



AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Compléments aux aventures officielles

Geste fin des temps

Complément, Chanson des Ténèbres, Partie 1

Geste de la fin des temps, « CdT »



Dans ce document, j'ai compilé les informations que j'ai ajoutées à la campagne officielle « la geste de la fin des temps ».

Table des matières

Préambule	3	Profils des protagonistes	33
Mission 0 : où l'histoire commence	4	Fiona Intyre	36
Changements les plus importants	4	Mission 2 : Rome	41
Informations complémentaires	6	Chronologie des événements	41
Intermission : « soirée héroïque »	16	Profil du Prédateur	42
Réflexions de Pendulum	23	Mission 3 : Sous les nuées	49
Notes de Monsieur Pendulum	23	Quelques repères historiques	49
M1 : Svartcrown	28	Mes adaptations	50
Des missions non pourvues	28	Le pape Victor X	51
Ulm & Mittenwald Atlas p131	29	Le Vatican	51
La piste	30	Séraphin	52
Chasse sauvage	30	Combat dans la chapelle Sixtine	52
Bataille Zirl CdT p110	31		

La police utilisée est DFA, « conçue pour tous ». Elle est plus facile à lire pour ceux ayant des difficultés de lecture. Les confusions sont « annihilées » entre un I, 1, l ou un G, Q, Ø ou O, etc. Plus de détail sur la page de présentation de cette police gratuite et libre : https://opensource.orange.com/fr/category/accessible_dfa-fr/ <https://brailleinstitute.org/freefont>

Les galeries de portraits : pour éviter de sauver une humanité sans visage, 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](#) ». Aucune demande d'autorisation n'a été faite. La petite languette grisée au-dessus des portraits ont vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » afin de faire tenir le portrait sur l'écran. Petit détail, lorsque je « conçois » un ou une PNJ, je le fais sans préjugé du genre ou de quoi que ce soit. C'est le site « this person does not exist » qui me « donne » le genre et l'origine potentielle et pour le reste de l'identité (nom, etc.), j'utilise [fakenamegenerator](#), en utilisant le portrait généré par « this person does not exist » pour paramétrer fakenamegenerator.

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

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

Rédaction / modification / maquette :

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 01, 2022-08-23

Préambule

Sur mon site « [Mon grenier](#) » il y a plusieurs aides de jeux, missions et même une « Saga africaine ».

J'ai fait jouer plusieurs fois la campagne la « Geste de la fin des temps » (la chanson des ténèbres et la chanson de la lumière), avec des personnages qui deviennent chevaliers de la table ronde à la fin de l'arc du collectionneur et donc, qui débute la campagne avec des personnages plus que solides (environ 700 PG).

Durant toute la phase préalable, je me suis attaché à produire une grande quantité de PNJ, afin de permettre aux joueurs de voir une « foule de visages » et non uniquement des stars. Parmi mes motivations, il y avait de rendre plus humain l'univers de Knight où l'Anathème est fortement présent mais l'humanité, plus ou moins perverse, l'est également. Et cette dualité est d'autant plus importante que l'un des principaux objectifs de la campagne, c'est le choix des joueurs entre les trois factions possibles : l'ophidien, le faucon et l'humanité.

De plus, je voulais aussi que les « stars » soient au même niveau que le reste des humains. Je ne voulais pas qu'il y ait uniquement les PNJ importants qui soient présents ou qu'ils découvrent au fur et à mesure. De plus, je voulais rendre le côté chaotique de la vie et du faucon.

Enfin, je voulais que mes joueurs choisissent les PNJ qui leur plaisaient le plus, afin d'en faire des PNJ plus importants. Ma première surprise fut **Lia Dominguez Beltrano**, la jeune informaticienne cherchant son émancipation, autrement dit l'un des tous premiers PNJ (*Premiers pas au knight*, p5). Comme vous allez le lire juste après, j'en profite pour en faire le contact spécial avec les Neuf. De la même manière, j'exploite d'autres PNJ que mes joueurs ont choisis afin de mieux ancrer ce qu'ils ont déjà vécu et faire une continuité.

Par contre, à partir du début de cette campagne, je diminue fortement les galeries de portraits. La principale raison est d'accentuer le phénomène de la raréfaction des porteurs de méta-amures et du Knight en général. J'espère ainsi accentuer l'impression de mal être, d'angoisse, de pression, d'étouffement. L'humanité est menacée, car son défenseur n'arrive plus à trouver des porteurs compatibles.

Petit rappel

Dans l'Atlas p208 nous avons la description de Maria LASSERRE (espionne du Néo Vatican) : « ... Elle avait pour objectif de subtiliser le coeur énergétique de l'arche de Noë, l'OEil de Râ afin d'offrir cette technologie au Neo Vatican. Une fois le fragment d'Éther en elle, **elle est devenue l'incarnation de la Colère, de la Passion et de la Foi**. Dévorée par la violence de ces émotions, elle a fini par y céder complètement, sacrifiant son équilibre mental au profit d'une folie ravageuse. ».

Donc, on a l'art (inspiration/imagination ?), la colère, la passion et la foi. Il nous manque un seul aspect pour faire une fiche de créatures de lumière



Mission 0 : où l'histoire commence

Documents officiels : CdT p75

Pour cette mission, j'ai inclus une partie [des idées du forum](#).

Changements les plus importants

Le changement le plus important vient essentiellement du « lancement de la mission ». Kay contact directement le chevalier qui a le plus gros niveau de contact avec elle. Elle s'inquiète parce qu'elle vient de perdre le signal de la méta-armure de son fils (Prophète) et des autres membres de sa coterie (Snow et Cristo). Mais la communication avec Kay est très difficile, car elle est en pleine bataille. Elle y serait allée elle-même mais là, elle est très occupée.

En se renseignant, les chevaliers découvrent qu'ils sont les seuls chevaliers à Camelot (mis à part ceux à l'infirmerie et pas en état de faire une mission).

Et dans cette version, ce sont les personnages qui récupèrent les chevaliers **Snow (Meredith) et Cristo (Cicero)**, en allant sur place.



Renseignements

Les chevaliers sont au courant, dans les grandes lignes, de la mission (allez enquêter sur les étranges phénomènes se déroulant à Dublin). S'ils jugent que c'est suffisant, je fais juste un rappel léger sur ce qu'ils savent et évoquent le côté sensible de cette opération qui oblige à prendre les renseignements directement à l'œil (Ldb p70). Le côté confidentiel « empêchant » de transmettre les renseignements par radio.

Le contraste entre l'urgence de l'appel de Kay et celui qui oblige à « prendre le temps d'analyser » est assez courant à Knight. Après tout, les parties réellement chronométrées ne sont pas si fréquentes.

Pour expliquer pourquoi ils sont encore à Camelot alors que tout le monde est en mission (pilote de vector compris), c'est qu'il n'y avait plus rien de dispo pour éventuellement leur permettre d'aller quelque part. Mais j'ai fait aussi ce choix parce que dans mes coterie, il y a des priests capable d'invoquer des vectors pour se rendre à Dublin. Sinon, j'aurais mis à disposition un appareil dont il manque pas mal de matériel, car en révision.

Les deux chevaliers Snow et Cristo

En arrivant sur Dublin, les chevaliers capteront le signal des deux balises des compagnons de **Prophète (Gideon)**. Sur place, (un pavillon donnant sur la très chic Kilgobbin road, au sud de Dublin), ils les trouveront inconscients et leurs méta-amures en piteux états.

L'objectif de cette rencontre c'est de potentiellement permettre aux joueurs de soit découvrir de quoi il en retourne (ce ne sont pas les vrais chevaliers), soit d'avoir une part très active dans le fait d'introduire deux créatures du Masque à Camelot. Et dans ce dernier cas, la culpabilité sera plus grande que de « simplement » pas avoir découvert qui ils étaient (au même titre que l'équipe de secours ou de soins).

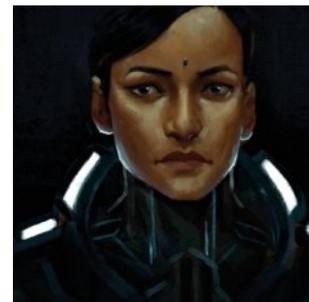
Le postulat est de donner des occasions de se rendre compte de la supercherie :

- ❑ En soignant les corps de Snow et Cristo, il est possible de remarquer des « empoisonnements » à l'élément alpha, des altérations génétiques, des rejets des injections des nanoM, des blessures qui n'ont été faites qu'au corps à corps (par des blessures par balles ou armes à énergie ou « armes alpha »), les blessures sont plus ou moins importantes mais peu handicapantes et aucune pouvant entraîner une mort rapide, etc.
 - Avec de la chance ou si l'un des personnages est habitué à examiner des autopsies, ou des blessures de guerres, le chevalier trouvera étrange certains angles ou certaines blessures, comme si les blessés avaient exposé leurs bras ou leurs torsos, sans chercher à esquiver ou éviter les coups

- ❑ En réparant les méta-amures de la Bard et du Priest, il est possible de remarquer qu'elles ont encaissé de sérieux dommages mais aucune par balles, énergie, énergie alpha... et qui, parfois, semblent vraiment anciennes



- Avec de la chance ou si le personnage est habitué à travailler sur les méta-amures à l'atelier, le chevalier se rendra compte (via l'armure ou dans la mémoire de l'IA) que ce sont des méta-amures de chevaliers disparus en Europe de l'Est il y a quelques semaines et qui ont été modifiés pour ressembler à celles de Snow et Cristo
- En remontant la piste laissée dans la neige et la boue, il est possible de retrouver une maison où une bataille a eu lieu. Il n'y a pas de traces récentes autres que celles des deux méta-amures. Les deux chevaliers semblent s'être battu contre une créature, mais n'ont jamais réussi à la toucher.
 - Avec de la chance ou si un personnage est habitué à reconstituer des scènes de crimes, de se battre au corps à corps ou autre activité pouvant mieux comprendre ce qui c'est passé, le chevalier peut découvrir que soit il n'y avait pas d'autres personnes, soit les coups n'ont pas réussi à toucher l'adversaire. Il est aussi possible d'envisager que le combat tient plus de la mise en scène. Et si les chevaliers, durant l'analyse des vidéos de la surveillance satellite de la ville, ils ont vu les deux combattants, il est très peu crédible que ce soit l'un des deux, les coups n'étant pas assez dévastateurs.
- En discutant avec Snow et Cristo, le discours qu'ils tiennent est cohérent et ils peuvent expliquer comment ils se sont retrouvés dans une telle situation (voir CdT p78), après avoir cherché en vain Prophète/Gidéon, ils sont partis vers la banlieue pour des raisons de sécurité. Et lorsqu'ils se sont réfugiés dans une maison pour se reposer et récupérer de l'énergie. C'est à ce moment-là qu'ils se sont fait attaquer par une « ombre », au corps à corps. La créature (peut-être du Masque ?, il est trop fort ce Masque), les a battus facilement et ils ont réussi à fuir. Dans leurs discours il est possible de repérer des petits détails étranges, mais qui peuvent être mis sur le dos de la confusion de la bataille.
 - Si les personnages connaissent déjà au moins l'un des membres de la coterie, ils peuvent se rendre compte de légères différences, changement d'intonations de voix, de l'absence d'expressions qu'ils ont l'habitude d'utiliser, tic de langage absent, etc.



Les difficultés des tests doivent être importantes (pour rendre crédible que les équipes de secours ou médicales ne verront pas la supercherie), mais pas trop non plus (pour laisser une chance, si vous le souhaitez, aux PJ de découvrir le pot aux roses). À vous de voir, si vous préférez orienter vers la découverte ou au contraire la culpabilité. Par contre, laissez-les déduire ce qu'ils veulent, ils en seront d'autant plus fier.

S'ils font parler les créatures du Masque, sans que celles-ci ne comprennent qu'elles sont manipulées, elles feront tout pour « rester dans leur rôle ». Si jamais elles comprennent qu'elles ont été découvertes, elles feront tout pour fuir ou mourir.

Actions sur les trois sites

Voir page suivante les informations sur les trois sites où se trouvent les ancrs. Voici des idées pour éliminer la corruption :

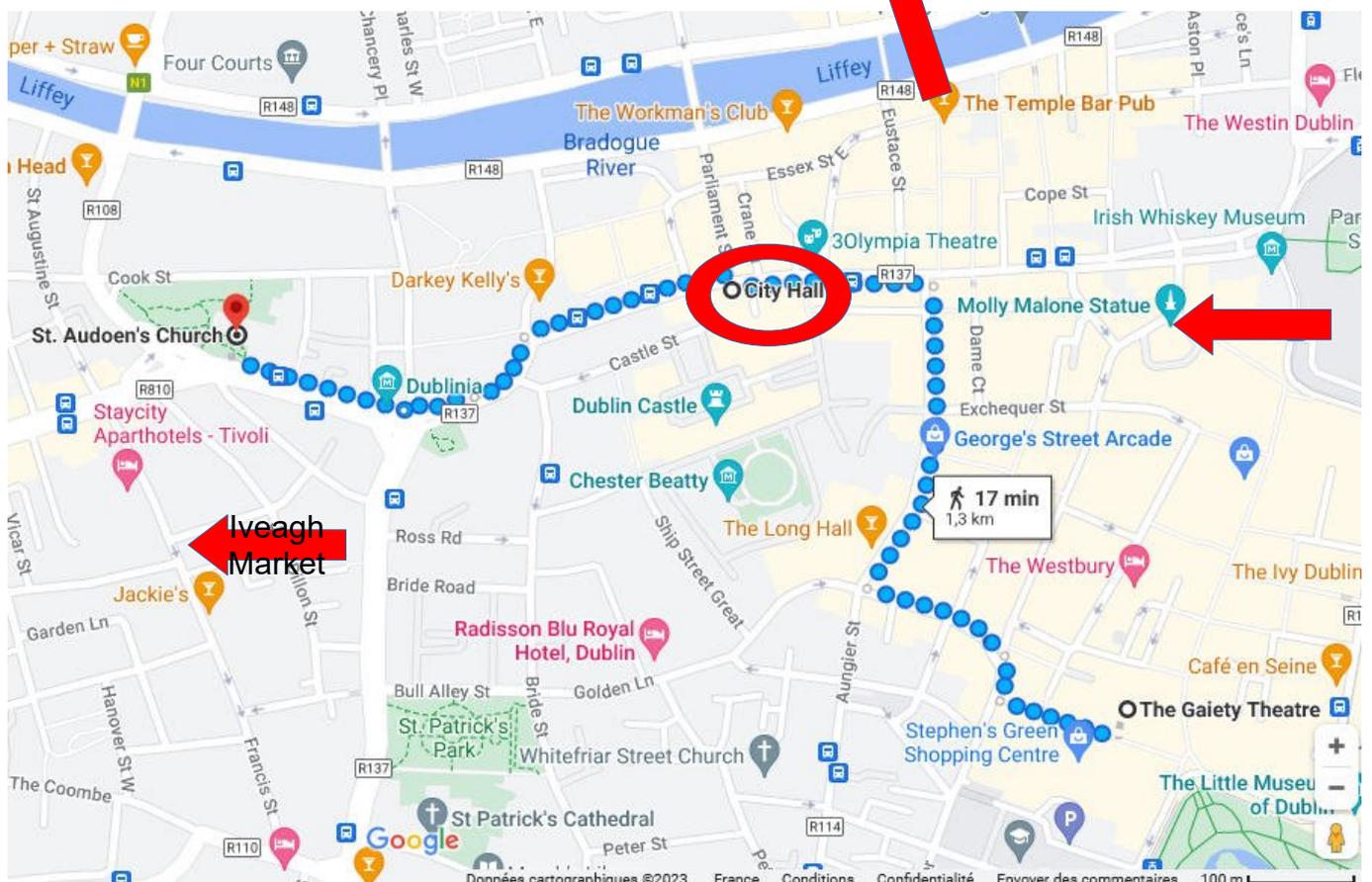
- **Iveagh Market et le portrait du lord** (le visage sculpté d'une clé de voûte du linteau d'une porte) : il est facile de trouver des photos de touristes ou dans les archives des bases de données, l'œuvre originale. Après ça, il est possible de rendre son sourire moqueur, ou peindre dessus afin de lui donner un éclat (tout en lui rendant son sourire peint), restaurer la porte et la renforcer pour éviter qu'elle s'effondre (après tout, c'est une clé de voûte)
- ...
- La **statue de Molly Malone** aux formes plantureuses. En chantant de manière forte la chanson qui a abouti à sa création, de lui rendre hommage à travers un poème, de lui écrire dessus les paroles de la chanson, de mimer certains couplets...
- « **The Chruch** », l'ancienne **église Ste Marie** qui est devenu un lieu destiné à la fête (un bar et boîte de nuit en sous-sol, bar au rdc et sur les côtés, restaurant à l'étage) : d'organiser un moment festif, de peindre des fresques ou des œuvres liturgiques ou invitant à utiliser le lieu comme il était dans le passé (restant, bar, salle de concert, lieu de culte...), de nettoyer les lieux et de repeindre les murs... **L'édifice fait environ une quinzaine de mètres de large sur environ 25 m de long**. Il comporte de nombreuses portes et immenses fenêtres donnant sur l'extérieur et deux escaliers mènent vers l'ancienne boîte de nuit au sous-sol et deux escaliers mènent vers la terrasse périphérique où étaient les cuisines et la partie principale du restaurant. Tout semble fait pour blesser ou déranger ceux qui entrent dans le bâtiment.

Informations complémentaires

Sur les trois lieux importants :

- ❑ L'église (non catholique qui a le même nom mais qui est à côté et nettement plus monumentale) la « [St. Audoen's church](#) » (lien wikipedia en anglais)
- ❑ L'étrange [hôtel de ville](#) avec ses colonnes, sa mosaïque est à mi-chemin entre l'église et le théâtre, les deux étant séparés d'environ 1,8 km
- ❑ Le [Gaiety Theatre](#) a une capacité de 2 000 places

The Church, 300 m au nord de cette flèche



Liens (wikipedia) vers :

- ❑ [Iveagh Market](#) et le portrait du lord (le visage sculpté d'une clé de voûte). Le marché est abandonné depuis les années 80 et se dégrade petit à petit. De nombreux projets tentant de le réhabiliter ont avortés.
- ❑ La [statue de Molly Malone](#) aux formes plantureuses.
- ❑ L'ancienne église [Ste Marie](#) qui est devenu un restaurant ([lien Tripadvisor](#)).

Les chevaliers peuvent rencontrer des difficultés pour trouver les 3 sites, surtout que les indications de « Parole » ne donnent aucun indice.

Le plus logique de l'ordre des découvertes est celui-ci dessus. L'ancien marché est à quelques centaines de mètres de la vieille église et la statue de Molly est très visible.

Rappel, page précédente vous trouverez des pistes pour « réparer » les trois sites.

Carte des chevaliers

Dans l'aide de jeu fournie « Présentation ville », la carte fournie ne pointe pas directement vers les 6 lieux. Voici comment les aider à retrouver les repères s'ils ne s'aident pas des cartes en ligne :

- The Church
- Statue de Molly Malone
- St Audoen's church
- City hall
- Gaety theatre
- Iveagh Market



Nuée du Masque (élite)

Type : Bande (initié)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	4	10	8	12
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 checked="" type="checkbox"/> Maj (7)
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
9	5	1	450	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 vs Hargne PJ visé (avec overdrives). S'il réussit, celui-ci agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour).</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 l'effet Ignore CdF.</p>				

Rejeton du masque (élite)

Type : Salopard (initié)

Tactique : voir LdB p389

	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 checked="" type="checkbox"/> Maj (6)	<input checked="" type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj (4)	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input checked="" type="checkbox"/> Maj (6)
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>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 + 2 actions de cbt.</p> <p>Résistant : Peu importe sa taille, est un colosse.</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	Bélier à piston : Dégâts : 9D6+26 - Portée : Contact - Effets : Destructeur, choc 1, assistance à l'attaque				
À distance	Mitrailleuse lourde : Dégâts : 7D6 + 10 - Portée : Moyenne - Effets : Perce armure 20, destructeur, lourd, choc 1				

Enfants du Masque (élite)

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	20
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" 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'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	8	30	50	-	15
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> <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	Lame d'Abysses Dégâts 9D6, Portée contact, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses Dégâts 6D6 + 6, Portée longue, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				

Fusion de :

Nb	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	Déf	Réac	PS	Contact	Distance
1	6	14	8	8	20	13	7	80	9D6	4D6+6
2	8	16	10	10	22	7	4	160	12D6	9D6+6
3	10	18	12	12	24	4	2	320	16D6	14D6+6
4	12	20	14	14	26	2	1	640	20D6	19D6+6
5	14	22	16	16	28	1	1	1280	24D6	24D6+6
6	16	24	18	18	30	1	1	2 560	28D6	29D6+6
7	18	26	20	20	32	1	1	5 120	32D6	34D6+6
8	20	28	22	22	34	1	1	10 240	36D6	39D6+6
9	22	30	24	24	36	1	1	20 480	40D6	44D6+6
10	24	32	26	26	38	1	1	40 960	44D6	49D6+6

Exemple d'une fusion de 5

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	14	22	16	16	28
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
1	1	30	1280	-	15
Au contact	Lame d'Abysses : Dégâts 24D6, Portée contact, Effets : Meurtrier, Destructeur et Choc 1				
À distance	Éclat d'Abysses : Dégâts 24D6 + 6, Portée longue, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				

Masque vivant (élite)

Cette aide est là pour donner du temps à Ombre de vaincre Parole. Ce Masque vivant ressemble fortement à Ombre, mais en moins puissant.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Un masque vivant est particulièrement rapide et peut se permettre d'attaquer plusieurs cibles dans un même tour (en privilégiant celle ayant un haut score de *Bête* puis de *Hargne*).

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspect	12	16	12	12	24	
Aspect except	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (8)	□ Mineur ■ Majeur (7)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (15)	
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	
	23	13	30	300	--	12
Point faible	Perception/Instinct					
Capa	<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>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.</p> <p>Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.</p> <p>Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p>Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p>Téléportation (ombre) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les ombres. Pour éviter une attaque surprise, il faut réussir un jet base Perception opposé au Masque divisé par deux du PNJ ou utiliser un module de vue alternative.</p>					
Au contact	<p>Lame d'élément alpha Dégâts 1D6+24 (Assassin + Téléportation : si surprise Dgt+39=1d6+63) (si PJ Masque ≥7, +24) Portée contact, Effets : Ignore CdF ou Ignore armure / Anathème (inclus Ignore armure)</p>					

Pour les profils d'Ombre, [prendre les profils de Magus p91-92](#).

Galerie de portraits, Dublin

Partie à replier pour faire un crochet
Dublin



Karl Colley
Maire de Dublin

Partie à replier pour faire un crochet
Dublin



Andreas Canavan
Directeur du Gaiety Theater

Partie à replier pour faire un crochet
Tribunal



Parole
Combat l'Ombre

Partie à replier pour faire un crochet
Dublin



Natalie A. Kowalski
Cheffe de la communauté à l'église St Audoen

St. Audoen's church



Le piège

Iveagh Market et le visage grimaçant original



La statue de Molly Malone



The Chruch





MJ



MJ

Intermission : « soirée héroïque »

La chanson des ténèbres p88, en utilisant les [idées et aides de jeu produites par Artax](#) « interview de Susan Anders ».

Un chevalier sur le grill

Susan Anders va poser des questions très dérangeantes, comme si elle était au courant de « tout ». En fait, elle a beaucoup parlé et surtout réussit à faire parler pas mal de personnel du Knight, sans compter qu'elle connaît déjà beaucoup de monde et qu'elle sait se faire apprécier.

Pour les joueurs qui tenteraient de comprendre, vous pouvez évoquer des effets similaires aux points de contacts qu'ils peuvent exploiter, eux, en tant que chevaliers. Sauf que là, c'est un PNJ qui utilise des effets très similaires, en plus de pouvoirs de déduction ou d'affabulations (prêcher le faux pour obtenir le vrai).

Si jamais Susan Anders est arrêtée et interrogée, elle « protégera » ses sources et exploitera à fond ces fausses accusations pour discréditer le Knight. « *Il ne faut pas énerver la journaliste* ».

Tout le monde s'amuse

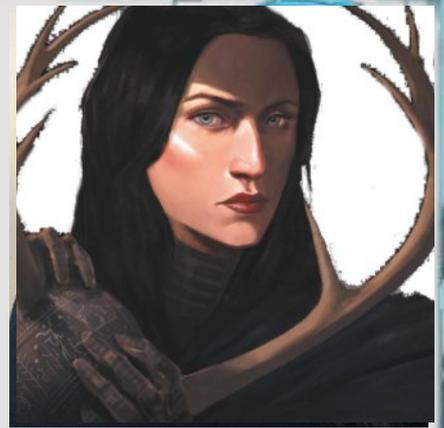
Pour que tous les joueurs s'amuse et rendent la chose plus troublante, plus dérangeante, le mieux est de confier l'interview aux joueurs (voir l'[aide de jeu de Artax2001 sur le forum](#)). Suivant le nombre de joueurs, vous pouvez avoir :

- Susan Anders**, la journaliste de RA qui aimée du public et qui n'hésite pas dire les vérités, surtout celles qui dérangent
- Timothy Reinfield**, garde du corps et contact pour les affaires louches
- Wan Fa**, technicienne camion régie
- Freddie Wright**, cameraman et œil d'aigle
- Ellie Williamson**, fouille merde

En tant que MJ, à vous de glisser des infos ou des axes de questions dérangeantes s'ils ne sont pas assez virulent ou inspirés. N'hésitez pas à balancer des découvertes de vidéos floues à la technicienne, des témoignages ambigus et mal interprétés au garde du corps, des analyses de comportement ou de constantes physiologiques au cameraman, etc.

L'aspect sexuel est là pour détourner l'attention des joueurs. Ils vont se focaliser dessus et ne pas forcément se poser les bonnes questions. À savoir que dans ma campagne, les sentiments et la sexualité semblent être autant un moyen de lutter contre le désespoir que pour le provoquer.

Fiche identité



Susan Anders

En 3 : intelligente, incisive, têtue

C'est la correspondante à Humanité de la chaîne RA-MOQ

Ses méthodes : trouver les bonnes personnes et poser les bonnes questions. Elle sait que le ton acide et incisif de ses reportages la gêne peut-être pour grimper dans la hiérarchie médiatique, mais elle est éprise de vérité et cela lui donne une aura de journaliste « vraie », qui fait de l'investigation sans concession. Après quelques mois dans Humanité, elle est connue de la milice et de son chef (**Edwin Donobridge**), qui n'apprécie guère qu'une « gamine à peine sortie du lycée » comme elle, vienne chercher des poux à ses hommes.

Pour elle, le Knight : c'est l'occasion rêvée de montrer au public s'ils sont aussi nets qu'on le pense. Héros ou profiteurs ?

Analyse réseaux sociaux de ce qu'elle pense de ses collègues :

- Wan Fa** : travaillent ensemble depuis quelques mois. Son boulot est très correct, même si son enthousiasme semble parfois irriter Susan
- Timothy Reinfeld** : un garde du corps payé par la chaîne, qui s'est avéré très précieux pour contacter des gens louches. Elle semble certaine qu'il est sous son charme !
- Freddie Wright**, cameraman et œil d'aigle qui trouve souvent les bonnes cibles ou les gens à éviter
- Ellie Williamson**, fouille merde qui trouve les rumeurs les plus sordides et croustillantes

Exemples de questions :

Que pensez-vous de Donobridge, le chef de l'arche... enfin je veux dire de sa milice ?

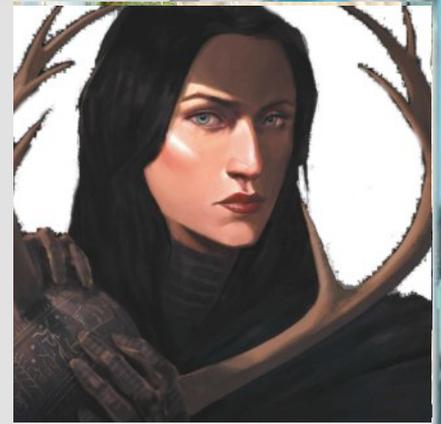
Quelle est l'action d'éclat qui selon vous est la plus digne d'un chevalier ?

Statistiques

Tactique : fuit au moindre combat

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	3	3	6	8
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 checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" 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'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	Cdf
	5	1	8	20	5
Capacités	<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>Équipement (standard) : champs de force pour protéger de la pluie et la pollution</p> <p>Langue de pute : en réalisant un test opposé en Dame ou Masque, le PNJ parvient à obtenir une information sur la cible sans que celle-ci s'en rende compte. La cible se rend compte de la tentative de manipulation uniquement si celle-ci a obtenue plus du double de succès que le PNJ</p> <p>Super star : en papillonnant dans une foule, elle devient le sujet des conversations et s'attire les sympathies de tous. Pour y résister, les gens doivent, consciemment, tenter un test de Hargne ou Instinct (ou Bête pour un PNJ) opposé à l'Aspect de Masque du PNJ, augmenté de son aspect exceptionnel.</p>				

Fiche identité



Timoty Reinfeld

En 3 : profiteur, opportuniste, curieux

Récemment engagé pour protéger la star et lui trouver les bons tuyaux. N'hésite pas à revendre à celle-ci des infos. Et rendre des comptes à Melissa Sigurson. Surtout si c'est trash et que ça incrimine le Knight !

Pour lui, le Knight : ce sont des guignols. Facile d'éclater du monstre quand on a des gros flingues

Analyse réseaux sociaux de ce qu'elle pense de ses collègues :

- « Susie Anders »** : vu son âge et son physique, elle est partie pour devenir la nouvelle présentatrice que tous les réseaux RA vont s'arracher. C'est une occasion pour monter avec elle quand les crédits vont tomber. Mais pour ça il lui faut du sensationnel, des trucs qui choquent !
- Wan Fa** : travaillent ensemble depuis quelques mois. Il reconnaît que c'est une bonne technicienne. Il faut toujours faire attention à ses sales drones quand il est sur un mauvais coup.
- Freddie Wright**, cameraman qui « déshabillé » les gens avec ses analyses flippantes
- Ellie Williamson**, une bonne camarade de fiesta et d'abus en tout genre. Elle a le chic pour tirer les vers du nez

Exemples de questions :

Et sinon, sans votre armure, vous faites comment ?

Y a-t-il des actes que vous regrettez d'avoir commis ?

Statistiques

Tactique : protège sa « principale », Susie, et fait tout pour l'extraire du combat

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	10	4	4	6
Aspect except	<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 type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
Effets	--	(4)	--	--	(5)
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	Cdf
	10	2	8	60	10
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. Équipement (standard) : une combinaison type guardian de luxe, champs de force militaire, brouilleur pour éviter d'être écouté				
Arme de contact	Non disponible, confisqué pour la soirée				
Arme à distance	Non disponible, confisqué pour la soirée				

Fiche identité



Wan Fa

En 3 : travailleuse, idéaliste, enthousiaste

Technicienne de RA-MOQ arrivé à Londres en septembre 2037.

Elle s'occupe de la maintenance du matériel, des prises de vues de la zone (via des drones), de la régie et la transmission des images directement à la chaîne, via une connexion satellite sécurisée. Elle gère aussi les communications sécurisées au sein de l'équipe de reportage.

Pour elle, le Knight : ce sont des héros. Elle fait très souvent des commentaires élogieux sur les réseaux sociaux, participe à des événements du Knight à titre privé. Elle trouve que leur boulot est génial, même si elle avoue qu'elle n'oserait jamais prendre la moitié des risques qu'ils endossent

Analyse réseaux sociaux de ce qu'elle pense de ses collègues :

- « Susie Anders »** : franchement elle l'a trouve compétente et passionnée par son boulot. Ça pourrait l'amener très haut, mais elle a un côté anarchiste et la langue un peu trop pendue. Elle espère être là si elle passe au statut de superstar, mais elle saura se faire toute petite si elle dégringole.
- Timothy Reinfeld** : son côté profiteur lui tape un peu sur les nerfs, mais il est compétent. Il a même réussi à arracher Wan Fa d'un groupe de rebuts qui en voulait à son matos.
- Freddie Wright**, cameraman qui comprend les directives et qui a souvent des prises de vues géniales. Heureusement, elle échappe à son côté lourdeau
- Ellie Williamson**, une salope qui couche avec Reinfeld et qui n'a peur de rien pour trouver une merde à soulever. Susie semble apprécier les choses horribles qu'elle découvre.

Exemples de questions :

Je pourrais avoir un autographe ? C'est heu... pour ma nièce... Vous pourriez vous décaler devant ce bâtiment et prendre une pose de super-héros ?

(à glisser en fin d'interview) : ce qui serait top ce serait d'avoir un drone qui vous suit durant toute une mission. Comme ça le public pourrait voir à quel point vous faites des trucs de dingue !

Statistiques

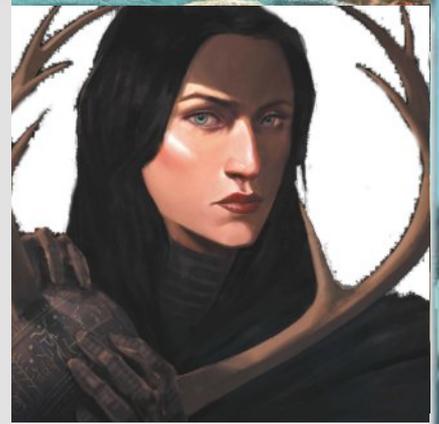
Tactique : fuit le moindre combat

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	2	3	12	4	6
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 checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
	--	--	(6)	--	(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	Cdf
	3	12	5	20	--
Capacités	<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>Mémoire : Le PNJ est capable de connaître le passé complet de tous les personnages qu'il rencontre et de savoir les fautes qu'ils ont commises. Chaque test base Parole, Aura ou Sang-froid raté face à lui engendre la perte d'1D6 points d'espoir.</p>				

Cherche en permanence sur les réseaux sociaux, les chaînes RA libres, les forums des « informateurs », pour alimenter Susie d'info trash et croustillantes.

Fiche identité

Freddie Wright



En 3 : m'as-tu-vu, prétentieux, dragueur
Cameraman pour RA-MOQ depuis des années

Se vante souvent d'être le plus grand tombeur de ce côté-ci de l'univers, ce qui lui attire la « *jalousie des mâles alpha et émeut les donzelles* ».

Il maîtrise les prises de vues, les bons angles et parvient à dynamiser les interviews les plus moroses. Certains de ses reportages ou photos sont très appréciés et sont salués par les critiques d'art.

Pour lui, le Knight : ce sont des rigolos qui sont spécialisés dans la poudre aux yeux et l'enfumage

Analyse réseaux sociaux de ce qu'elle pense de ses collègues :

- « **Susie Anders** » : il ne comprend pas qu'elle résiste à son charme. Une fois il a réussi à la coincer, mais elle avait un genou léger qui a remis en cause sa virilité. Depuis, il reste pro et attend le moment où il pourra lui vendre un truc qu'elle ne pourra pas refuser
- Wan Fa** : travaillent ensemble depuis quelques mois. C'est moins son genre, mais une bite n'a pas d'œil et un trou en reste un
- Timothy Reinfeld** : heureusement, même avec Ellie, il n'est pas un rival sérieux. Étrangement, il a un joli petit cul.
- Ellie Williamson**, elle n'aime pas montrer qu'elle aime quand il la chevauche, mais il sait qu'entre Timothy et lui, son choix serait vite fait, si elle devait en faire un. Mais pas question, il est encore jeune et il reste encore tellement de filles à explorer

Exemples de questions :

Vous faites quoi après la fête ?

Pourquoi mes capteurs indiquent que vous prenez du plaisir quand je vous touche là ?

Statistiques

Tactique : fait tout pour éviter un combat

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	6	10	6	4
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 (6)	<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'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	Cdf
			20	20	--
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				

Son matériel de prises de vue est associé à de nombreuses IA et extension. Via les analyses, Freddie peut aider l'un de ses partenaires en donnant un **bonus égal à la moitié de son score de Machine, aspect exceptionnel inclus**. Il peut aussi en déduire des informations sur l'état de stress, la sincérité, etc.

Fiche identité

Ellie Williamson



En 3 : charmante, aguicheuse, épicurienne

Elle travaille directement pour Susie et la chaîne RA-MOQ ne lui a jamais versé directement le moindre salaire.

Elle semble connaître de nombreuses langues et méthode de séductions de très nombreuses cultures. Elle semble essentiellement intéressée par des activités sexuelles et il est possible de la voir dans certaines productions pornographiques.

Pour elle, le Knight : n'a aucun intérêt. Par contre, elle rêve de coucher avec nombre de personnel, comme un tableau de chasse horizontal

Analyse réseaux sociaux de ce qu'elle pense de ses collègues :

- « Susie »** : une bonne patronne qui adore les renseignements qu'elle récolte sur l'oreiller ou ailleurs
- Wan Fa** : elle aime quand elle lui donne une piste à fouiller dans les réseaux sociaux
- Timothy Reinfeld** : un camarade de fiesta
- Freddie Wright** : un branleur qui aime son nombril

Exemples de questions :

Est-ce que vous êtes libre ce soir ?

Quel est ce parfum qui semble émaner de vous ?

Statistiques

Tactique : fuit les combats

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	6	2	14	8
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 checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
	--	--	--	(6)	(4)
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	Cdf
	7	1	8	20	--
Capacités	<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>Mémoire : Le PNJ est capable de connaître le passé complet de tous les personnages qu'il rencontre et de savoir les fautes qu'ils ont commises. Chaque test base Parole, Aura ou Sang-froid raté face à lui engendre la perte d'1D6 points d'espoir.</p> <p>Soumission : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Soumission.</p>				

En « passant du temps » avec une personne, elle peut récupérer des renseignements qui aideront Susie via un **bonus égal à la moitié du score de Dame, aspect exceptionnel inclus**. Les personnes qui ont donné les renseignements ont tellement honte de ce qu'elles viennent de dire et faire, qu'elles nieront en bloc, voir l'auront oublié.

Galerie de portraits, soirée héroïque

Partie à replier pour faire un crochet
Londres



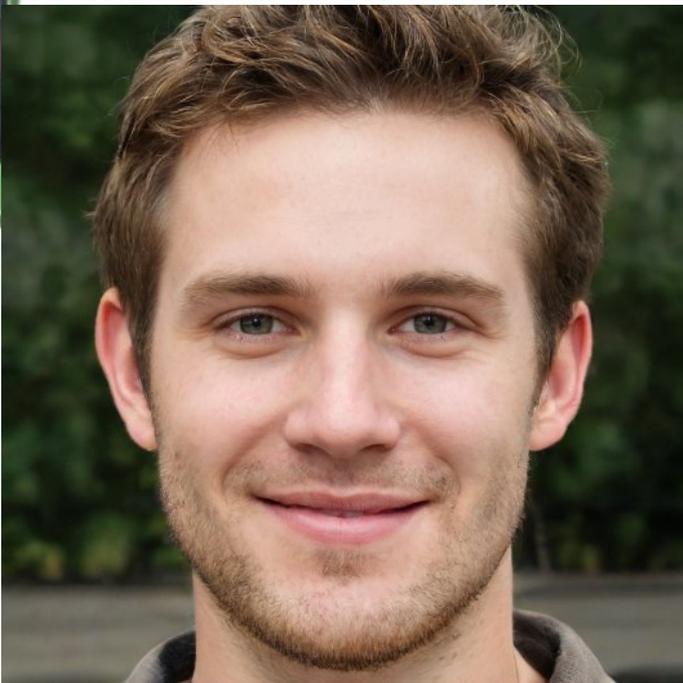
Susan Anders
Journaliste RA

Partie à replier pour faire un crochet
Londres



Edwin Donobridge
Commandant de la milice de Londres

Partie à replier pour faire un crochet
Londres



Theophile Bridges
Secrétaire de M. Pendulum

Partie à replier pour faire un crochet
Londres



M. Pendulum, président de la Pendulum compagnie
et son secrétaire (Theophile Bridge)

Réflexions de Pendulum

Sur une idée de :

<https://knight-jdr.forumactif.com/t2469-theories-pour-une-cosmogonie-de-la-lumiere-et-des-tenebres-par-mr-pendulum>

Voici de quoi augmenter l'entretien avec Monsieur Pendulum si vous voulez développer l'entretien prévu p97 et surtout si le niveau de contact est suffisant (4 minimum).

Notes de Monsieur Pendulum

Spéculation, recherches sur les ténèbres, la lumière, le serpent, le faucon...

Évangile de Jésus-Christ selon Saint-Jean

Chapitre 15 :

17 Voici ce que je vous commande : c'est de vous aimer les uns les autres.

18 Si le monde a de la haine contre vous, sachez qu'il en a eu d'abord contre moi.

19 Si vous apparteniez au monde, le monde aimerait ce qui est à lui. Mais vous n'appartenez pas au monde, puisque je vous ai choisis en vous prenant dans le monde ; voilà pourquoi le monde a de la haine contre vous.

20 Rappelez-vous la parole que je vous ai dite : un serviteur n'est pas plus grand que son maître. Si l'on m'a persécuté, on vous persécutera, vous aussi. Si l'on a gardé ma parole, on gardera aussi la vôtre.

21 Les gens vous traiteront ainsi à cause de mon nom, parce qu'ils ne connaissent pas Celui qui m'a envoyé.

22 Si je n'étais pas venu, si je ne leur avais pas parlé, ils n'auraient pas de péché ; mais à présent ils sont sans excuse pour leur péché.

23 Celui qui a de la haine contre moi a de la haine aussi contre mon Père.

24 Si je n'avais pas fait parmi eux ces œuvres que personne d'autre n'a faites, ils n'auraient pas de péché. Mais à présent, ils ont vu, et ils sont remplis de haine contre moi et contre mon Père.

25 Ainsi s'est accomplie cette parole écrite dans leur Loi : Ils m'ont haï sans raison.

26 Quand viendra le Défenseur, que je vous enverrai d'auprès du Père, lui, l'Esprit de vérité qui procède du Père, il rendra témoignage en ma faveur.

27 Et vous aussi, vous allez rendre témoignage, car vous êtes avec moi depuis le commencement.

Le mot « monde », n'est pas au sens « les autres », les païens, car, dans le texte original, le mot employé est κόσμος (cosmos) [Εἰ ὁ κόσμος ὑμῶν μισεῖ, γινώσκετε ὅτι ἐμὲ πρῶτον ἠμῶν μεμίσηκεν.], c'est ça qui m'interpelle.

La douleur du rejet n'est pas atténuée pour autant.

Apocalypse XII, nouveau testament

Un grand signe parut dans le ciel: une femme enveloppée du soleil, la lune sous ses pieds, et une couronne de douze étoiles sur sa tête.

2 Elle était enceinte, et elle criait, étant en travail et dans les douleurs de l'enfantement.

3 Un autre signe parut encore dans le ciel; et voici, c'était un grand dragon rouge, ayant sept têtes et dix cornes, et sur ses têtes sept diadèmes.

4 Sa queue entraînait le tiers des étoiles du ciel, et les jetait sur la terre. Le dragon se tint devant la femme qui allait enfanter, afin de dévorer son enfant, lorsqu'elle aurait enfanté.

5 Elle enfanta un fils, qui doit paître toutes les nations avec une verge de fer. Et son enfant fut enlevé vers Dieu et vers son trône.

6 Et la femme s'enfuit dans le désert, où elle avait un lieu préparé par Dieu, afin qu'elle y fût nourrie pendant mille deux cent soixante jours. *La dame ?*

7 Et il y eut guerre dans le ciel. Michel et ses anges combattirent contre le dragon. Et le dragon et ses anges combattirent,

8 mais ils ne furent pas les plus forts, et leur place ne fut plus trouvée dans le ciel.

9 Et il fut précipité, le grand dragon, le serpent ancien, appelé le diable et Satan, celui qui séduit toute la terre, il fut précipité sur la terre, et ses anges furent précipités avec lui. *L'anathème ???*

10 Et j'entendis dans le ciel une voix forte qui disait: Maintenant le salut est arrivé, et la puissance, et le règne de notre Dieu, et l'autorité de son Christ; car il a été précipité, l'accusateur de nos frères, celui qui les accusait devant notre Dieu jour et nuit.

11 Ils l'ont vaincu à cause du sang de l'agneau et à cause de la parole de leur témoignage, et ils n'ont pas aimé leur vie jusqu'à craindre la mort.

12 C'est pourquoi réjouissez-vous, cieus, et vous qui habitez dans les cieus. Malheur à la terre et à la mer! car le diable est descendu vers vous, animé d'une grande colère, sachant qu'il a peu de temps.

13 Quand le dragon vit qu'il avait été précipité sur la terre, il poursuivit la femme qui avait enfanté l'enfant mâle.

14 Et les deux ailes du grand aigle furent données à la femme, afin qu'elle s'envolât au désert, vers son lieu, où elle est nourrie un temps, des temps, et la moitié d'un temps, loin de la face du serpent. *L'aigle = la femme = la dame ??*

15 Et, de sa bouche, le serpent lança de l'eau comme un fleuve derrière la femme, afin de l'entraîner par le fleuve.

16 Et la terre secourut la femme, et la terre ouvrit sa bouche et engloutit le fleuve que le dragon avait lancé de sa bouche.

17 Et le dragon fut irrité contre la femme, et il s'en alla faire la guerre aux restes de sa postérité, à ceux qui gardent les commandements de Dieu et qui ont le témoignage de Jésus.

Qui est l'enfant de la Dame ???

Apocalypse XX, nouveau testament

Puis je vis descendre du ciel un ange, qui avait la clef de l'abîme et une grande chaîne dans sa main.

2 Il saisit le dragon, le serpent ancien, qui est le diable et Satan, et il le lia pour mille ans.

3 Il le jeta dans l'abîme, ferma et scella l'entrée au-dessus de lui, afin qu'il ne séduisît plus les nations, jusqu'à ce que les mille ans fussent accomplis. Après cela, il faut qu'il soit délié pour un peu de temps.

4 Et je vis des trônes; et à ceux qui s'y assirent fut donné le pouvoir de juger. Et je vis les âmes de ceux qui avaient été décapités à cause du témoignage de Jésus et à cause de la parole de Dieu, et de ceux qui n'avaient pas adoré la bête ni son image, et qui n'avaient pas reçu la marque sur leur front et sur leur main. Ils revinrent à la vie, et ils régnèrent avec Christ pendant mille ans. *Les Immortels ? Jhelam = sauveur des nations ?*

5 Les autres morts ne revinrent point à la vie jusqu'à ce que les mille ans fussent accomplis. C'est la première résurrection.

6 Heureux et saints ceux qui ont part à la première résurrection! La seconde mort n'a point de pouvoir sur eux; mais ils seront sacrificateurs de Dieu et de Christ, et ils régneront avec lui pendant mille ans.

7 Quand les mille ans seront accomplis, Satan sera relâché de sa prison.

8 Et il sortira pour séduire les nations qui sont aux quatre coins de la terre, Gog et Magog, afin de les rassembler pour la guerre; leur nombre est comme le sable de la mer. *=Création d'Eurocorp / Dragon Asiatique...*

9 Et ils montèrent sur la surface de la terre, et ils investirent le camp des saints et la ville bien-aimée. Mais un feu descendit du ciel, et les dévora. *Première apparition des Ténèbres au moyen-orient !!! Mais où est le feu qui descend du ciel ? Le Graal doit être la clé...*

10 Et le diable, qui les séduisait, fut jeté dans l'étang de feu et de soufre, où sont la bête et le faux prophète. Et ils seront tourmentés jour et nuit, aux siècles des siècles.

11 Puis je vis un grand trône blanc, et celui qui était assis dessus. La terre et le ciel s'enfuirent devant sa face, et il ne fut plus trouvé de place pour eux.

12 Et je vis les morts, les grands et les petits, qui se tenaient devant le trône. Des livres furent ouverts. Et un autre livre fut ouvert, celui qui est le livre de vie. Et les morts furent jugés selon leurs œuvres, d'après ce qui était écrit dans ces livres.

13 La mer rendit les morts qui étaient en elle, la mort et le séjour des morts rendirent les morts qui étaient en eux; et chacun fut jugé selon ses œuvres.

14 Et la mort et le séjour des morts furent jetés dans l'étang de feu. C'est la seconde mort, l'étang de feu.

15 Quiconque ne fut pas trouvé écrit dans le livre de vie fut jeté dans l'étang de feu.

Kylix laconique

Note concernant le Kylix laconique représentant Prométhée et Atlas :

Photographie du Kylix (vase spartiate)

https://www.museivaticani.va/content/dam/museivaticani/immagini/collezioni/musei/museo_gregoriano_etrusco/14_06_kylix_Prometeo_Atlante.jpg/jcr:content/renditions/cq5dam.web.1280.1280.jpeg



Description officielle

Parmi la production de céramique grecque figurée qui arrivait en Étrurie par les rapports commerciaux, on distingue la céramique laconique, attestée ici par une célèbre kylix (coupe) fabriquée à Sparte peu avant le milieu du VI^e siècle av. J.-C. et attribuée au peintre d'Arkésilas.

On peut admirer sur celle-ci une des premières représentations du mythe d'Atlas qui nous soit parvenue, inspirée probablement directement par la Théogonie d'Hésiode. Atlas, barbu, plie les genoux sous le poids de la voûte céleste ponctuée d'étoiles. Il doit la soutenir parce qu'il a été condamné par Zeus à tenir séparés le ciel et la terre. Sa punition concerne aussi un deuxième Titan, son frère Prométhée, coupable d'avoir donné le feu aux hommes, et par conséquent attaché à un pieu et soumis à un supplice perpétuel : un aigle lui ronge le foie et celui-ci repousse toutes les nuits et l'aigle le mange à nouveau. Le plan linéaire sur lequel reposent les deux titans, qui symbolise sans doute la terre, repose sur une colonne dorique d'où se déploient deux fleurs de lotus. Le serpent sur la gauche pourrait évoquer le monde souterrain et les enfers.

Notes de Pendulum

Atlas apporta aux hommes les mystères de la terre et du ciel (astronomie) afin qu'ils puissent explorer le monde et se répandre. Prométhée apporta aux hommes le Feu Sacré, la soif de connaître et d'innover.

Ils sont punis ici par le Serpent (royaumes inférieurs = ténèbres ??) ET le Faucon (châtiment céleste = lumière ??).

Les ténèbres et la lumière alliées pour châtier l'humanité ? ABSURDE. Qu'est-il arrivé au Faucon ?

Mythologie Aztèque

Au commencement du monde actuel, tout était noir, sans vie, mort. Les dieux se réunirent à Teotihuacan en se posant la question de qui aurait la charge d'éclairer le monde. Sahagún fournit la version la plus détaillée de ce qui suit. Deux dieux proposent leur candidature puis l'un d'eux, appelé Tecciztecatl (celui de la conche), recule devant le brasier où il était nécessaire de se jeter: il devint la Lune. Le second, un petit dieu humble et pauvre appelé Nanahuatl (le bubonneux) (sans doute faut-il y voir une métaphore du peuple aztèque à ses débuts) se jette sans hésiter dans le brasier et devient le Soleil.

L'humanité aurait déjà fait un choix, et au départ c'est le soleil qui a été choisi, qui a été le support de l'humanité.

L'aigle et le serpent est un mythe ancien aztèque. Il narre la longue quête d'une tribu de ce peuple dans la recherche de sa terre promise par le dieu Huitzilopochtli. Cette terre serait reconnaissable grâce au « signe » : l'aigle perché sur un nopal avec un serpent dans le bec.

Cette terre s'avère être une petite île inhospitalière qui, par la suite, deviendra une des plus grandes puissances du monde aztèque. Cette histoire relaterait la fondation de la ville de Tenochtitlan, aujourd'hui Mexico. Le Mexique conserve le symbole de l'aigle et du serpent sur son drapeau ainsi que sur le sceau du Nouveau-Mexique. Il existe plusieurs variantes de cette légende.

On rejoint l'idée d'un peuple élu.

Selon la mythologie aztèque, le sang humain (l'« eau précieuse ») était nécessaire au dieu soleil Huitzilopochtli pour pouvoir continuer à exister. Les sacrifices humains étaient donc courants.

Cela reprend l'idée que le Faucon/Soleil a besoin « d'énergie » ou de mouvement. Il ne peut pas rester immobile.

On peut aussi aller plus loin en réfléchissant à la symbolique du Quetzalcoatl (le Serpent à plumes), qui serait du coup une force de l'équilibre, qui incorpore à la fois des parties du serpent et du faucon.

Mythologie égyptienne

Le mythe de Râ :

Tous les jours, Apophis (dieu serpent) attaque Râ (dieu solaire, à tête de faucon)

Râ est surtout aidé par des nombreux dieux et le pharaon

Le mythe d'Osiris. Je rafraîchis les souvenirs :

Osiris est tué par son frère Seth.

Isis momifie son frère et mari qui devient le roi des morts

Ensemble, ils enfantent Horus (dieu faucon)

Horus et Seth s'affrontent souvent (engendrant la lune, mais c'est un détail)

Horus devient roi

Détail important, Seth (dieu de la force, de la puissance...) protège la barque solaire contre Apophis (dieu serpent). Après, c'est Horus qui aide à son tour. Donc pendant les temps anciens, Râ et Horus combattent Apophis. Deux faucons contre le serpent.

Faucon = Râ/Amon ? Horus ?

Serpent = Apophis ?

M1 : Svartcrown

Chanson des ténèbres p99, Atlas p131

Mes joueurs ayant des personnages déjà chevaliers de la table ronde, je ne veux pas que cette mission leur soit confiée mais qu'elle fasse partie d'une liste où ils vont devoir choisir envoyer leurs coteries et éventuellement rester à Camelot ou partir sur le terrain. Dans les deux cas, ils seront appelés en renfort si jamais ils ont envoyé l'une de leurs coteries en Allemagne. Le principe étant qu'il y a très peu de mission cette fois-ci.

Un principe supplémentaire que j'applique : je demande à chaque joueur créer une coterie rookie qui évoluera normalement. La création doit permettre aux joueurs de pouvoir la jouer. Car si jamais ils ne choisissent pas la mission de la campagne, mais l'affecte à l'une des coteries qu'ils ont faites, alors les joueurs joueront la mission à travers ces personnages, mais avec les créatures taillées pour les chevaliers de la table ronde, en version élites.

Des missions non pourvues

Voici une liste de missions où envoyer des coteries ou directement les PJ.

- Protéger une communauté d'une créature de l'Anathème à Wroclaw en Pologne, élite
- Acheter des savons pour nettoyer la corruption de l'Anathème à Kasap en Papouasie-Nouvelle-Guinée, rookie
- Protéger un convoi de rebuts, d'un chevalier noir « accompagné » de créatures de la bête, actuellement à Olomouc (en Tchéquie), dangerosité inconnue
- Trouver une œuvre d'art volée par des rebuts à une communauté à Shoshoni, dans le Wyoming (USA), rookie
- Vérifier qu'une communauté de rebuts n'a pas été éliminée par une vague de noctes à Ulm, en Allemagne, dangerosité inconnue
- Abaisser les tensions entre trois prodiges et une communauté de rebuts à Sibiu en Roumanie, vétéran
- Aller vérifier les déclarations d'une « porte » vers un monde parallèle à Korhogo en Côte d'Ivoire, élite

Dans le détail

Présentations plus détaillées des missions.

Protéger une communauté d'une créature de l'Anathème à Wroclaw en Pologne, élite

À la clé de cette mission, il y a un combat contre une bande de behemoths entourée de nombreux faunes et bestians.

Acheter des savons pour nettoyer la corruption de l'Anathème à Kasap en Papouasie-Nouvelle-Guinée, rookie

Une mission de diplomatie ou de manipulation. Car si les produits en question (il y a aussi des parfums, des produits ménagers, des pendules à accrocher à l'entrée des maisons...) ne sont que des arnaques. Il y a tout de même un étrange engouement et les médias locaux relais de nombreux témoignages de réussite.

Une fois qu'une large majorité de la population y croira réellement, Rumeur continuera son travail de propagande alors que de plus en plus d'attaques de la Chair ne seront pas repoussées. Ces informations contradictoires engendreront tensions, cauchemars et paranoïa.

Protéger un convoi de rebuts, d'un chevalier noir « accompagné » de créatures de la bête, actuellement à Olomouc (en Tchéquie), dangerosité inconnue

Le chevalier noir est accompagné de faunes et ils volent des enfants qu'ils ramènent à la chasse. Cette mission peut permettre de se rattacher à M1. Si elle n'est pas choisie par les joueurs, la coterie des PNJ interceptera le convoi des enfants plus ou moins rapidement. Une coterie vétéran ou élite éliminera le chevalier noir (prendre le profile de Fiona Atlas p141) et les faunes (LdB p384). Une coterie rookie appellera à l'aide et dans ce cas cette mission « rejoindra » M1.

Pour le chevalier noir, son identité est **Carl Bingham, Dark Bronze, en méta-amure bard**, théoriquement mort au début de l'hiver 2037, en Autriche. La coterie avait lancé son signal d'alarme mais les renforts ont mis plus de six heures pour arriver, dès qu'il y a eut du monde de disponible. Plusieurs corps manquaient, parfois partiellement.

Trouver une œuvre d'art volée par des rebuts à une communauté à Shoshoni, dans le Wyoming (USA), rookie

Cette mission est un conflit entre deux communautés d'amérindiens qui se disputent des œuvres d'arts ancestrales. En plus de l'aspect diplomatique, il sera possible d'apprendre comment ils échappent à l'Anathème en se dissimulant.

Vérifier qu'une communauté de rebuts n'a pas été éliminée par une vague de noctes à Ulm, en Allemagne, dangerosité inconnue

C'est la mission M1.

Je fais partir la mission d'Ulm plutôt que de Mittenwald. D'autant plus qu'il y a **200 km entre Ulm et Mittenwald et 25 km entre Mittenwald et Zirl**. En partant du principe que la Charge sauvage devrait avancer théoriquement de 10 km par jour (ce n'est pas trop déconnant vu la taille de la Charge sauvage et les faibles conditions physiques des enfants...), sauf que la Charge sauvage n'a que faire des souffrances des enfants. Donc 15 à 20 km par jour, suivant le relief, c'est plus raisonnable.

Une troupe de 10 000 personnes qui marchent en étant entraînées et habituées, c'est environ 2 km de cortège qui prend toute la largeur de chaussée, souvent par « rang » d'une dizaine de personnes. Avec une vitesse de marche de 4 km/h, il faut environ une demi-heure entre les premiers et les derniers.

Et à chaque pause, c'est une zone plus grande qu'un terrain de foot qui est piétiné, souillé par les déjections, le sang des enfants mangés par les créatures de l'Anathème, etc.

Là, ce sont des enfants qui cadencent le rythme. Ils sont lents et épuisés. Mais ils voient que s'arrêter, c'est la mort, dévoré par des bestians ou des faunes, ce qui motive à avancer.

Entre Ulm et Mittenwald, le cortège s'est réparti sur plusieurs itinéraires en « absorbant » les communautés de rebuts rencontrées. Ce qui est beaucoup moins le cas entre Mittenwald et Zirl.

En plaçant le début de l'action à Ulm, ça me laisse plus de chance de remettre plus rapidement les chevaliers sur cette mission si jamais ils ont choisi de la donner à une coterie.

Si cette dernière est une **coterie rookie** qui est envoyée et qui n'est pas jouée par les joueurs, alors celle-ci se fera détruire dans le tumulus. Le faune blanc éliminant chaque membre de la coterie au début de chaque tour de combat. Si c'est une **coterie Vétéran**, elle a temps de s'enfuir, perdant 1 à 2 chevaliers. Si c'est une **coterie élite**, elle s'est repliée et demande une assistance.

Abaisser les tensions entre trois prodiges et une communauté de rebuts à Sibiu en Roumanie, vétéran

Mission diplomatique où une communauté de rebut reproche aux trois femmes d'avoir volé leurs enfants. Après enquête, les dates ne correspondent pas du tout. Et il est même possible, via le module satellite niveau 3, de remonter la piste. Ce qui rattache alors cette mission à celle du chevalier noir ci-dessus (« Protéger un convoi... »).

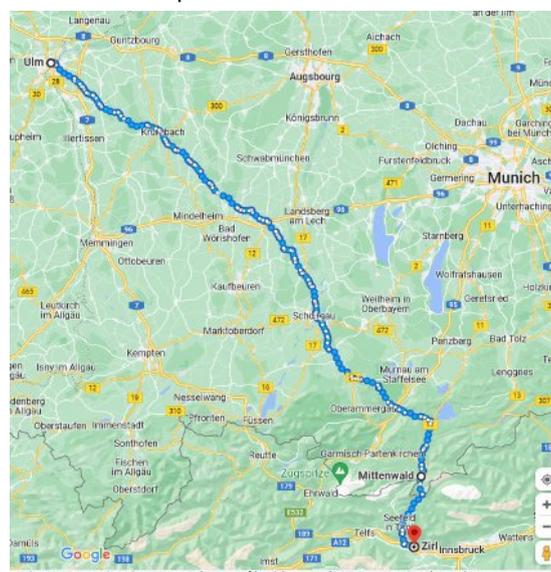
Aller vérifier les déclarations d'une « porte » vers un monde parallèle à Korhogo en Côte d'Ivoire, élite

C'est une vaste fumisterie. Une arnaque qui vend des passages vers un monde sécurisé. En réalité les victimes sont souvent découpées et vendues en pièces détachées, ou mis en esclavage. Derrière l'arnaque, il n'y a que la cupidité humaine, la naïveté et la crédulité des victimes très souvent proche du désespoir.

Ulm & Mittenwald Atlas p131

Ulm est une ancienne ville d'environ 130 000 habitants, qui a vu naître Albert Einstein. À environ une trentaine de kilomètres au nord-est, dans une grotte, une statue d'un [thérianthrope homme-lion](#) vieux de 32 000 ans environ, a été découverte en 1939. La statue, d'environ 30 cm, est composée de près de 300 morceaux.

La ville est l'ombre de ce qu'elle était. Les bases fortifiées de rebuts sont toutes dévastées depuis deux semaines environ. Les traces des cadavres ont disparu depuis longtemps. En passant du temps, il est possible de se rendre compte que des hordes d'humains et de la Bête semblent avoir dévasté les implantations de rebuts du secteur.



En consultant les bases de données du Knight, il est possible de voir apparaître les mentions d'un site protégé par des créatures de la Bête. Observé depuis longtemps par la section Dragon, il est fait mention d'observation assez fréquente depuis le début de l'automne 2037 (date de sa découverte).

Mittenwald est une ancienne ville d'environ 7 000 habitants, sur une ancienne voie romaine. Fortement fortifiée depuis l'arrivée de l'Anathème.

Le labyrinthe (à Ulm)

Le cercle de mégalithes dans la forêt d'Ulm semble très récent. Quelques mois tout au plus. Par contre, la partie enterrée est nettement plus ancienne.

Site extrêmement ancien, bien avant les civilisations proto germanique (qui commence à partir de 800 av JC), potentiellement antérieur aux plus vieilles traces trouvées à Ulm (environ 5 000 ans), mais pas contemporaine à la statue thérianthrope, car les artefacts en bronze situeraient l'emplacement à il y a environ 15 à 20 000 ans (à l'époque du bronze ancien). Donc certainement à l'époque des premiers homo-sapiens ou derniers néandertaliens (le site de la [vallée de Neander](#) qui a donné le nom à ces hominidés est à environ 500 km au nord-ouest d'Ulm) qui théoriquement disparaissent 10 000 ans avant de ce que l'archéologie a découvert.

La majorité de ce qui était organique a totalement disparu depuis longtemps, toutefois les jouets en pierre, les objets en bronze, des mobiliers formant des tas de résidus impossible à identifier. De façon étonnante, les squelettes sont relativement bien conservés et il reste possible de reconstituer les descriptions de l'Atlas p131.



Couronne de la vision décrite CdT p106, après la bataille dans le labyrinthe

La piste

Que ce soit en la remontant ou en la suivant, les chevaliers découvriront les horribles conséquences de la Chasse sauvage. Pour plus de détails, voir le descriptif « *Vérifier qu'une communauté de rebuts n'a pas été éliminée par une vague de noctes à Ulm, en Allemagne, dangerosité inconnue* » de la page précédente.

Chasse sauvage

L'interrogatoire d'**Ari Gundersen** permet d'apprendre qu'il a travaillé, comme chercheur en neurologie dans un laboratoire privé proche d'Ulm de 2009 à 2034.

Le laboratoire se nommait « Research Center of the Enhancement of Ulm University » (RCOTEUU). Il était en connexion avec l'université fondée la même année, en 1967. Les sujets principaux de recherches étaient des maladies orphelines affectant le système nerveux.

Alors que Gundersen y travaillait encore, il y avait environ un millier de maladies orphelines affectant le système nerveux qui étaient connues et répertoriées et chaque semaine une nouvelle maladie bénéficiait d'une publication dans une revue médicale internationale de référence (comme JAMA, The Lancet, Annals of internal medicine, etc.).

Au centre de recherche, de nombreux enfants venaient et bénéficiaient d'un traitement ou participaient à des projets de recherches visant à les soigner. Les cas les plus graves séjournèrent sur place, souvent avec au moins un parent. Et parfois, ils mourraient sur place parce que les soins n'avaient pas permis de les sauver.

Il avait entendu plusieurs rumeurs durant ses 25 ans de carrière. Notamment que le centre de recherche achetait des enfants. Il avait toujours trouvé ça absurde. Après tout, le nombre d'enfants malades ne manque pas. Il n'est pas utile de payer pour en avoir d'autres.

Sauf, qu'en 2032, il a découvert que le laboratoire avait en son sein un enfant en parfaite santé sur lequel il devait faire une batterie de test. Lorsqu'il avait posé les questions à son directeur de recherche, il s'était vu envoyé promener brutalement. Après quoi, il a vite compris que les rumeurs disaient vraie et que le centre infligeait des souffrances inutiles à des enfants en bonne santé.

Il a tenté un temps d'aider l'extraordinaire enfant sur lequel les recherches principales étaient axées. Et après avoir organisé sa fuite, il a alors démissionné et qu'il s'est tourné vers Dieu.

Et deux ans après, le chaos de l'Anathème arrivait.

Hive mind

Ari Gundersen ignore tout du projet Hive mind, des origines (paperclips), etc.

À la fin de la seconde guerre mondiale, environ 1 500 scientifiques ont été capturés par les Américains ([opération overcast](#)) et ont travaillé sur le territoire américain sur de nombreux projets, dont Hive mind.

Voici une modification du texte de la Chanson des ténèbres p108 :

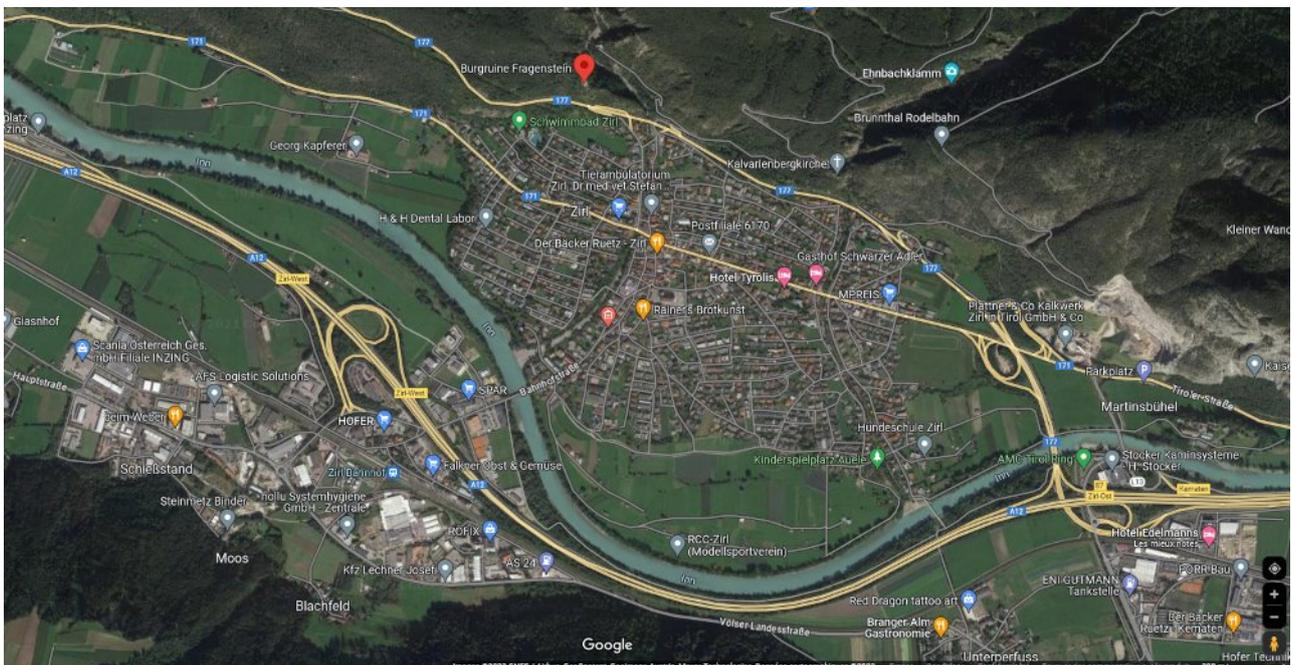
Dans les années 1970, la CIA a stoppé son programme secret dans le Nebraska. Baptisé Hive Mind, il visait officiellement à optimiser les capacités d'apprentissage des jeunes enfants par le biais d'une captation et d'une modification de leurs ondes cérébrales basée sur les travaux de [Wilhelm Reich](#).

Toutefois, le projet, piloté par le professeur Antonov, a été repris durant une très courte période au tournant des années 1980, faute de résultats probants. Le document se termine par une note mentionnant que la plupart des chercheurs associés ont été mutés dans une installation de recherche située dans le sud de la RFA, à proximité de la ville d'Ulm.

Bataille Zirl cdT p110

Rappel, il y a **200 km entre Ulm et Mittenwald** et **25 km entre Mittenwald et Zirl**. La Charge sauvage n'ayant que faire des souffrances des enfants, elle avance de 15 à 20 km par jour, suivant le relief, laissant derrière elle des cadavres d'enfants dévorés par les faunes et les bestians. Pour information, il y a environ 800 km entre Zirl et Rome.

Je mets précisément la bataille, dans le château-fort « Burgruine Fragenstein » dont les ruines ont été renforcées afin d'accueillir les villageois. Les remparts et le relief aident aux défenses.



Les différentes forces

Les factions en présence sont :

- La « ville » de Zirl (environ une centaine d'habitants)
- 3 vecteurs de Naples envoyé par Erosti (Atlas p143)
- Naomi, des Sombres marcheurs
- Ari Gundersen et les parents des enfants (une trentaine d'adultes armés)
- La Charge sauvage (avec Fiona Intyre, voir Atlas p140)

Déroulement de la bataille

À chaque vague les chevaliers peuvent récupérer des renseignements sur la campagne. Rappel la liste des événements qui suit ne tient pas compte des actions des chevaliers :

- Première vague :
 - Des dizaines d'enfants foncent sur le mur d'enceinte pour tenter d'entrer. Suivant la résistance, des faunes défoncent la porte en la chargeant
 - 3 vecteurs lourds de Naples bombardent la **Chasse sauvage**, tuant principalement des enfants
 - Le petit groupe d'**Ari Gundersen** sort d'un bâtiment en ruine proche de Zirl et tente de calmer les enfants
 - Info à récupérer au près d'Ari Gundersen** : Joni est le fruit du laboratoire où il travaillait. Là bas, ils trouveront plus d'informations.
- Deuxième vague :
 - La Chasse sauvage s'engouffre dans la ville de Zirl, c'est le début du massacre des habitants qui sont barricadés ou qui combattent
 - Fiona Intyre** apparaît (physiquement et sur les radars des chevaliers présents) au milieu de la Chasse sauvage et tire un missile à partir de sa méta-amure sur l'un des vecteurs de Naples. L'équipage de ce dernier se fait massacrer. Juste après, Fiona « disparaît »
 - Le groupe des parents d'Ari Gundersen ouvre le feu sur la Chasse sauvage et se font massacrer par les enfants et les créatures de l'Anathème
 - 2 vecteurs lourds balancent des bombes et des missiles sur la Chasse sauvage + contact **Erosti** (voir ci-dessous l'**information importante récupérable durant cette vague**)
 - Noemi** attaque **Joni** et le tue, ainsi que l'immense faune qu'il chevauche, juste après, elle « disparaît »
- Troisième vague :
 - La Chasse sauvage continue le massacre de la population de Zirl
 - Les 2 vecteurs balancent des missiles qui touchent les chevaliers, oups, dommage collatéral, désolé, c'est la Chasse sauvage qui était visé
 - Une immense nuée de noctes arrive
 - Info à récupérer auprès de Noemi** : « le Joni » qu'elle vient de tuer ressemblait aux clones de méta-amures bard
- Quatrième vague :
 - La Chasse sauvage est sur la fin du massacre de la population de Zirl
 - Les 2 vecteurs fuient devant les noctes qui les suivent
 - (test Perception ou Instinct contre difficulté 12) Fiona Intyre, après avoir analysé les chevaliers, tente une attaque sur celui qui semble être le moins apte à voir son tir assassin
 - l'information importante récupérable durant cette vague** : Fiona Intyre semble vraiment obnubiler par les chevaliers, comme si une vengeance l'animée.
- Cinquième vague :
 - La Chasse sauvage achève les derniers survivants de la population de Zirl
 - (test Perception ou Instinct contre difficulté 12) Fiona Intyre, après avoir analysé les chevaliers, tente une attaque sur celui qui semble être le moins apte à voir son tir assassin
 - l'information importante récupérable durant cette vague** : cette bataille n'est qu'une distraction !

Durant la bataille, le **commandant Erosti, officier de la milice napolitaine** (Atlas p143), les contacte pour les engueuler suite à la perte du vector. Il s'emporte et c'est l'immortel qui prend le relais pour les insulter encore plus copieusement... sauf que les chevaliers se rendent compte que le **Marco Tonini** qui les insulte n'est pas le même que celui qu'ils ont vu quelques jours avant, à la fin de l'arc du collectionneur (le Don de l'art).

Dans ma campagne, c'est l'indice pour montrer que Nox a les moyens de remplacer l'immortel et de manipuler le monde entier pour que personne ne remarque le changement.

Si les chevaliers ont des images enregistrées dans leurs méta-amures. Ils pourront éventuellement voir les images se modifier sous leurs yeux, même avec un thunder security. Mais comme tout se déroule durant le combat, il y a de grandes chances qu'ils ne remarquent pas les modifications.

Profils des protagonistes

Gardien du labyrinthe (élite)

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Il attaque l'ennemi le plus proche. Si des ennemis sont à distance égale, alors il attaquera celui qui possède le plus haut score dans l'aspect *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	20	4	4	7
Aspect except	□ Mineur ■ Majeur (2)	□ Mineur ■ Majeur (10)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (1)
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
10	2	30	300	--	15
Capa	<p>Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p>Module (saut nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.</p> <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p> <p>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>Affidé du Seigneur : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>				
Au contact	<p>Arme lourde (pilier) Dégâts 9d6+30 (+40 à ajouter si charge), portée contact, effets : Dispersion 3, Choc 2</p>				



Noctes (élite)

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>				

Bestian (élite)

Type : Hostile (recrue)

Tactique : un quart reste à distance pour vomir des flots de ténèbres. Ils ciblent haut score en *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	12	1	1	5
AspEx	--	Maj 3	--	--	--
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
6	3	2	30	--	10
Capa	<p>Module (saut nv1) : équiv. module saut 1.</p> <p>Anathème : peut infliger dégâts espoir. CdF fonctionne, mais pas armure. Si PNJ tué, récupèrent 1D6 PES par tranche de 6 PES</p> <p>Protéiforme (mineur) : armes effets suivants meurtrier, destructeur ou choc 1.</p>				
Contact	Griffes croc, 7d6+15, contact, choc 1				
Dist	Flot ténèbres, 4d6, port moy, choc 1, meurtrier				

Faune (élite)

Type : Salopard (Recrue)

Tactique : Simples et brutaux, les faunes 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 dans l'aspect *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	15	4	4	7
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur
	--	(9)	(4)	--	(1)
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
8	2	30	200	--	10
Capa	<p>Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p>Module (saut nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de saut au niveau 2.</p> <p>Affidé du Seigneur : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p>				
Au contact	Arme lourde Dégâts 6d6+24, portée contact, effets : anti-véhicule, Choc 1				
À distance	--				

Fiona Intyre (élite)

Atlas p140

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Fiona Intyre se dissimule au sein de la horde qui l'accompagne pour tirer avec son arbalète magnétique. Elle ne s'approche au contact que pour donner le coup fatal à l'aide de ses matraques électriques ou de sa dague. Elle utilise les doubles supplémentaires du mode Changeling pour lancer des leurres : charge de faunes qui explose à l'impact, copies parfaites d'elle sous la forme d'un enfant, etc. Fiona utilise des tactiques de hit and run. Une fois repérée, elle préfère fuir un combat à l'issue incertaine pour frapper les PJ dans le dos.

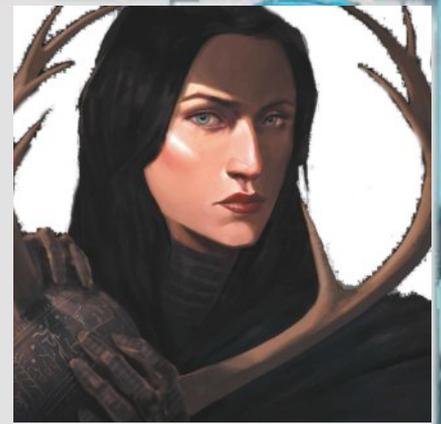
	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspect	10	12	8	6	18	
Aspect except	□ Mineur ■ Majeur (6)	□ Mineur ■ Majeur (6)	■ Mineur □ Majeur (4)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (4)	
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : 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	PA / CdF	
	10	8	30	90	120	90 / 30
Capa	<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>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>Assassin : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de Masque à ses dégâts, score de Masque exceptionnel inclus.</p> <p>Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur défense et leur réaction, jusqu'à la fin de la phase de conflit.</p> <p>Bouclier de bois noir : En phase de conflit, une seule fois par tour et juste après avoir subi une attaque mais avant le calcul des dégâts, le PNJ peut ajouter un bonus de 5 à sa défense ou sa réaction. Si l'attaque est un échec après l'utilisation de cette capacité, alors l'assaillant perd automatiquement 1D6 + 3 points d'espoir sans réduction aucune.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Méta-armure (Bard) : Le PNJ possède les capacités d'une méta-armure Bard avec évolutions à 150 et 200 PG totaux.</p> <p>Mode changeling (évol 200PG) : créer faux êtres à portée moyenne, difficulté 9 pour percer illusion. 4 PE pour illusion perso, 6 PE pour transfo étendue, 1 PE par faux être (maxi 4).</p> <p>Modules : course et vol niveau 2, grappin, voyager, vue alternative prédatrice</p>					
Au contact	<p>Dague 4d6+18, contact, effets : ignore armure, silencieux, assistance à l'attaque</p> <p>Matraque électrique 7d6+18, contact, effets : en chaîne, choc 4, meurtrier, barrage 4, deux mains</p>					
À distance	<p>Arbalète magnétique (carreau barbelé) 9d6+8, longue, effets : ignore armure, silencieux, deux mains, précision</p> <p>(carreau neurotoxine) 7d6+8, longue, effets : ignore armure, dégâts continus 6, ignore CdF, silencieux, 2 mains, précision</p> <p>(carreau choc) 6d6+8, longue, effets : ignore armure, choc 4, silencieux, deux mains, précision</p> <p>(carreau nanomachines) 9d6+14, longue, effets : destructeur, anti-véhicule, lumière 4, silencieux, deux mains, précision</p> <p>Lance-missiles (missile) 7d6+10, lointaine, effets : anti-véhicule, artillerie, assistance à l'attaque, deux mains, lourd</p> <p>(roquette) 3d6, lointaine, effets : assistance à l'attaque, deux mains, lourd, dispersion 6, fureur</p>					

Fiona Intyre

Chevaleresse disparue en septembre 2037, en Allemagne.

Équipement au moment de sa dernière mission

Méta-armure Bard
Matraque électrique
Arbalète magnétique
Lance-missiles
Course niveau 2
Grappin
Voyager
Vue alternative prédatrice



Résumé historique rapide

Fiona est née et a grandi dans la banlieue de **Dublin**. Après des études brillantes, aidée par un environnement familial favorable – des parents enseignants, attentifs aux besoins de la jeune fille –, elle a connu une phase de rupture brutale avec son milieu et sa famille et a plaqué son doctorat en physique des particules pour se réorienter en tant que garde dans un parc animalier.

Au contact de la nature, tour à tour agent de police, soigneur, guide, elle a développé une empathie croissante avec ses protégés et le cadre exceptionnel dans lequel elle évoluait. Lors de la croissance de l'Anathème, elle a vu sa zone de travail se dégrader, a découvert les mutations de la faune et été sauvée par Vraess. Ramenée à Camelot, elle a rapidement intégré l'organisation et a demandé à rejoindre la coterie de son mentor, malgré les rumeurs.

Lors d'une mission en Allemagne, sur la piste du Prédateur, elle a disparu. Vraess l'a cherché sans résultat.

Galerie de portraits, Chasse sauvage

Partie à replier pour faire un crochet
Mittenwald, CdT p105 (P6)



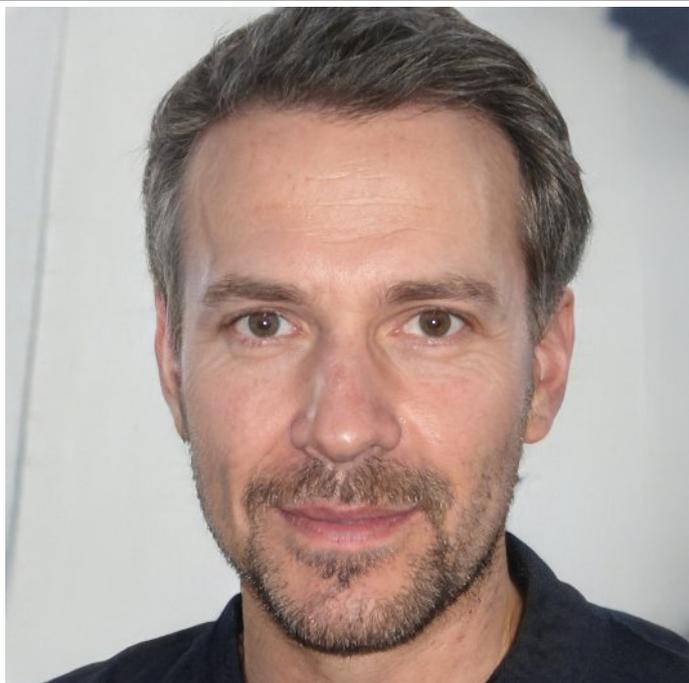
Hilde Buit
Mère éplorée

Partie à replier pour faire un crochet
Chasse sauvage



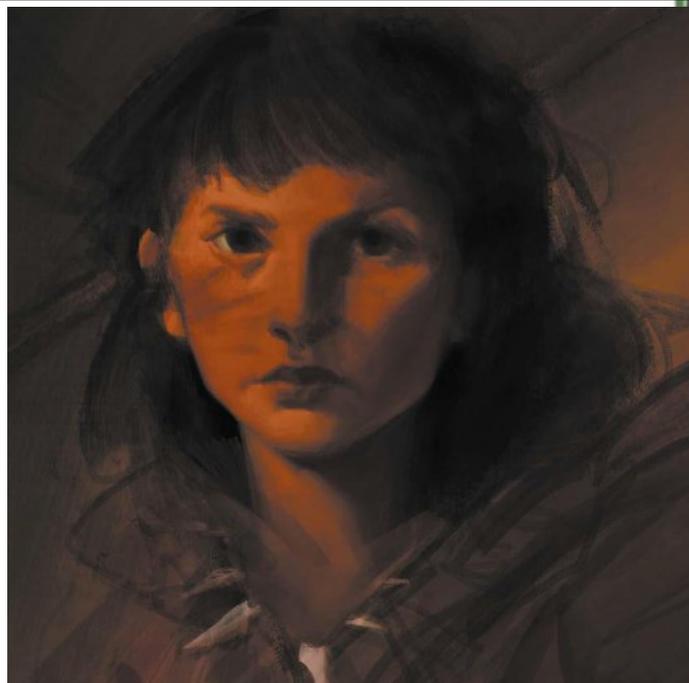
Ari Gundersen
Pasteur allemand

Partie à replier pour faire un crochet
Chasse sauvage



Özhan Werkman
Chef communauté Zirl

Partie à replier pour faire un crochet
Sombre marcheur



Naomi
Sombre marcheur

Mission non pourvue

Localisation

Pologne,
À Wroclaw



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

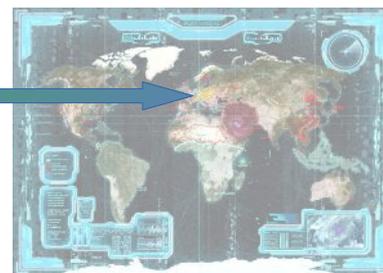
Objectif

Protéger une communauté d'une créature de l'Anathème.

Mission non pourvue

Localisation

Tchéquie,
À Olomouc



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite
- Inconnue

Objectif

Protéger un convoi de rebuts, d'un chevalier noir « accompagné » de créatures de la bête, actuellement

Mission non pourvue

Localisation

Papouasie-
Nouvelle-Guinée,
À Kasap



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Acheter des savons pour nettoyer la corruption de l'Anathème

Mission non pourvue

Localisation

Wyoming
(USA),
À Shoshoni



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Trouver une œuvre d'art volée par des rebuts à une communauté

Mission non pourvue

Localisation

Allemagne,
À Ulm



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite
- Inconnue

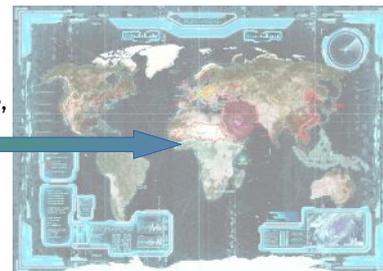
Objectif

Vérifier qu'une communauté de rebuts n'a pas été éliminer par une vague de noctes

Mission non pourvue

Localisation

Côte d'Ivoire,
À Korhogo



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Aller vérifier les déclarations d'une « porte » vers un monde parallèle,

Mission non pourvue

Localisation

Roumanie,
À Sibiu



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Abaisser les tensions entre trois prodiges et une communauté de rebuts

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



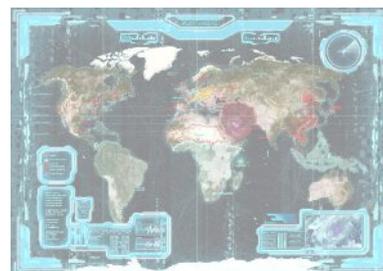
Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission 2 : Rome

Chanson des ténèbres p113, Atlas p128

Plutôt que de demander de rentrer à Camelot à la fin de la mission précédente, il leur ait demandé d'aller directement à Rome, histoire d'avoir le temps d'organiser les défenses et de limiter l'élimination de la ville sainte. Naturellement la coterie de Gidéon MacTavish (qui s'appelle les Phantom of Kay dans ma campagne) est envoyée en renfort avec pour mission prioritaire de faire fuir loin au sud ou à Rome, car la Charge sauvage arrive.

Chronologie des événements

Basé sur le principe que les personnages ne vont pas à Camelot, le « J0 » étant la bataille de Zirl.

- ❑ J1 : arrivée à Rome, ordre des événements tels qu'indiqués dans la campagne. Les « PK » accompagnent les PJ jusqu'à la Légion.
 - Rencontre avec la feu follet Celeste Casarini, dans le centre commercial proche de la villa Médicis. Elle apprend aux chevaliers :
 - ❑ Cesare est fou. Ses deux centurions (Paulo Van Kemps et Saul Arentino) sont ceux qui dirigent réellement la Légion.
 - ❑ La population voue un culte à Lancelot
 - ❑ Les « civils » autour du fortin sont dans une situation fragile, il faut le voir de ses yeux pour comprendre
 - Crucifixion de Silvio Luditore et « justice de Britania » ?. Rencontre avec le centurion Paolo Van Kemps
 - Escorte jusqu'à Cesare Di Marzio.
 - ❑ Rencontre avec le deuxième centurion (Saul Arentino).
 - ❑ Discours incohérent de Cesare, en latin classique ! « à Rome, ce sont les Romains qui gouvernent. » Par contre, ils ne sont pas contre une assistance. À condition de se placer sous le commandement romain.
 - ❑ Découverte de l'immense peinture (*Transfiguration* de Raphaël)
 - ❑ Servante apporte rafraîchissement et implore de sauver sa fille Claudia. Furie de Cesare.
 - « Vrai » briefing avec les deux centurions dans une petite salle.
 - ❑ Assurance de collaboration, communication via radio, peuvent renseigner :
 - Situation garde suisse et tensions
 - Bête au Colisée
 - Apprécient pas de devoir appliquer une justice aussi primitive et expéditive
 - Saul regrette l'esclavage et Paulo plus réservé sur ce sujet
 - ❑ Peuvent expliquer la situation de Graziella et Claudia Santoni (voir ci-dessous). Insiste sur le fait que retrouver la fille permettrait de gagner la confiance de Cesare.
 - Pour Gidéon, il est impossible d'envoyer les rebuts des villages environnant à venir gonfler les rangs des esclaves de la Légion ou vers la mafia de Naples.
 - Graziella Santoni et sa fille Claudia.
 - ❑ Ce qu'il est possible d'apprendre.
 - Elles sont appréciées car aide beaucoup « la plèbe ».
 - Graziella est la veuve du centurion précédent Saul. Il a été tué par la Garde suisse.
 - ❑ En discutant avec Graziella :
 - voir encadré E4, p119 puis P5 en discutant avec les deux légionnaires en détention.
- ❑ J2 : un peu avant l'aube, des cris de Cesare peuvent être entendus si jamais les chevaliers sont assez proches.
 - Camelot signale qu'il y a des dizaines de nuées de noctes qui rendent inopérantes les analyses satellites. Dans tous les cas, ils sont plus nombreux qu'estimé... et peut-être plus rapide (50 à 100 km/jour en première estimation)
 - ❑ Les PK partent voir comment piéger le nord de Rome et tombe sur les miliciens de Naples
 - En milieu de matinée, début de l'affrontement entre la Légion et les gardes suisses. L'explosion IEM atteint les chevaliers s'ils sont proches de Cesare. Le tir d'arbalète vient du dos des chevaliers.
 - Nouveau chef de la Légion :
 - ❑ Paolo Van Kemps : il poursuit le plan de Cesare (attaquer la garde suisse) jusqu'à la destruction de la Légion
 - ❑ Saul Arentino : repli des troupes
 - Destruction de la tour de communication, disparition de la feu follet
 - Soutenir le discours de Saul
 - Entrevue avec le cardinal qui refuse de faire quoique ce soit sans l'aval du Pape (ou des preuves de sa mort, lui permettant de devenir Pape par intérim) et reproche du vol d'œuvres d'arts par Légion

- Cadavre de Celeste (la feue follet) et vidéos
- Colisée et combat épique
- 3 vectors lourds se posent au nord de la ville

Salute

La **coterie Louve** (voir mon aide de jeu « coteries fréquentables ») a réunie des preuves et témoignages démontrant que le destin des esclaves (que Salute extrait de la Légion) se retrouvent dans une situation pire ou pas réellement meilleure. Par contre, ils n'ont pas encore eu le temps de lui montrer.

Si l'un des joueurs a un contact avec un membre de cette coterie, il peut facilement obtenir les informations et les utiliser pour convaincre Salute.

Profil du Prédateur

Durant toute ma campagne le Prédateur a été un ennemi à fuir, même de loin. À de nombreuses reprises ils ont entendu des récits avec des coteries entières qui y sont passées. Et à Marseille, Sagamore leur a ordonné de fuir.

Je suis parti sur le profil fait par Magus auquel j'ai « simplement » ajouté Résilience à 15.

Prédateur couronné (élite)

Bestiaire p6, Bestiaire de Magus p17-18

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Le Prédateur apprécie de combattre face à des personnages qui représentent un certain challenge pour lui. C'est pour ça qu'il s'attaque en priorité aux ennemis qui ont le plus haut score en *Bête* puis en *Chair*. Il est toujours accompagné d'une nuée de noctes (à 200 de cohésion). Dès qu'il meurt, s'il a accumulé assez d'énergie, son pouvoir appel de la Chasse se déclenche automatiquement. Pour utiliser ce pouvoir, le Prédateur doit drainer 50 points d'énergie (en une ou plusieurs fois) avec sa capacité drain d'énergie.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	21	10	12	14
Aspect except	□ Mineur ■ Majeur (6)	□ Mineur ■ Majeur (15)	□ Mineur ■ Majeur (9)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (9)
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	Résilience	Bouclier
	19	14	30	450	15
Point faible	Sang-froid, Perception, Instinct				
Capa	<p>Peur (2) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</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> <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>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>Appel de la chasse : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Si les points d'espoir de la cible tombent à 0, elle rejoint la Chasse sauvage (voir Atlas).</p> <p>Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</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> <p>Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p>Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p>Phase 2 : Lorsque le PNJ a été mis à l'agonie une première fois, il récupère la totalité de ses PS, PA et PE (s'il en a) et reprend le combat. Il faut maintenant utiliser le profil "<i>Le Prédateur couronné (élite) (phase 2)</i>".</p>				
Au contact	Crocs 6d6+36, contact, effet : aucun				
À distance	Appel de la chasse 12d6+20, longue, effets : 50 PE, choc 2, Anathème				

Prédateur couronné (élite) (phase 2)

Bestiaire p6, Bestiaire de Magus p17-18

Type : Patron (Recrue)

Tactique : Le Prédateur apprécie de combattre face à des personnages qui représentent un certain challenge pour lui. C'est pour ça qu'il s'attaque en priorité aux ennemis qui ont le plus haut score en *Bête* puis en *Chair*. Dès qu'il meurt, s'il a accumulé assez d'énergie, son pouvoir appel de la Chasse se déclenche automatiquement. Pour utiliser ce pouvoir, le Prédateur doit drainer 50 points d'énergie (en une ou plusieurs fois) avec sa capacité drain d'énergie.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	27	10	12	14
Aspect except	□ Mineur (6) ■ Majeur	□ Mineur (15) ■ Majeur	□ Mineur (9) ■ Majeur	□ Mineur -- □ Majeur	□ Mineur (9) ■ Majeur
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Déf	Réac	Init	PS	Résilience	Bouclier
	22	14	30	600	15
Point faible	Sang-froid, Perception, Instinct				
Capa	<p>Peur (2) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</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> <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>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>Appel de la chasse : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance. Attention, pour l'utiliser, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés. Si les points d'espoir de la cible tombent à 0, elle rejoint la Chasse sauvage (voir Atlas).</p> <p>Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</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> <p>Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p> <p>Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).</p> <p>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>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>				
Au contact	Cross 6d6+42, contact, effet : aucun				
À distance	Appel de la chasse 12d6+20, longue, effets : 50 PE, choc 2, Anathème				

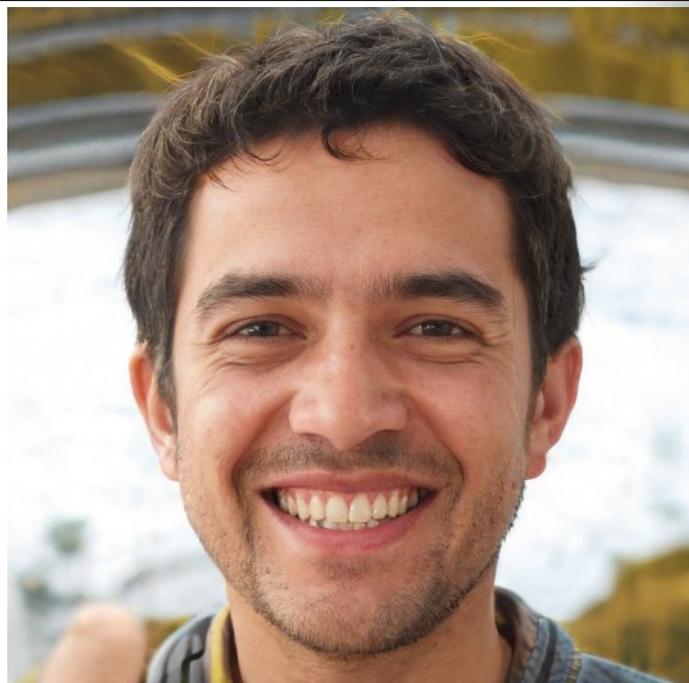
Galerie de portraits, Rome

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Celeste Casarini (feue follet infiltrée)
Responsable des communications de la Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



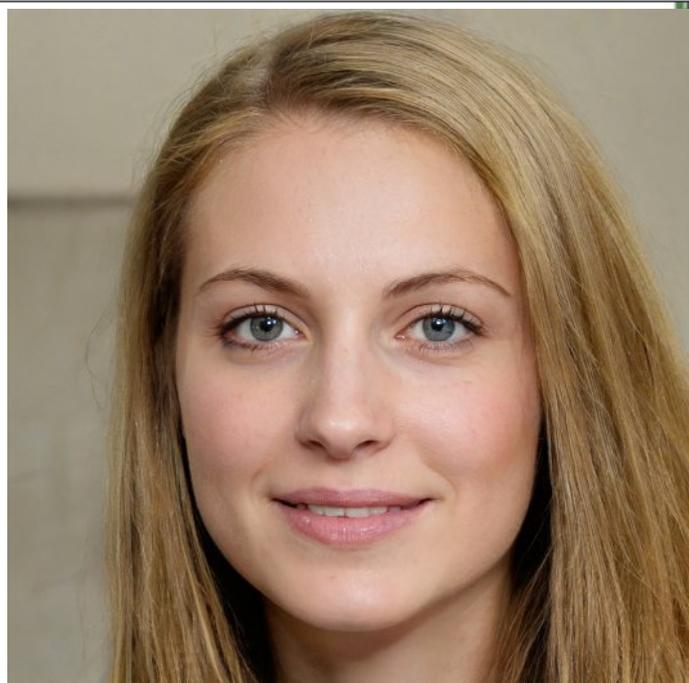
Silvio Luditore
Voleur de la Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Graziella Santoni
Intendante de Cesare

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Claudia Santoni
Fille de l'intendante Graziella

Galerie de portraits, Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Maia 15/6
Street artist, Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Cesare Di Marzio
Légit de la Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Paolo Van Kemps
Centurion de la Légion

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Saul Arentino
Centurion de la Légion

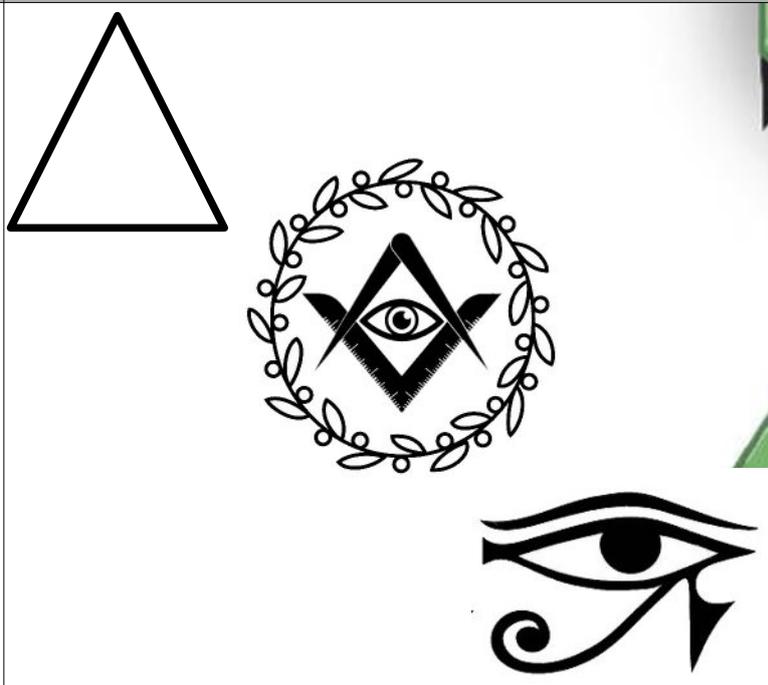
Galerie de portraits, Rome

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Cardinal Denis de la Barthe
Chef de la Garde suisse

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Symboles linteau, entrée salle souterraine

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Transfiguration de Raphael (4x2,8 m)

Partie à replier pour faire un crochet
Rome



Saint Jerome de Leonardo da Vinci (1x0,8 m)

Transfiguration de Raphael

[La Transfiguration](#) est le dernier tableau peint par Raphaël, commencé en 1518, inachevé de sa main en 1520, date de sa mort. Il est conservé à la Pinacothèque de la cité du Vatican.



Mission 3 : Sous les nuées

Chanson des ténèbres p129, Atlas p128

Quelques repères historiques

La mission se déroule au VI^e siècle, voici quelques repères pour bien comprendre comme le christianisme et « l'empire romain » ont évolué ensemble.

À la base les Romains sont tolérants vis-à-vis des religions, pour eux, toutes divinités sont bonnes à prendre à partir du moment où elles peuvent aider.

- 70, [Auguste](#) fait que le christianisme est toléré, mais...
- 189-199, pontificat de [Victor I^{er}](#).
- 260, [Gallien](#) fait cesser les persécutions.
- 312, [Constantin I^{er}](#) se convertit au christianisme et associe Dieu à une fusion de toutes les divinités et le soleil
- 392, [Théodose I^{er}](#) fait du christianisme la seule religion reconnue. Tous les autres temples sont détruits ou abandonnés. À la mort de l'empereur (en 395), c'est le début de la fin de l'empire Romain.
- 4 septembre 476, « [début de la fin de l'empire romain](#) »
- 536, [pire année de l'histoire](#), suite à une éruption volcanique. En découle, par exemple, la [peste de Justinien](#).
- 527 à 565, règne du « dernier empereur romain », [Justinien I^{er}](#). Les empereurs suivants seront à Constantinople.
 - 561, mort de [Pelage I^{er}](#), qui avait à cœur de prendre soin du peuple.
- 582 à 602, règne de [Maurice](#). Après Justinien I^{er}, se succède Justin II (565-278) et Tibère II Constantin (578-582).
 - **5 février 590, mort de [Pelage II](#), de la peste**
- 1055, dernier pape ([Victor II](#)) à être nommé par l'empereur. Les suivants seront élus.
- 1086-1087, pontificat de [Victor III](#).
- 1138, [Victor IV](#), élu par des partisans du précédent, il perd l'appui de la Sicile et se soumet à Innocent II
- 1159, [Victor IV](#), élu par quelques cardinaux en opposition à Alexandre III. Reconnu uniquement par l'empereur Frédéric Barberousse. Il est le deuxième antipape à choisir le nom de Victor IV.
- 1199, [Innocent III](#) impose l'inquisition comme autorité judiciaire supérieure aux autorités locales pour contrer les cathares et les mouvements chrétiens similaires qui existaient un peu partout, mais surtout dans le nord de l'Italie et le sud de la France. Toutes les « cités-états » qui ne voyaient pas d'un bon œil la volonté de Rome de vouloir contrôler tous les mouvements chrétiens, ne reconnaissaient pas la légitimité du pontificat romain. C'est en réaction qu'Innocent III va édicter un ensemble de règles, dont le baptême qui ne pouvait se faire que par des autorités désignées.
- 1963-1978, [Paul VI](#), en tant que bras droit de Pie XII, il est très apprécié. En 1965 il rétablit les prêtres-ouvriers dont il avait participé à leurs interdictions douze ans avant. Pour la préparation des travaux visant à prolonger le concile Vatican I de 1870, il propose d'inclure des réunions contradictoires avec des protestants et des orthodoxes. À la mort de Jean XXIII, [Vatican II](#) n'est pas fini. C'est sous le pontificat de Paul VI qu'il sera achevé.

Antipape

Copier coller de l'[article wikipédia](#) :

Un antipape est une personne qui a exercé la fonction et porté le titre de pape, mais dont l'avènement à cette charge n'est pas ou plus reconnu aujourd'hui comme régulier et valable par l'Église catholique.

Lors de certaines périodes turbulentes de l'histoire de l'Église, des élections irrégulières ont porté sur le trône pontifical des prétendants alors que l'Église catholique romaine était déjà dirigée par un pape. D'autres antipapes ont été élus de façon irrégulière pendant une vacance du trône. Enfin, il est arrivé que les électeurs se divisent en factions rivales et élisent deux papes différents le même jour. Beaucoup de ces antipapes ont été simplement nommés par des souverains pour servir leur intérêt propre.

Nouveau pape

Copier coller Chanson de la lumière, p196 :

Concernant le pape Victor X, s'il s'agit de Carlos Roya, il est considéré comme un saint par ses pairs. La rumeur publique prétend qu'il a déjà accompli des miracles. En revanche, si c'est Denis de la Barthe, la manière dont il est revenu après avoir côtoyé les ténèbres et tout sacrifié pour retrouver Paul VII a été largement médiatisée.

Chose intéressante, en prenant le nom de Victor, ce pape devrait se nommer Victor IV ou V, en aucun cas X puisque il n'y en a pas eut autant.

Le choix de Victor est intéressant pour le passé des deux Victor IV (deux antipapes) et pour le fait de « sauter » de III/IV à X, voir ci-dessous.

Mes adaptations

Je place l'action en 590, ajoutant la peste au chaos et la confusion possible entre la chasse sauvage (et la menace des enfants) et l'épidémie.

Rappel, les papes, à cette époque, sont désignés par l'empereur romain... qui sont à Constantinople depuis Justinien I^{er}.

Le Panthéon

Je remplace la **vidéo envoyée par Tulkas** (CdT p132), soit par un message de **Lia Dominguez Beltrano** (la jeune informaticienne cherchant son émancipation, autrement dit l'un des tous premiers PNJ de mes scénarios, voir *Premiers pas au knight*, p5). Son message demande à parler au chevalier qui l'a en contact. Elle explique qu'un ami en commun à un conseil « visiter le Panthéon » et un message : « *Même la plus discrète des bougies peut chasser les ténèbres* ». S'ils cherchent à en savoir plus, elle acceptera de parler de vive voix, à Londres.

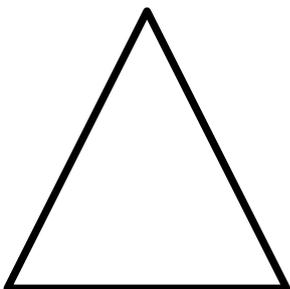
Soit je remplace par des renseignements provenant de Denis Landers, le Veilleur (voir Codex fan made 1) si cet Illuminati est vivant et fait parti des contacts des PJ et qu'ils pensent à faire appel à lui.

Les trois panneaux du **bas relief** (CdT p133), et les symboles de la clé de voûte du chapitre 3 — à travers le temps et l'espace, est bloquée par une porte qui ne s'ouvre que si les joueurs trouvent une logique à l'ordre des symboles, peu importe l'ordre.

L'accès, pour moi, se fait donc en deux temps.

Le premier, dans le Panthéon lui-même, ouvre sur un puits humide et glissant, où il sera impossible d'y aller en méta-amure encombrante (warrior, paladin, barbarian, warlock). Le puits ressemble à un vestige ancien qui n'a pas été comblé. Mais le premier chevalier qui l'emprunte, nettoie en éliminant les toiles d'araignées et mousses. Il a du existé des trous pour aller faire la maintenance, mais les briques friables et la moindre méta-amure tentant de les prendre va vite descendre. Au fond, à 6 m environ, un tunnel d'environ 1,50 m de hauteur, de forme oblongue, dans le style des aqueducs, s'enfonce dans la nuit.

Les chevaliers débouchent alors devant cette porte fermée, surmontée des symboles compas, équerre, œil et cercle de rameau d'olivier, encadré par la pyramide à gauche et l'œil d'Horus à droite :



Après avoir défoncé la porte ou après avoir appuyé sur les symboles dans un ordre qui leur semble logique, la porte s'ouvre alors sur une pièce avec une demi-vasque en pierre reposant sur un pilastre sur le mur à gauche. En

face, une fresque est couverte d'algues et mousses et il est possible de voir l'eau coulée presque en continu. Sur le mur de droite, une statue en très mauvais état semble être une sorte de créature quadrupède avec deux petits « monticules » qui pourraient être sous le ventre, mais l'état général est très dégradé et couvert de concrétion.

Ces éléments-là sont justes des diversions. Le temps que les chevaliers s'occupent de nettoyer ou tenter de remettre en état. En fait, derrière la fresque si fragile qu'elle cède au moindre contact, il y a le couloir et le paysage décrit dans la campagne, après l'encadré « Symbolique ».

Les méta-amures « romaines »

Roma antica, les équivalences des méta-amures sont :

- Warrior : forte musculature, bardé d'armes diverses
- Priest : tenue et insignes d'un « Armicustos » (spécialiste équipements et armes) avec des petits outils de forgerons, des rouleaux de parchemins
- Paladin : grand, avec un grand arc ou une grosse arbalète
- Warmaster : des insignes d'officiers
- Rogue : tenue et insignes d'un « speculatores » (espion)
- Bard : tenue et insignes d'un « tubicien » (musicien) pas d'armure mais une tenue civile anodine et une besace remplie de postiches et maquillage
- Ranger : une arbalète, un arc et plein d'armes de jets différentes
- Wizard : tenue et attributs d'oracle et une besace remplie de fiole inflammable
- Barbarian : géant avec un immense marteau de guerre
- Druid : tenue de chaman primitif
- Psion : tenue de sénateur et une besace remplie de saufs-conduits
- Monk : une toge et des cestes
- Warlock : armure avec de nombreux sabliers gravés dessus
- Shaman : tenue et insignes d'un « Aquilifer » (porteur de l'aigle)

Le pape Victor X

Voir « [Quelques repères historiques](#) » ci-dessus pour le contexte.

Pour ma part, Rumeur (Ldb p398) exploite et vend son influence au Mur. Elle crée des Victor V à IX en modifiant un peu l'histoire de certains ou antipapes. Voici des exemples :

- 1138 et 1159, Victor IV
- Victor V ; 1276, ex [Jean XXI](#), pour sa mort par l'édifice qu'il faisait construire
- Victor VI : 1455 à 1458, [Calixte III](#), pour népotisme
- Victor VII : 1492-1503, [Alexandre VI](#), pour son rôle politique où il partage l'Amérique entre Espagne et Portugal
- Victor VIII : 1939-1958, [Pie XII](#), pour ses positions vis-à-vis des nazis : « Mis au courant de l'existence des camps d'extermination, le pape condamne les actes, sans en préciser explicitement les victimes, ni les coupables (Noël 1942) »
- Victor IX : 1978, [Jean-Paul I^{er}](#), pour son pontificat de 33 jours seulement, pour faire pression sur le Mur qui refuse le marché dans un premier temps. Il sera remplacé par [Pie IX](#) (1846-1878), le pape initiant Vatican I en 1870 et proclament l'infailibilité pontificale. Il est également le pape ayant le plus long pontificat.

L'objectif est de fournir des preuves de l'œuvre, de l'action de Rumeur dont les joueurs peuvent se rendre compte (et de fait, leurs chevaliers) mais dont les PNJ autour d'eux ne semblent pas du tout se rendre compte.

Le Vatican

Dans le Vatican, mis à part la chapelle Sixtine, j'ai mis des petits groupes d'esclaves du Masque s'attelant à mettre en place des dévoiements de l'art. Par exemple en dessinant ou gravant des masques sur et dans les bâtiments, de mettre en place des sculptures afin de représentant le masque, de déplacer sans cesse des œuvres pour tenter de les altérer ou dessiner un cheminement représentant le masque, etc.

Ces esclaves sont focalisés sur leurs tâches et il est très facile de les attaquer par surprises ou au contraire de passer sans se faire remarquer. Par contre, ils sont dans de très nombreux bâtiments où zones, sauf le musée où ils n'ont pas réussi à entrer et au cœur de la Basilique Saint-Pierre. En cas de conflit, j'utilise le profil suivant :

Esclaves du Masque

Type : Bande (initié)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	6	8	5	10
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débordement	Bouclier
3	4	1	50	5	--
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 point d'espoir. Dissimulé : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures de son Seigneur, 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.				

Séraphin

Dans ma campagne, j'avais introduit les Animaux guides (voir Atlas p68) depuis longtemps. Certains, à l'issue de la rencontre avec Ala (voir mes scénarios Saga Africaine, p32 et 59), avait même pris Ala comme guide.

Durant cette phase de la campagne, certains joueurs interprétant un personnage fervent catholique, ont fait une démarche visant à aller à l'encontre des esprits défunts présent (surtout Saint-Pierre dans sa Basilique). Je les ai mis en présence du fantôme d'un Séraphin, qu'ils percevait très difficilement. Et, en utilisant 6 points de contact et 60 points d'espoirs, ce sont liés avec.

Les bonus octroyés sont en combat et art (avec parfois un effet augmenté d'un cran (amateur à apprenti, apprenti à initié, initié à maître)). Le séraphin n'a pas un niveau fixe mais 1d6/2 à chaque fois que le personnage aura besoin du bonus. Sur un résultat de 6, le bonus en art augmentera également la qualité de l'œuvre, avec toujours un maximum de maître.

Combat dans la chapelle Sixtine

Elle mesure environ 41 m de long, 13 m de large et 20 m de hauteur. [Lien wikipedia.](#)



La chorale qui psalmodie empêche les formes d'art basés sur les sons, d'être actif. De même, toutes les formes d'arts basé sur la vue sont très fortement limités (effet apprenti maximum) tant que le Mur est présent. Enfin, les séraphins bénéficient pleinement de toutes les formes d'art, à leurs propres bénéfiques et aux effets les plus élevés, quelles que soient les performances des artistes.

Esclaves du Masque (élite)

Type : Bande (initié)

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	6	8	5	15
Aspect except	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débordement	Bouclier
3	4	1	450	9	10
Capa	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Dissimulé : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures de son Seigneur, 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> <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>				

Enfants du Masque (élite)

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	20
Aspect except	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (4)	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (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	8	30	50	-	15
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> <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	Lame d'Abyesse Dégâts 9D6, Portée contact, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				
À distance	Éclat d'Abyesse Dégâts 6D6 + 6, Portée longue, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				

Exemple d'une fusion de 4

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	20	14	14	26
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
2	1	30	640	-	15
Au contact	Lame d'Abyesse : Dégâts 20D6, Portée contact, Effets : Meurtrier et Destructeur et Choc 1				
À distance	Éclat d'Abyesse : Dégâts 20D6 + 6, Portée longue, Effets : Meurtrier ou Destructeur ou Choc 1				

Mur (élite)

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	20	20	30
Aspect except	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur □ Majeur --	□ Mineur ■ Majeur (10)	□ Mineur ■ Majeur (10)	□ Mineur ■ Majeur (15)
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	PA	Bouclier
30	30 (voir intouchable)	3d6+30	750	--	30
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> <p>Intouchable : Le PNJ est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction (incompatible avec insaisissable).</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>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>Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</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>				

Séraphins (élite)

Type : Patron (recrue)

Tactique : Peu discret et encore moins prudent, un séraphin attaque frontalement, sans aucune retenue. Il cible toujours le PJ avec le score de Machine le plus élevé.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	20	8	4	6
Aspect except	■ Mineur (4) □ Majeur	□ Mineur (6) ■ Majeur	■ Mineur (4) □ Majeur	□ Mineur -- □ Majeur	□ Mineur (6) ■ Majeur
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Déf	Réac	Init	PS	Bouclier	Résilience
14	11	3d6+39	150	14	10
Point faible	Hargne				
Capa	<p>Accablant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p>Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Aura de souffrance : Un PJ (ou un PNJ) réussissant une attaque sur le PNJ subit automatiquement 2D6 points de dégâts avec les effets ignore armure et ignore CdF.</p> <p>Intouchable (mineur) : Tant que le PNJ possède de la résilience, il est insensible aux attaques qui nécessitent de dépasser sa réaction.</p> <p>Né dans la lumière : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure.</p> <p>Puissance de l'Éther : Contre les créatures de l'Anathème, les méta-armures et tout ce qui provient des ténèbres, le PNJ inflige toujours 3D6 points de dégâts supplémentaires. Chacune de ses attaques possède en outre les effets anti-Anathème et lumière 6. Enfin, le score d'égide ne s'applique pas face aux attaques du PNJ.</p> <p>Vitesse de la lumière : Le PNJ reçoit un bonus à sa réaction et à son initiative. Lorsqu'il se déplace, il peut le faire en volant ou en se téléportant à portée moyenne.</p>				
Au contact	Arme de lumière Dégâts 6d6, portée contact, effets : ignore CdF				
À distance	Vague de lumière Dégâts 7d6, portée moyenne, effets : ignore CdF, dispersion 3				



MJ