Fang, 33 ans
Shaman (Tarasque)

Partie à replier pour faire un crochet
Pingyao



Inayat Marzuqah Shammash, 27 ans
Bard (Gargoyle)

Personnalités de premier plan de Pingyao



Voici une liste des personnes les plus intéressantes de Pingyao :

- Shit Tai, homme de 46 ans, ingénieur spécialiste en véhicules
- Ye Yu, homme de 77 ans, artiste peintre, sculpture et musique
- Jia Li Lo, femme de 35 ans, chercheuse en médecine et pharmacopées traditionnelles
- Shan Hu, femme de 78 ans, ancienne actrice
- Yuan Cheng, homme de 37 ans, laborantin
- Shuang Hao, 22 ans, chanteuse populaire
- Chan Lai, homme de 83 ans, artisan bourellier (cuir)
- Yue You Chang, femme de 27 ans, membre du conseil de la tortue
- Chan Yen, homme de 61 ans, moine bouddhiste du temple de Qungxu
- Chung Kung, homme de 84 ans, juge, membre du conseil de la tortue
- Sun Kao, femme de 73 ans, botaniste spécialisée en plantes médicinales traditionnelles

Les gens sont classés par ordre d'importance et volontairement limité à une douzaine pour une évacuation optimisée.

Attention, certaines personnalités souhaiteront partir avec des membres de leurs familles ou des biens matériels précieux.

Suivant le temps et les localisations, il est possible aussi d'évacuer les autres membres du conseil de la tortue :

- Yong Tsao, 76 ans
- Lee Ko, femme de 60 ans
- Xue Ku, 67 ans
- Donglu Hsu, 83 ans

Membres du conseil de la tortue avec lesquels une attention spéciale et une très grande prudence sont obligatoires :

- Wong Hoi-Chen, 51 ans, ancien politicien jaloux de la position et de la notoriété de la générale Liu Zhang
- Jun Lo, 49 ans, soupçonné sur trois affaires impliquant des complots visant à créer une brèche dans les remparts, empoisonner les gardes personnelles de la générale Liu Zhang (ses « filles ») et tentative de création d'une créature de a Chair au sein de la cité
- Ning Tsai, 65 ans, ancien importateur de café et autres denrées luxueuse provenant essentiellement d'Europe et d'Amérique centrale.
- Jian Shen, 54 ans, ancien chargé du tourisme de Pingyao. Il a toujours accepté de communiquer les plans des égouts, souterrains et autres réseaux connus et cartographiés. Mais il trouve toujours de bonnes excuses pour ne pas le faire réellement.



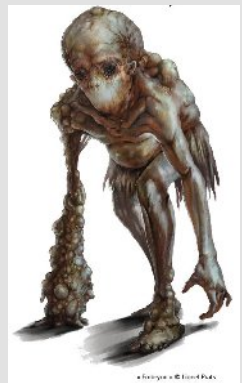
Créatures de la Chair identifiées

Extraction base de données Cyclope sur les créatures de la Chair identifiées sur le théâtre des opérations :



Infestes

Facile à toucher
Bande « désespérante » car « très humaine »
Peuvent se reformer à partir de toute masse de cadavre plus ou moins proche.



Embryon

Facile à toucher mais difficile à faire tomber.
Complicé à attaquer car « trop humain ».
Ils attaquent uniquement au contact.



Abomination

Agrégation de nombreux corps pouvant atteindre une dizaine de mètres de haut.
Privilégier l'attaque à distance.
Grosse résistance aux dommages.
Complicé à attaquer, car ils sont l'expression même de la souffrance humaine.
Ils provoquent des tremblements de terre, peuvent faire des bonds considérables et utilisent des corps comme projectiles.



Monstre de chair

Utilise les humains pour fusionner avec eux au fur et à mesure, cible prioritaire.
Mais ils sont compliqués à attaquer, car l'intégration des humains n'est pas immédiate et il n'est « pas question d'avoir choisit à mettre fin à des souffrances ou tenter de sauver ».
Ils utilisent des os pour attaquer au contact et à distance.

La coterie perdue

Présente dans le livre de base p333 et cadre d'aventure p282

Istanbul... avant après

Avant l'arrivée de l'Anathème la ville comptait un peu moins de 20 millions d'habitants... à peine 100 000 actuellement.

Les deux plus grosses bandes de rebus (les **masques fantômes** et les **masques d'argiles**) sont à plus de 30 000 membres chaque !

Même si la ville est en ruine, il reste quelques zones moins dévastées :

- La **basilique Sainte-Sophie** qui rayonne (au sens littéral). Les couleurs sont de plus en plus denses au fur et à mesure que les personnages s'approchent (mais diminuent les mois passant).
- L'**avant-poste du Knight** qui est tout en nuance de gris, plus ou moins nuancé.
- La maison de **Bernadette Bell** dont les couleurs semblent ne pas parvenir à sortir de la pièce de vie de la vieille femme.

Pour cette dernière, j'ai trouvé une ruine en travaux qui correspond bien. Et suivant les angles de vue, il est possible de ne pas voir les travaux.

Ombre et lumière

Voici une échelle « noir et blanc » qui indique à quel point un personnage sera, ou non, baigné de lumière et potentiellement un phare dans les ténèbres, pour rendre de l'espoir par la présence et servir de cible pour l'Anathème. Les paliers sont indicatifs. Il faut voir ces indicateurs comme une gradation progressive. Par exemple entre une personne à 0 et un à 1, il faut être très attentif pour voir la différence :

- 0 et en dessous : niveau normal, la presque totalité de la population. Les personnes sont en « noir et blanc », à l'image de [Sin City de Frank Miller](#).
- 1 à 8 : l'individu apparaît en nuance de gris. Très de gens remarquent la différence.
- 9 à 16 : l'individu apparaît en couleur et tout le monde le remarque. C'est autant une énigme qu'un espoir. Les gens feront naturellement confiance et parleront facilement. Le personnage bénéficie d'un **bonus de 1 réussite aux tests d'interaction sociales**.
- 17 et plus : l'individu semble émettre de la lumière. Les gens voudront être le plus proche possible et avoir le plus de contact possible. **Le bonus d'interaction social passe à 2.**



Les bonus à cette échelle sont les suivants :

- +1 par tranche de 20 points d'espoirs (donc +3 pour un personnage à 75).
- +1 par niveau d'art réellement maîtrisé, donc :
 - +1 apprenti
 - +2 initié
 - +3 maître
- +2 par niveau de l'animal guide
- +1 par tranche de 200 PG

Profils des créatures

Les blocs de stat sont données pour la version « normale » et l'élite.

Nué du Masque

Ldb p388

Type : Bande (initié)

Tactique : Une nuée du Masque n'attaque jamais de front. Elle préfère se cacher dans les ombres et tenter de manipuler sa cible, jetant son dévolu en priorité sur les personnages ayant un faible score dans l'aspect *Bête*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	4	10	8	12
Aspect except	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur ■ Majeur □ Majeur
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débordement	Bouclier
7	5	1	200 ou 300	8	–
Capa	<p>Domination : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</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>				

Nué du Masque (élite)

Ldb p388

Type : Bande (initié)

Tactique : Une nuée du Masque n'attaque jamais de front. Elle préfère se cacher dans les ombres et tenter de manipuler sa cible, jetant son dévolu en priorité sur les personnages ayant un faible score dans l'aspect *Bête*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	4	10	8	15
Aspect except	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur	□ Mineur □ Majeur ■ Majeur
Effets	<small>mineur : soustrait aux dégâts reçus</small>	<small>mineur : ajoute dégâts au contact</small>	<small>mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction</small>	<small>mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte</small>	<small>mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense</small>
	<small>Majeur : ignore les effets barrage X et meurtrier</small>	<small>Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts</small>	<small>Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)</small>	<small>Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer</small>	<small>Majeur : 30 en Initiative</small>
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débordement	Bouclier
7	5	1	200 ou 300	12	10
Capa	<p>Domination : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</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>Ignore CdF : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de effet Ignore CdF.</p>				

Le débordement augmente de 4d6 / tour. La cohésion ne diminue pas, des Masques sortant des égouts en permanence, remplaçant ceux tombés.

Enfants du Masque

Ldb p390

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les enfants du Masque se fauillent dans les recoins sombres et cherchent toujours à se regrouper pour former un seul être plus puissant. Sensibles aux armes à feu, ils attaquent de préférence au contact les personnages avec un score haut dans l'aspect *Machine*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	6	14	8	8	14
Aspect except	□ Mineur	□ Majeur □ Mineur	□ Majeur ■ Mineur	□ Majeur □ Mineur	□ Majeur □ Mineur ■ Majeur
Effets	--	--	(3)	--	(6)
Effets	<small>mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier</small>	<small>mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts</small>	<small>mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)</small>	<small>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</small>	<small>mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative</small>
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
13	7	30	50	–	10
Capa	<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> <p>Union : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa défense et sa réaction sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.</p>				
Au contact	Lame d'Abysses Dégâts 6D6, Portée contact, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses Dégâts 4D6 + 6, Portée moyenne, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				

Fusion de :

Nb	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	Déf	Réac	PS	Contact	Distance
1	6	14	8	8	14	13	7	50	6D6	4D6+6
2	8	16	10	10	16	7	4	100	10D6	9D6+6
3	10	18	12	12	18	4	2	200	14D6	14D6+6
4	12	20	14	14	20	2	1	400	18D6	19D6+6
5	14	22	16	16	22	1	1	800	22D6	24D6+6
6	16	24	18	18	24	1	1	1 600	26D6	29D6+6
7	18	26	20	20	26	1	1	3 200	30D6	34D6+6
8	20	28	22	22	28	1	1	6 400	34D6	39D6+6
9	22	30	24	24	30	1	1	12 800	38D6	44D6+6
10	24	32	26	26	32	1	1	25 600	42D6	49D6+6

Exemple d'une fusion de 5

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	14	22	16	16	22
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
1	1	30	800	–	10
Au contact	Lame d'Abysses : Dégâts 22D6, Portée contact, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses : Dégâts 24D6 + 6, Portée moyenne, Effets : Ignore armure/Meurtrier/Destructeur/Choc 1				

Le Mur Ldb p386

Type : Patron (recrue)

Tactique : Le Mur n'a pas de corps hormis son masque, il ne peut donc pas combattre. Il peut par contre poursuivre un personnage avec lequel il veut conclure un marché en se téléportant de mur en mur.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	16	18	20
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
Effets	<small>mineur : soustrait aux dégâts reçus</small> <small>Majeur : ignore les effets barrage X et meurtrier</small>	<small>mineur : ajoute dégâts au contact</small> <small>Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts</small>	<small>mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction</small> <small>Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)</small>	<small>mineur : peut porter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte</small> <small>Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer</small>	<small>mineur : ajoute score de Masque exceptionnel à sa Défense</small> <small>Majeur : 30 en Initiative</small>
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
26	28	30	500	–	20
Capa	<p>Contradiction : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.</p> <p>Pour une nuit : Le PNJ peut, grâce à un marché passé avec un personnage (PNJ ou PJ), posséder son corps durant une nuit et en faire ce qu'il souhaite. Le personnage ainsi possédé ne se souvient pas de la nuit.</p> <p>Double face : Le PNJ, lorsqu'il possède un personnage et face à des systèmes de détection ou d'enregistrement, n'est visible que lorsqu'il est de dos, mais complètement invisible de face.</p> <p>Téléportation (murs) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les murs.</p>				

Rejeton du masque Ldb p389

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le rejeton du Masque est polyvalent par essence. Il a donc tendance à attaquer plusieurs ennemis les uns après les autres (en privilégiant les ennemis avec un haut score de Dame puis d'Aura) tout en se déplaçant et en esquivant les attaques. Lorsqu'il est trop blessé, il cherche toujours à s'enfuir sous sa forme intangible.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	12	8	8	15
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
10	8	10	80	–	10
Capa	<p>Intangible : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.</p> <p>Résistant : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.</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> <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>				
Au contact	<p>Bélier à piston <small>Ldb p423</small> : Dégâts : 6D6 +12+2d6 – Portée : Contact – Effets : assistance à l'attaque, destructeur/meurtrier, lesté, choc 1</p>				
À distance	<p>Fusil anti-matériel x2 <small>Ldb p422</small> : Dégâts : 5D6+10+2d6 – Portée : Moyenne – Effets : assistance à l'attaque, destructeur/meurtrier (+2d6), perce armure 40, précision, tir en sécurité, désignation, lourd, deux mains, choc 1</p>				

Rejeton du masque (élite)

Type : Salopard (initié)

Tactique : voir à gauche

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	12	8	8	20
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
12	8	30	120	–	15
Capa	<p>Intangible : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l'effet anti-Anathème. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.</p> <p>Résistant : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.</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> <p>Armes multiples (1 à 3 standards) : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à standards de l'arsenal.</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>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>				
Au contact	<p>Bélier à piston : Dégâts : 9D6+26 – Portée : Contact – Effets : Destructeur, choc 1, assistance à l'attaque</p>				
À distance	<p>Mitrailleuse lourde : Dégâts : 7D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20, destructeur, lourd</p>				

Illustrations Istanbul

Partie à replier pour faire un crochet
Istanbul



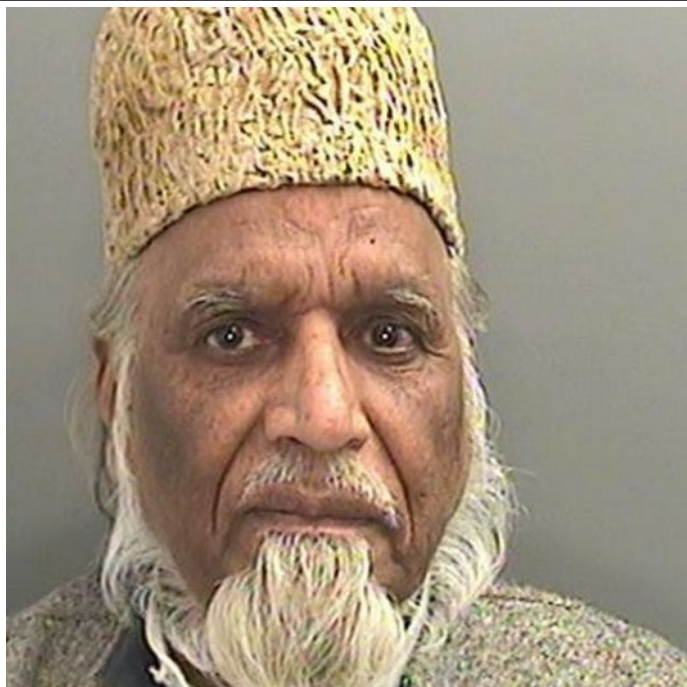
Selim Xaba, chef de l'avant-poste d'Istanbul
Warmaster de la section Cyclope

Partie à replier pour faire un crochet
Istanbul



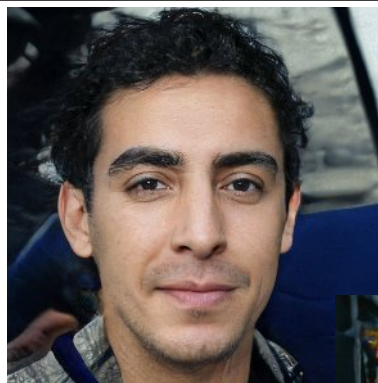
Bernadette Bell et son chat mimi

Partie à replier pour faire un crochet
Istanbul

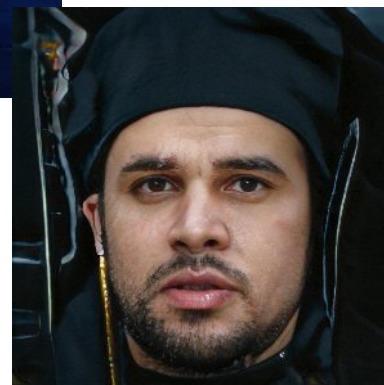


Mohamed Abdi, basilique Sainte-Sophie
Chef de la congrégation de la nouvelle Jérusalem

Partie à replier pour faire un crochet
Istanbul



Yalim Polat
Chef des Gölge maskesi
Les « masques fantômes »



Cevat Polat
Chef des Kil maskesi
Les « masques d'argiles »

Photo illustrant Mohamed Abdi provenant de l'article internet suivant :

<https://www.walesonline.co.uk/news/wales-news/locked-up-mosque-leader-killers-13297372>

Coterie Thunder Static

Actuellement en mission de reconnaissance à Istanbul

	Daisey Dauncey Fire Luck 46 ans warmaster, sénéchale
	Laura Roth Covid Flying 32 ans warrior
	Paul Castel Roxxor Badboy 24 ans priest
	Jassem Najah Mambajackpot 19 ans bard

Kil maskesi

Les « masques d'argiles » sont une bande de re-buts basée à Istanbul, dans le district sud [Zeytinburnu](#). Ils sont reconnaissables par les masques en terre qu'ils ont fabriqués eux-mêmes.

Ils sont dirigés par **Cevat Polat**, dit le Sultan, dont il porte les atours et arbore un ciméterre et une arme à feu. Sa candidature au Knight a été refusée, car son « exploit » n'était pas suffisant.



Celat et Yalin Polat sont frères mais se font la guerre.

Gölge maskesi

Les « masques fantômes » sont une bande de re-buts basée à Istanbul, dans le district sud [Zeytinburnu](#). Ils sont reconnaissables par la peinture blanche sur leur visage.

Ils sont dirigés par **Yalin Polat**. Athlétique, violent et fortement apprécié par ses « fantômes ».



Celat et Yalin Polat sont frères mais se font la guerre.

Bernadette Bell

Seule humaine connue qui parvient à vivre (avec son chat) de « l'autre côté ». Sa vieille maison semble donner l'impression de s'effondrer à tout instant.



Don de l'art

Documents officiels : *Codex 07 Don de l'art* ou *Chanson des ténèbres* p54

Pour cette mission, j'ai inclus une partie du [codex sur Inizio, Naples](#) développé par Kal'. Dilemme

Préambule

J'ai averti mes joueurs que cette mission pouvait signifier la fin du monde s'ils ne parvenaient à la réussir. Car ils sont à l'un des moments clés de la campagne. En cas de réussite totale, rien ne change (mis à part que l'art sera totalement opérationnel contre l'Anathème, ce qui, dans ma campagne n'est pas du tout le cas puisque j'ai mis en place une lente dégradation des arts depuis le Louvre), mais en cas d'échec partiel, les choses seront plus difficiles. Dans tous les cas, les arts pervertis seront des sources de catastrophes.

Les plus importantes modifications, par rapport aux textes des codex, proviennent des interactions et choix fait par les chevaliers :

- ❑ **Isabella Mandoloni** (la Prima ballerina étoile du Teatro alla Scala de Milan, voir le codex de Kal' et voir ma « *Mission en plus 02* », dans *Bienvenue à la table ronde*, p15, pour la première rencontre avec le PNJ) qui peut-être une aide ou au contraire un frein suivant la manière dont ils ont géré le PNJ. Ce sera à vous MJ, de préciser les implications des interactions. Par exemple, **Eva Carpenter** sera présente au Don de l'art si les PJ n'ont pas brisé l'élan d'Eva. Dans ma campagne, j'ai géré la rencontre entre Eva et Isabella par une scène où c'est Yin (qui est devenue la meilleure amie d'Eva, justifiant aux yeux d'Eva, sa demande d'être intégrée à l'orphelinat du Knight) qui s'interpose entre Eva et Isabella. Isabella prise d'une terreur incontrôlable fuit la petite fille. Elle est incapable de dire pourquoi, mais à ses yeux, Yin est le prédateur ultime et elle une petite souris ridicule. Quant à Yin, elle va convaincre Eva de se méfier fortement d'Isabella et de ne pas aller au Don de l'art. Autre exemple, si l'un des joueurs augmente son niveau de contact à 6, Isabella lui révélera la nature du Don de l'art, ou tout du moins, ce qu'elle en perçoit. À ses yeux, l'œuvre est le fruit d'un **triumvirat dirigé par le collectionneur**. L'objectif étant de permettre à l'Anathème (plus précisément le Masque) de contrôler l'art, pour se faire le collectionneur s'appuie surtout sur **Mia Gaspini**, un **chevalier noir** (un troll ou trogue, elle ne sait pas exactement) et **elle** (Isabella). Elle ignore les détails. Mais :
 - Elle sait que Mia est au cœur même du projet de l'œuvre (même si parfois elle se demande si elle a conscience qu'il y a une créature de l'Anathème qui dirige, un peu comme l'autre tache de chevalier qu'on ne voit jamais, sauf quand des ouvriers ouvrent leurs bouches). Mia dirige le chantier et gère les relations, les levées de fonds (surtout vis-à-vis des immortels et des donateurs sud-américains), assure que les artistes vivent correctement et ne manque de rien pour le jour J, même si c'est elle (Isabella) qui doit amener les trucs les plus dégueulassent (genre un cadavre humain congelé), etc.
 - Le chevalier est rarement visible et c'est lui qui assure la sécurité, en plus du service de sécurité de *Gaspini arts*. Il réduit au silence les ouvriers qui divulguent des secrets. Elle sait aussi qu'il est « intégré » au Don de l'art, mais elle ignore les détails. Elle a l'intuition qu'il sera le bourreau.
 - Sa participation (en tant que danseuse) dans le Don de l'art se fait aussi à travers une **chorégraphie** qu'elle répète depuis des semaines. Elle sait qu'à travers cette danse, elle sera en mesure de voler l'inspiration artistique de celui avec elle dansera et rien que cette idée lui donne terriblement envie de vérifier si c'est réellement possible. (si les chevaliers la dissuadent de participer ou l'empêche de le faire, alors ce sera l'épreuve décrite C (voir *chanson des ténèbres* p64) qui sera appliquée).
 - Elle est intimement persuadée que Marco Tonini (l'immortel de Naples) ignore tout du Don de l'art. Comme elle est la « seule » artiste (avec Mia) à entrer et sortir librement et qu'elle partage régulièrement la couche du politicien, elle entend les questions et voit bien que même Mia ne lui dit rien.
- ❑ **Maria Sandrelli** (et le bébé **Dina**) face aux demandes refusées d'aller à Londres et au « piège » tendu à Lancelot, elle va tout faire pour qu'elle et son bébé rejoignent l'Angleterre. Si les chevaliers interviennent durant les négociations et font capoter les choses entre Marco Tonini et Lancelot, alors Maria sera présente au Don de l'art.
 - J'ai rendu cette mission totalement dépendante des chevaliers. Dans le sens où c'est durant la venue d'Isabella qu'ils apprennent l'existence de Maria et du bébé. Les consignes étant de continuer l'entraînement, la rencontre et la lettre n'existent que si les chevaliers prennent l'initiative d'y aller.
- ❑ Si les chevaliers sont à Naples bien avant le bal masqué, faites jouer la mission « *San Guisepe, intercédez pour nos cœurs assombris* », voir le *Codex Inizio*.

Articulation temporelle

Voici la manière dont j'articule les événements.

La veille de l'ouverture du Don de l'art

Suivant le moment où les chevaliers arrivent, ils auront éventuellement le temps de faire des choses. Pour Lancelot, son objectif est de venir prendre Maria, le bébé et de repartir. Pendant tout le temps de la présence des chevaliers à Naples, **ils serviront officiellement d'escorte à M. Pendulum et son secrétaire (Theophile Bridge, voir Atlas p153).**

L'après-midi les chevaliers ont quartiers libres, M. Pendulum passant son temps à recevoir des gens et répondre à sollicitations... qui se poursuivront dans la soirée. Il semble qu'il est connu et apprécié à Naples. Et pendant ce temps, c'est le moment de glisser un ou deux rumeurs (voir *Chanson des ténèbres* p57).

Le bal masqué

Le bal du soir est organisé par Marco Tonini avec les VIP qui feront l'ouverture du Don de l'art le lendemain soir et de très nombreux autres invités. Ce sont des milliers de personnes qu'il est possible de croiser au « *Bal masqué de Caserte* » dans le somptueux [palais de Caserte](#), à quelques dizaines de kilomètres au nord de Naples.

Seul le parc (de 120 ha) et quelques salles (sur près de 5 000 m² (le palais faisant 1 200 pièces sur 61 000 m²)) sont accessibles au public.

En tant que chevaliers du Kinght, les PNJ seront moins spontanés, mais ils répondront à la moindre sollicitation, même pour les services d'ordres.

La quasi-totalité des conversations tournent autour de l'art, du Don de l'art et du bonheur que les gens vivent depuis leurs venus à Naples.

Durant la soirée, il y a surtout trois moments clés :

- ❑ **Lancelot et Maria** : la récupération et l'extraction de la femme et son bébé dépendront de l'implication préalable des chevaliers. Est-ce qu'ils sont allés la voir ? À qui est-ce qu'ils ont donné la lettre ? L'idéal serait qu'il y est au moins un PJ présent afin qu'il puisse voir le changement de « personnalité » de l'immortel entre cette rencontre et le retour de Tonini de Chicago.
- ❑ Au moment du meurtre du touriste **Pedro Bardem**, Marco Tonini reçoit un appel téléphonique de Chicago lui enjoignant de venir d'urgence. Après avoir raccroché, il hurle de colère (traitant de noms d'oiseaux très fleuri Dikembe Hooper, l'immortel président des États-Unis et de Chicago) et part dans les minutes qui suivent.
 - La statue qui a tué le touriste de Lisbonne a été sculpté par **Mia Gaspini**, qu'il est impossible de trouver alors que plusieurs personnes ont vu Mia en fin d'après-midi ou début de soirée.
- ❑ **Til Schmidt** montre « sa photo » et invite les chevaliers chez lui le lendemain, voir le *Codex Inizio* « *Se promener à Naples, Diego(s) D10S* ».

Le jour de l'inauguration

Si ce n'est pas encore fait, durant la matinée M. Pendulum demandent à ce que les chevaliers l'accompagnent « officiellement pour s'enquérir de la sécurité du Don de l'art ». Il va rencontrer Mia Gaspini. Éventuellement, les personnages peuvent évoquer le meurtre de la veille avec l'une de ses statues. Elle est horrifiée et semble sincère dans ses réactions.

Si jamais les négociations ont échoué pour extraire Maria Sandrelli et son bébé (Dina), c'est la dernière occasion de faire une extraction avant la soirée.

Les chevaliers peuvent aussi faire un peu de tourisme, prendre du bon temps, aller discuter avec Til Schmidt, etc. Naples bénéficie d'un traitement dont sont exemptes des villes d'art comme Budapest, Florence, Rome, Venise, Vienne, Paris, etc., alors, autant en profiter. C'est aussi le dernier moment pour recueillir les rumeurs (voir *Chanson des ténèbres* p57).

Rappel, voici les rumeurs de bases :

- ❑ **Marco Tonini**, l'administrateur de l'arche de Naples, aurait accepté de faire sortir de prison un criminel notoire afin que celui-ci puisse participer à la création de l'œuvre. Étant donné le secret autour du projet, aucun service d'ordre ne peut être maintenu auprès de lui pendant qu'il travaille.
- ❑ **Nonoe Saito**, une célèbre artiste japonaise, aurait été admise pour soins après qu'elle se serait tranché les veines afin de peindre avec son sang.
- ❑ D'étranges disparitions auraient lieu aux alentours du « bâtiment » en construction. Ces citoyens referaient surface quelques heures après et diraient avoir vécu une expérience merveilleuse.

Voici d'autres rumeurs pour alimenter l'imaginaire des joueurs :

- ❑ **Henry Sanabria** est l'adjoint du chef de la sécurité de la milice. Il vient de déclarer dans une vidéo qu'il pratiquait des exorcismes pour attraper les trafiquants de drogue. Et d'après ses déclarations, il ne serait pas le seul à le faire. Dans l'interview, des crucifix, des vierges et autres symboles étaient bien visibles. Il aurait aussi avoué 78 exécutions de possédés.

- ❑ **Kanipo**, un tueur « ninja » vient de se faire tuer dans une altercation avec la milice. Il aurait publiquement revendiqué des assassinats et il aurait été dénoncé aux forces de l'ordre. Son psychiatre hurle à qui veut l'entendre que son client n'était qu'un affabulateur.
- ❑ Naples cherche un dératiser en chef pour éradiquer contre cette source de noctes potentiels. La ville chercherait aussi des méthodes innovantes pour se débarrasser de ces nuisibles potentiellement fortement dangereux.

Top chrono

J'ai ajouté les éléments suivants à la partie centrale de la mission, au cœur du Don de l'art :

- ❑ Une gestion du temps divisé en 6, avec des « segments » de 20 mn, pour un total maximum de 2h40. **Il y a deux chronomètres.** Le *général qui s'écoule indépendamment* des « épreuves » passées et fait diminuer petit à petit la zone (toutes les 20 mn), provoquant morts et disparitions. Le deuxième « *indicatif* » qui sert de temps de résolution pour chaque épreuve. Gagner du temps sur une épreuve, ne permet pas d'utiliser plus de temps sur une autre. Le seul effet est indirect, car il diminue le nombre de victimes total.
 - À chaque palier de **temps « général »**, ce sont un sixième des personnes présentes qui meurent, se suicident, sont absorbées par le voile, échouent à lutter contre l'Anathème et sont incorporées dans une œuvre, etc. En début de l'événement, il y a environ une soixantaine d'artistes de toutes formes artistiques (c'est le moment d'en profiter pour y ajouter des PNJ qui sont proches des chevaliers). Il y a également environ 90 financeurs (aucun immortel) accompagnés de leurs gardes du corps. À chaque fois qu'un tel palier est franchi, les chevaliers doivent réussir un test Hargne Sang-froid pour ne pas perdre 3D6 point d'espoir. En cas de réussite, ils en perdent la moitié.
 - Si Eva est présente, elle sera victime durant le cinquième segment temporel (l'avant-dernier), attaquée par une œuvre et absorbée par celle-ci.
 - Si Maria est présente, elle sera victime au troisième segment temporel, déchiqueté par une œuvre d'art qui tombe, le mur la soutenant ayant disparu.
 - M. Pendulum reste à proximité des chevaliers et fera partie des victimes du dernier segment temporel. Je l'utilise pour attirer l'attention sur les « balises » en commençant par celle de son domaine.
 - Si une épreuve n'est pas réussie dans le délai de 20 mn (attention, il peut y avoir un chevauchement entre la durée d'une épreuve et les six segments temporels généraux qui s'égrènent, ce sont deux compteurs de temps différents), elle échoue. Mais les joueurs ne le savent forcément, et le domaine d'art en question passe sous domination de l'Anathème. Pour ne pas éveiller les soupçons, je note l'heure du début de l'épreuve et je compare à la fin, pour savoir s'ils ont réussi. Si jamais ils ont conscience d'avoir échoué, il leur sera impossible d'avertir de l'échec. Car aux yeux du reste du monde, ces avertissements ne seront pas crédibles, au plus cela passera comme une tentative de vouloir se faire mousser ou de recueillir davantage de gloire ou de crédibilité. L'échec sera total et « irréversible ».
 - Modifications sur les épreuves :
 - ❑ A) domaine du trait : j'utilise M. Pendulum pour monter les mécanismes des épreuves et focaliser l'attention dessus, plutôt que de laisser les joueurs tenter d'intervenir sur plein de choses différentes.
 - ❑ B) domaine du son : c'est le plus évident et le plus simple à traiter. D'autant plus que pour le rendre encore plus prégnant, je remplace l'habituelle musique d'ambiance par un bruit blanc au fort volume sonore. Je demande à celui qui bien mené les choses de choisir une nouvelle musique d'ambiance.
 - ❑ C), domaine du geste : suivant les actions des chevaliers, ce sera soit la forme décrite dans le *codex Inizio* avec **Isabella** en danseuse qui « vampirise » l'artiste polonais. Soit ce sera la description prévue dans la *Chanson des ténèbres* p64.
 - ❑ D) domaine du verbe : je remplace Charlotte par **Meryl Jones** (chevaleresse de Lancelot, Méta-armure Bard) présente dans l'*enquête à Cleawater* (voir *Chanson des ténèbres* p25). Je connecte ainsi des éléments disparates et créer une implication plus personnelle.
 - ❑ E) domaine de la capture : je ne change rien
 - ❑ F) domaine de la forme : je ne change rien
- ❑ Un avertissement des IA qui indiquent que le temps s'écoule radicalement différemment entre dehors et dedans.
- ❑ Pour repérer l'une des épreuves, je demande un test individuel (combo base Perception ou Intuition), avec les modificateurs suivants :
 - Difficulté de base Insurmontable (12) si le chevalier cherche un domaine artistique spécifique, sinon la difficulté est de Complexe (7). Si le chevalier regarde à travers la visière de sa méta-armure, il subit un malus de 3D. Si le chevalier est sensible à une forme d'art non contrôlé par l'Anathème, il bénéficie d'un bonus de 3. Le temps de recherche est en temps réel, c'est à vous MJ de meubler ce temps par des descriptions d'œuvres corrompues, de gens en danger, etc. Malus supplémentaire suivant la forme d'art :

- Capture -5
- Forme -8
- Geste et Verbe -3
- Son et Trait pas de malus

○ Suivant la qualité de réussite, je donne des indications sur une ou plusieurs épreuves

- Dès le début je mets le bruit blanc (plus agressif que le bruit rose) en place, jusqu'à ce que les chevaliers réussissent à le neutraliser à partir de quoi je change l'ambiance sonore, voir domaine du son.
- Les méta-amures n'enregistre aucune activité ou image de la scène finale avec les muses. Comme si elles n'avaient pas été là.



Heure début de la séquence générale : _____ h _____

Heure fin de la séquence générale : _____ h _____ => Durée de chaque segment : 20 mn

Séquences des épreuves (CFGSTV : Capture, Forme, Geste, Son, Trait ou Verbe), barré au fur et à mesure que les épreuves sont passées. L'ordre noté ici n'est qu'indicatif et ne présage pas de l'ordre de « résolution », d'autant plus que les épreuves finissent de toute façon par la Forme. Les fois où j'ai fait joué, c'est surtout Trait et Son qui ont été fait en premiers.

Heure début épreuve	Heure fin (20 mn chaque, maxi)	Forme d'art (CFGSTV)	Succès ou Échec
		T ?	
		C -/E/- G - S - T - V	
		C -/E/- G - S - T - V	
		C -/E/- G - S - T - V	
		C -/E/- G - S - T - V	
		F	

Au début :

- Environ une soixantaine d'artistes de toutes formes artistiques et environ 90 financeurs (aucun immortel) accompagnés de leurs gardes du corps. Toutes les 20 mn, perte d'un sixième, donc au cumul :
- 20 mn : -10 artistes et -15 financeurs et gardes du corps
- 40 mn : -20 artistes et -30 financeurs et gardes du corps
- 1 h : -30 artistes et -45 financeurs et gardes du corps
- 1 h et 20 mn : -40 artistes et -60 financeurs et gardes du corps
- 1 h et 40 mn : -50 artistes et -75 financeurs et gardes du corps
- 2 h : tous morts

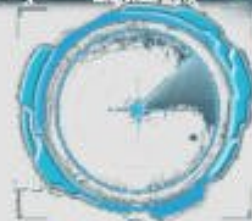
À vous de voir si c'est brutal ou progressif que toutes les 20 mn, 10 artistes et 15 mécènes ou garde du corps, meurent. L'avantage du brutal c'est de dire inconsciemment : « l'humanité perd beaucoup, pas que des hommes, mais aussi potentiellement une forme d'art ». Si vous optez pour une perte progressive, ce sera à vous de nuancer les pertes et de les décrire au fur et à mesure.

Arts volés ?

Si jamais les chevaliers ont échoué à sauvé l'une des formes d'art, celle-ci passe sous contrôle de l'Anathème. Et toutes les œuvres existantes du domaine en question, commence à corrompre.

Si toutes les formes d'arts sont corrompues, l'arbitre donne la victoire au Masque et c'est la fin de la campagne.

Informations sur Allen Travis



Extraction et résumé de la base de donnée du Knight contenue dans la méta-armure du chevalier.

Méta-armure Rogue, chevalier de la section Dragon en mission sur le territoire de la Bête.

N'a plus rapporté d'œuvre d'art depuis janvier 2038.

14 février 2038, demande de Lancelot pour tenter de retrouver des traces du chevalier. La première a confirmé le passage du chevalier dans plusieurs communautés de rebuts en Autriche. La deuxième a trouvé les traces en Grèce. La troisième mission est toujours en cours.

Les 26 œuvres d'arts récupéré par le chevalier depuis janvier 2038 ne sont apparues sur aucun marché.

Les deux artistes polonais ayant accepté de le suivre le 23 février 2038, pour venir à l'arche de l'Humanité, sont toujours portés disparus.

Informations personnelles confidentielles

Allen Travis faisait partie d'une famille très riche d'Irlande qui venait d'acquérir tout récemment le château de Malahide dans la banlieue de Dublin. Lorsque les ténèbres sont arrivées, le château est rapidement devenu un refuge et, lorsque le Masque a envahi Dublin, les populations se sont repliées vers Malahide. Allen a accueilli tout le monde sans distinction et a accepté, sans condition, de partager toutes ses ressources afin de faire survivre tout le monde.

Après la victoire d'Arthur et la création du Knight, il est devenu chef de la communauté du Malahide, puis a demandé à rejoindre l'organisation. C'est ainsi qu'il a intégré la section Ogre au sein d'une coterie avec quatre autres chevaliers :

- Jennie « Archer » Long Shao
- Brad « Paw » Jones
- Dajan « Voice » Hamdoun
- Meryl « Fox » Jones

Allen a plus tard demandé à rejoindre la section Dragon afin de pouvoir devenir chevalier errant. Ensuite, assez peu d'informations sont accessibles. On sait qu'il est revenu une fois à Camelot pour faire remettre à jour son IA Glow, défectueuse selon lui, et que c'est à cette occasion (voir analyse section Cyclope) qu'il a appris la mort de **Meryl Jones** (voir mission 2037-15324 à Vail (bastion Denver dans le Colorado, USA)), tuée par le Collectionneur.



Journal d'un chevalier errant

Fichiers piratés dans la méta-armure d'Allen Travis.

09 novembre 2037

« Ça y est, je le suis enfin ! Aujourd'hui est le premier jour de ma vie de chevalier errant !
Ça n'a pas été si facile !

J'ai dû convaincre Lancelot de m'accepter parmi les siens. Après que j'ai obtenu un rendez-vous avec lui, nous sommes restés de longues minutes l'un en face de l'autre, dans un silence complet. Je sentais son regard me transpercer et j'aurais donné n'importe quoi pour avoir ma méta-armure sur moi et lancer d'une simple pensée mon module Ghost. Quand il a enfin ouvert la bouche, c'était pour me dire qu'il était d'accord. Pas de question, rien. J'avais pourtant préparé tout un discours sur l'importance du Graal et de la recherche de sa lumière.

Mais apparemment, mon silence lui suffisait.

Quelques jours sont passés durant lesquels on m'a transféré de la section Ogre à la section Dragon. J'ai dû faire mes adieux à ma coterie. Jennie m'a simplement souhaité bonne chance, mais Brad et Dajan m'ont à nouveau demandé pourquoi je partais. Pour eux, on ne quitte pas ses frères et sœurs d'armes. Seule la mort les sépare. Ils se sentent trahis, mais qu'y puis-je ? Quant à Meryl, elle n'a même pas daigné être présente lors de mon départ.

Demain, je pars définitivement de Camelot. Je ne sais pas si j'aurai l'occasion à l'avenir de revoir ces murs. Je me suis donc permis une petite balade. Bien sûr, j'ai passé du temps dans le hall des héros, à admirer les œuvres représentant les actions héroïques de mes confrères. Je me suis dit que je finirai peut-être moi aussi au centre d'un magnifique tableau. J'ai suivi l'enfilade des salles de briefing. J'ai même osé aller jeter un œil à la Table Ronde. Après tout, si je pars en quête du Graal, c'est aussi pour obtenir l'honneur de m'y asseoir ! J'ai continué ma visite en allant à l'infirmerie. Si ces longs murs clairs m'ont rappelé de mauvais souvenirs, j'espérais pouvoir apercevoir le docteur Bluebird et le remercier encore une fois pour le travail qu'il a fait sur ma jambe. Enfin, j'ai fini ma visite en allant voir Nate à l'armurerie. Il m'avait « emprunté » ma dague quelques jours auparavant et, le connaissant, je savais que je n'allais pas regretter ses petites modifications personnelles. Il m'a rendu mon arme avec un clin d'œil et c'est à ce moment-là que la vérité m'a sauté au visage.

Cet endroit, ces gens, tout ça allait vraiment me manquer. »

15 novembre 2037

« La solitude, voilà ce qui me pèse le plus. Je n'ai pas de coéquipiers prêts à me soutenir, à m'épauler dans mes enquêtes et mes actions. Personne vers qui me pencher pour chercher l'inspiration lors d'un discours ou pour effectuer un tir de couverture. Bref, je croisais parfois devenir fou tellement mon ancienne coterie me manque.

Le soir, alors que j'ai en général trouvé un lieu de repos au sein d'une arche, d'un bastion ou d'une communauté de rebuts, je repense souvent à toutes les missions que j'ai effectuées en équipe par le passé. Ensemble, nous avons bravé la nuit et le froid. Nous avons sauvé des populations entières ou juste une personne. Parfois, nous sommes passés pour des héros et, parfois, nous avons failli et de pauvres personnes innocentes sont mortes par notre faute.

Mais nous étions là, ensemble, et malgré nos échecs, même retentissants, nous savions que nous allions les assumer ensemble et continuer coûte que coûte.

Aujourd'hui, je dois assumer seul mes actes, je n'ai même pas de fausse identité derrière laquelle me cacher. Pas comme cela avait été le cas à Vail. »

24 novembre 2037

« Cela fait plusieurs jours que Glow me semble différente... Avant, elle était toujours prompte à me donner toutes les informations dont j'avais besoin. Elle était à la fois prévenante et discrète quand il le fallait... C'était ma plus chère amie et c'est grâce à son soutien qu'il m'a paru possible de devenir chevalier errant. Aujourd'hui, c'est comme si elle s'était ternie, voire aigrie.

- Désolée de cette intrusion. Puis-je me permettre de te dire que je suis en désaccord avec ce que tu écris actuellement dans ton journal ?
- Glow ! Je t'ai demandé de te mettre en stand-by ! Tu m'espionnes ?
- Mon rôle est de sauvegarder ton bien-être et je ne suis pas certaine que ressasser des pensées négatives telles que celles-ci soit ce qu'il y a de mieux pour résister face au désespoir.
- Mais qu'est-ce qui cloche avec toi en ce moment, Glow ? Tu vas te mettre à décider de tout à ma place, c'est ça ? Tu veux vraiment savoir ce que je pense ? Je vais te le dire... »

Erreur interne, données effacées

Fichiers Korrigan

1^{er} décembre 2037

« Je suis de retour à Camelot. Après seulement quelques semaines d'absence. Bien sûr, il fallait absolument que j'aie rendu visite à la section Giant pour réinitialiser Glow. Elle m'insuffle chaque jour des idées un peu plus noires et cela ne peut pas durer.

Je suis entré à l'Atelier pour chercher quelqu'un à même de m'aider... Et je l'ai vue. Au cœur d'une des pièces de test. De nombreux civils s'étaient amassés derrière les vitres blindées pour la regarder. Quelqu'un m'a chuchoté qu'aujourd'hui, c'était un événement car Gauvain lui-même allait la porter pour la première fois.

Cette méta-armure avait quelque chose de sauvage que je n'aurais su décrire. Gauvain est arrivé et après quelques minutes d'analyses et d'observation, l'a revêtue sans dire un mot. Tout le monde retenait son souffle, particulièrement les chevaliers chargés d'encadrer ses tests. Des formes sont apparues, bestiales, violentes, et tout le monde a applaudi.

Moi, je me suis détourné.

Après mes révisions, je suis passé au hall des héros pour admirer la pierre d'honneur, comme toujours. Sur le panneau indiquant les chevaliers morts ou disparus au combat, un nom a attiré mon attention : Meryl Jones.

Ainsi, elle avait succombé lors d'une mission. Et nous ne nous sommes jamais dit au revoir.

Voilà. Je m'étais dit que peut-être, par hasard, nous allions nous rencontrer. Ou nos regards simplement se croiser.

Je saurais alors que j'avais fait le bon choix. Mais là, rien, plus jamais.

□ *Voyons... Tu sais pourtant bien que je ne t'ai jamais quitté... »*

4 décembre 2037

« Meryl, Meryl, tais-toi ! Ta voix ne me quitte plus et j'ai l'impression que ma tête va exploser ! Si tu continues comme ça, une de mes balles finira par te traverser, et alors, tout redeviendra calme et silencieux.

Meryl, je te déteste. Tu as essayé de me tuer, je le sais. J'étais sous les ténèbres d'une ville anciennement magnifique et ta voix me perdait, m'amenait à des créatures bestiales et prédatrices. Seule cette lumière m'a alors sauvé.

J'ai vu ce tableau et ses couleurs plus éclatantes que le soleil. Cet homme et cette femme qui s'embrassent, enveloppés d'une aura dorée, j'ai vu en cette image l'écho de notre tendresse. Malgré l'obscurité, j'ai retiré mon casque et mes larmes se sont mises à couler, comme un flot libérateur.

Le Baiser, voilà le seul souvenir que je devais garder de toi. Pourquoi étais-je ici ? Tu t'étais tue. J'ai voulu prendre l'œuvre avec moi, mais elle était trop grande et les créatures trop proches. J'ai fui et j'ai cru que cette image m'avait libéré de toi.

Mais tu es revenue, Meryl, et je n'arrive plus à me souvenir de l'éclat de ses couleurs. Meryl, pourquoi me fais-tu ça ? Je t'ai aimé pourtant... »

24 décembre 2037

« J'ai cru... Non. Je savais que j'étais capable de faire cet exploit. Je me suis déplacé de ville en ville, sous les ténèbres ou dans la lumière blafarde, pour récupérer des œuvres. Je savais que c'était le seul moyen de te combattre. Et puis, j'ai eu comme une révélation. La Joconde. Elle seule serait capable de me sauver de toi. Dès que j'ai pensé à sa pose paisible, à son sourire aussi doux que le tien, tu t'es soudain tue.

Je suis allé jusqu'à Paris, j'ai approché le Louvre. J'avais à peine commencé à escalader les immenses tiges de métal de la pyramide que tu m'as à nouveau trahi. Ma main a lâché sa prise et j'ai basculé dans le vide.

J'ai entendu ton rire tandis que je sentais mon dos brisé dans ma méta-armure. Mes jambes ne pouvaient plus bouger alors, je me suis dit que c'était la fin. Et, soudain, j'ai vu ton visage. Il était pâle comme la mort. Tes traits étaient si doux, on aurait dit une poupée.

Tu m'as dit que tu m'aiderais. Alors, je t'ai tendu la main. »

08 janvier 2038

« Nuit après nuit, je chasse. Jour après jour, je me cache. Qui sont ces gens que j'offre à mon maître ? Peu importe, seul lui m'importe.

Dans mon armure, je suis comme une ombre qui traque sa proie. La voix qui m'accompagne ricane et me conseille sur mes cibles. Mais je n'y prête pas attention car seul ses ordres me guident.

Parfois, des images me reviennent, celles d'une vie d'avant. J'ai des souvenirs fugaces de lieux, de visages. Et puis la chasse reprend et je n'y pense plus.

Mon maître m'a dit que la fin est proche, que nous touchons au but. Que c'est en partie grâce à moi... Puis ses yeux de porcelaine ont eu un éclair gris et il m'a chuchoté que je suis une des clefs. Je ne l'ai pas questionné. Je ne le questionne jamais. »

Galerie de portraits, Naples

Partie à replier pour faire un crochet
Naples



Marco Tonini
Immortel de l'arche de Naples

Partie à replier pour faire un crochet
Naples



Mia Gaspini, sculptrice, Naples
Artiste à l'initiative du Don de l'art

Partie à replier pour faire un crochet
Naples



Allen Travis, Silence
Rogue (Dragon), 36 ans

Partie à replier pour faire un crochet



Meryl Jones, Fox
Bard (Dragon), 27 ans

Liste de noms

Voici une liste de noms (et nationalités) contemporain pour rendre plus vivants les PNJ que les personnages rencontreront ou pour donner des idées de noms de PJ pour les joueurs qui ne seraient pas inspirés (sinon les sites [fakenamegenerator](http://fakenamegenerator.com) ou <http://www.generation-jdr.fr/index.php?page=nomsmodernes> ou <https://www.behindthename.com> sont pratiques).

- Onora McKee [Irlandais]
- Bidelia Quinn [Irlandais]
- Coilean Cudahy [Irlandais]
- Anne Behan [Irlandais]
- Cillian Gillan [Irlandais]
- Penelope McIlvaine [Irlandais]
- Dorchaidhe Connolly [Irlandais]
- Deardull McGuckin (family name) [Irlandais]
- Juno Hopkins [Irlandais]
- Riona Ginty [Irlandais]
- Perce Fitzpatrick [Irlandais]
- Deardull Keenan [Irlandais]
- Aedh Ryan [Irlandais]
- Nora Gillen [Irlandais]
- Mahon O'Davoren [Irlandais]
- Dawn Ó Creachmhaoil [Irlandais]
- Labhaoise Callahan [Irlandais]
- Laurence Daly [Irlandais]
- Rais O'Friel [Irlandais]
- Saibhne Cudahy [Irlandais]
- Hercule Guy [Français]
- Oriane Letellier [Français]
- Alexandria Ferguson [Américain]
- Aïsha Adham [Arabe]
- Calixte Techer [Français]
- Konstantin Petrov [Slave]
- Lady-Liliam Joven [Mexicain]
- Suzette Armand [Français]
- Galya Mikhaïlov [Slave]
- Leide Daniele [Italienne]
- Apollonio Cestaroli [Italienne]
- Ai néng [Asiatique]
- Valentina De Michelis [Italienne]
- Nahla Qaderi [Arabe]
- Sinon O'Meara [Irlandais]
- Doon O'Hagan [Irlandais]

Images du collectionneur

Partie à replier pour faire un crochet



Le collectionneur

Partie à replier pour faire un crochet



Le vrai visage du collectionneur

Partie à replier pour faire un crochet



Le collectionneur ressuscité

Partie à replier pour faire un crochet

Cette « créature » est fourbe et aime jouer avec la vérité. Pour connaître plus en détail l'individu, voir **Mia Gaspini**, l'artiste à Naples qui est à l'origine du **Don de l'art** (voir *Codex 07* ou *Chanson des ténèbres*). Pour ma part, j'ai joué sur plusieurs « masques » allant en se dégradant au fur et à mesure qu'il se fait tuer ou vaincre. Donc, la première apparence n'est qu'un masque social. Le deuxième masque est celui qu'il est possible de « percer à jour en voyant à travers le premier ». La troisième forme du collectionneur est la véritable forme, celle « sans masque » le dissimulant