

LE DÉVOREUR

Type de mission : Action, en groupe

Chronologie : Cette mission peut être jouée après l'arc de la Chair. Ce scénario est prévu pour des PJ chevaliers de la table ronde avec un minimum de 600PG ainsi que des coteries à leur disposition.

SYNOPSIS

Suite à ses multiples défaites encaissées durant l'arc de la Chair, cette dernière n'a pas dit son dernier mot et compte bien reformer son territoire. Pour cela, le 3ème éclat va utiliser son incarnation titanesque : le Dévoreur. Cette incarnation d'une puissance extrême protège le portail de la Chair bien caché sous l'Himalaya, au centre des réseaux souterrains de la Chair. À la demande de son Seigneur, le Dévoreur va s'étendre sur toute la chaîne de montagnes et se dévoiler.

ORDRE DE MISSION

Tous les Chevaliers de la table ronde sont contactés par Palomydes pour une réunion de crise dans les plus brefs délais à Camelot. Une fois la table ronde au complet, la commandante de la section Korrigan prends la parole.

« De nombreuses secousses sismiques viennent d'avoir lieu au nord de l'Inde. Nos relevés satellites indiquent que l'Himalaya tout entier vient de se soulever pour dévoiler une gigantesque masse informe de chair.

Nos coteries les plus proches viennent à peine de nous faire leurs premiers rapports. Cela semble être une unique créature de la taille d'un pays qui est en train d'émerger des profondeurs de la montagne. Les quelques communautés de rebuts vivants aux alentours sont désormais détruites, leurs habitants aspirés cellule par cellule par cet amas que les chevaliers appellent le Dévoreur.

Ce dernier semble consommer la chair de tout ce qui s'approche de lui, seule une méta armure ou une protection hermétique permet d'avoir une protection suffisante. De plus, nos éclaireurs parlent d'une armée de créatures de la Chair qui se déverse en flot continu par tous les orifices de l'Himalaya.

Envoyer des chevaliers peu expérimenté serait un carnage. Perdre l'étanchéité de son armure ne serait-ce que quelques secondes aurait des conséquences mortelles. Je suggère d'agir tout de suite et d'envoyer uniquement des Chevaliers capables d'affronter cette immondice.

Soyez prompts et sans pitié. »

INTRODUCTION

Suite au briefing de Palomydes, les PJ devraient logiquement se porter volontaire pour la mission. Et ils ne seront pas seuls car les dirigeants de Griffon, Ogre, Kraken et Tarasque viennent aussi. Les PJ sont libres d'emmener avec eux leurs coteries (Atlas – p. 98), mais les autres Chevaliers de la table ronde plus expérimentés les mettront bien en garde des risques. Dans tous les cas, de très nombreux Chevaliers, venant de toutes les sections du Knight, se préparent à décoller de Camelot en direction de l'Asie dans plusieurs dizaines de vectors de combat.

C'est pendant l'embarquement que les PJ seront contactés par une faction alliée qui leur propose une assistance grâce à des missiles longue portée armés d'ogives nucléaires. Suivant les relations et les actions des PJ par rapport au reste du monde, cette faction peut être la Black Cell, le Nodachi ou Ismaël Jhélam. Si aucun allié ne correspond logiquement à cette proposition, le MJ peut tout simplement faire intervenir Gauvain ou Nathan Johanson (Codex – p. 10). Les PJ sont libre de décider s'ils acceptent cette aide ou non. S'ils refusent, leurs alliés précisent qu'ils peuvent changer d'avis plus tard et demander un tir de missile à tout moment.

Puis les vectors s'envolent en formation, au dessus des yeux intrigués de la population de Londres. C'est après environ une heure de voyage que le bataillon atteint l'immensité de l'Himalaya.

DÉS DE MORT

Plusieurs fois dans ce scénario, il sera demandé aux PJ de jeter des dés de mort pour leurs coteries. Pour cela, il suffit de jeter un d6. Si le d6 indique 1, cela veut dire qu'un chevalier de la coterie est tombé au combat. Si une coterie accumule 3 pertes, elle est retirée de la mission. Le MJ est libre de décider si la coterie est définitivement perdue ou si elle est juste temporairement dans l'incapacité de participer à des missions.

PÉRIPÉTIE : RECONNAISSANCE ET PLAN D'ACTION

Le spectacle qui s'offre aux PJ aurait pu les faire vaciller il y a quelques mois. Heureusement, ils sont maintenant de fiers Chevaliers de la Table ronde. Tout le massif s'est soulevé d'une dizaine de mètres, dévoilant un amas de chair informe et chaotique recouvert de millions de bouches. Les neiges éternelles de l'Himalaya contrastent avec les couleurs rougeâtres de l'incarnation.

Le Dévoreur s'étend effectivement sous l'entière de la chaîne montagneuse et crache en continu diverses créatures de la Chair (Flores de chair, Monstre de chair et Abominations). Le Dévoreur grandit de minute en minute et recouvrira bientôt l'Himalaya tout entier. Il faut agir vite.

Les PJ peuvent faire une analyse de la bataille à venir avec un jet base Combat. S'ils échouent, c'est un autre Chevalier de la table ronde qui proposera le plan suivant.

Les PJ et leurs troupes vont devoir entourer le Dévoreur et l'attaquer méthodiquement parcelle par parcelle. Impossible pour l'instant de savoir si le Dévoreur possède un noyau ou un quelconque centre étant donné la surface qu'il occupe.

ÉPREUVE : CIRCONSCRIRE L'ENNEMI

L'armée du Knight va devoir attaquer sur autant de fronts qu'il y a de PJ, plus un supplémentaire. S'il y a 4 PJ, il y a donc 5 fronts sur lesquels combattre. Par souci de simplification, les autres fronts sont gérés par les autres sections présentes du Knight.

Cette épreuve est gérée de la manière suivante :

- Sur chaque front, il y a 4 tâches à effectuer : Repérage, Détruire, Protéger, Commander. Chaque PJ peut se placer lui ainsi que ses coteries sur le front et la tâche de son choix. Il est bien sûr possible de séparer les coteries du PJ pour couvrir plus de tâches en même temps. Les coteries des PJ ajoutent le nombre de d6 en fonction de leur expérience (Atlas – p. 98).
- La tâche de repérage représente le fait d'analyser le terrain et d'aider ses alliés à frapper au bon endroit pour être le plus efficace possible. Nécessite un jet base Perception. Cette tâche est une jauge de 50 réussites à remplir.
- La tâche de détruire consiste à tout simplement attaquer et combattre le Dévoreur ainsi que les créatures qu'il dégueule en permanence. Il faut faire un jet base Combat ou Tir. Cette tâche est une jauge de 50 réussites à remplir.
- Protéger ses alliés est toujours une tâche cruciale pendant une bataille. Cette tâche requiert un jet base Déplacement avec une difficulté de 20.

- Et enfin, commander les troupes à la bataille permet d'en augmenter la cohésion et l'efficacité, mais surtout d'en maintenir le moral. Il faut faire un jet base Parole avec une difficulté de 20.
- Quand tous les PJ et leurs coteries se sont placés sur les tâches possibles, ils doivent faire leurs jets et le MJ doit compter pour chaque tâche les réussites. Pour les tâches repérer et détruire, le MJ doit conserver ce nombre de réussites.
- Si la tâche protéger d'un front n'est pas réussie, les PJ présent sur ce front perdent 2d6 de PA, 2d6 de PS et 2d6 de PE (impossible à réduire). De plus, chaque coterie présente sur ce front doit jeter un dé de mort.
- Si la tâche commander n'est pas réussie, les PJ présent sur ce front perdent 2d6 d'espoir. De plus, chaque coterie présente sur ce front doit jeter un dé de mort.
- Quoi qu'il arrive, les PJ perdent tous 1d6 de PA, 1d6 de PS et 1d6 de PE. Cela représente de manière simplifiée le fait qu'ils affrontent des hordes de créatures en continu.
- L'épreuve est terminée quand les tâches repérer et détruire de tous les fronts sont accomplies. Si ce n'est pas le cas, il faut répéter le processus.
- Les PJ sont libres d'utiliser des nuds quand ils le souhaitent car chaque jet représente une longue durée. Les PJ peuvent aussi utiliser des modes ou des modules pour augmenter pour bénéficier de réussites automatiques sur leurs jets, à la discrétion du MJ.
- Pour finir, les PJ peuvent décider de demander un tir de missile nucléaire sur un front, s'ils en ont accepté l'usage. Ceci n'est pas une décision à prendre à la légère étant donné l'impact qu'aura cette atrocité sur la nature. L'utilisation d'un missile accorde 20 réussites automatiquement dans les tâches repérer et détruire d'un front. Il est bien sûr impossible de laisser des PJ ou des coteries sur ce front. Les PJ doivent réussir un jet Sang froid combo Hargne pour ne pas perdre 5d6 d'espoir. Les PJ ont à leur disposition 3 missiles à utiliser quand ils le souhaitent durant cette épreuve.

Après des heures interminables de combats répétés contre le Dévoreur et ses forces, la superficie de ce dernier a grandement diminué et la bête est acculée dans le parc national de Sagarmatha. C'est le moment pour le Knight de frapper fort et d'achever son ennemi.

ÉPREUVE : PARC NATIONAL DE SAGARMATHA

Situé au nord est du Népal, le parc national de Sagarmatha est à flanc de montagne de l'Everest. Entouré par la roche, les montagnes et la neige, c'est ici que la Chair a décidé de cacher son portail et c'est donc là que se retrouve le noyau du

Dévoreur. Le portail se trouve sous la terre, au cœur de la roche, bien caché derrière un tunnel qui contient le centre de l'incarnation.

La masse informe de chair du Dévoreur s'est concentrée dans le parc. Encerclé par la toute puissance du Knight, il ne se laissera pas détruire sans combattre.

Un combat commence contre le Dévoreur ainsi que la Faim du Dévoreur (p. 4). La Faim du Dévoreur ne peut pas être détruite et restera présente même après la défaite du Dévoreur.

Les PJ peuvent utiliser leurs coteries en combat, mais chaque utilisation d'une coterie se fait au prix d'un dé de mort pour cette dernière. Les autres alliés des PJ sont considérés comme occupés avec toutes les créatures du Dévoreur expulsées de ses bouches. C'est au PJ que revient la rôle majeur d'anéantir le Dévoreur pendant que leurs alliés leur ouvre la route.

Une fois le Dévoreur vaincu, il laisse apparaître un tunnel formé de longues dents et de muqueuses qui file sous l'Everest. C'est le seul chemin possible pour atteindre le cristal d'abysse de l'incarnation.

ÉPREUVE : DANS LES ENTRAILLES

Alors que les entrailles du Dévoreur sont mises à nues, son cristal d'abysse se met à produire des muscles, des tendons, des os et des organes frénétiquement. Un véritable flot de Chair se déverse du tunnel.

Pendant que le reste des forces du Knight s'efforce de combattre les créatures survivantes de la Chair à la surface, les PJ vont devoir s'enfoncer dans le tunnel jusqu'à atteindre le cristal d'abysse. Le tunnel n'est pas assez large pour que leurs coteries puissent les suivre. Ils doivent entrer seul.

Cette dernière épreuve est jouée comme un combat dont le seul et unique adversaire est la chair infinie produite par le cristal d'abysse. La Faim du Dévoreur est toujours active et son débordement est resté le même, ce qui obligera les PJ à se presser.

Dans ce combat un peu spécial, il n'y a pas besoin de jet pour toucher l'adversaire et toutes les attaques ont la portée suffisante pour toucher, même au contact. Seule la violence combat. Les PJ doivent infliger 1000 de violence de la manière qu'ils souhaitent avant que la Faim du Dévoreur ne finisse par les consommer.

Les PJ avancent dans le tunnel, broyant un amas musculeux de nerfs, éclaboussant de gerbe sanguinolente leur armure et brûlant méticuleusement tout ce que le cristal d'abysse du Dévoreur leur vomit à la figure.

En cas d'échec, ce sont les alliés du Knight qui termineront la bataille, mais ce sera un sacré coup au moral et à la gloire des PJ.

Une fois le cristal atteint, les PJ doivent décider ce qu'ils veulent en faire. Le détruire ou le conserver. Sauf qu'une fois

proche du cristal d'abysse, les PJ doivent faire un jet d'égide. Trop de réussites oblige les PJ à attaquer le cristal directement. Une Armure Berserk en rage 2 ou 3 n'a pas besoin de faire de jet d'égide puisqu'elle frappera le cristal immédiatement. Grâce à la puissance du Graal en eux, les PJ peuvent détruire le cristal par eux même.

PÉRIPÉTIE : ENCYCLOPÉDIE MACABRE

Suite à la destruction ou à la capture du cristal d'abysse, les forces du Knight détruisent les dernières créatures de la Chair survivantes dans la zone. C'est une fois le calme revenu que les PJ peuvent explorer le tunnel et la grotte qui mène au portail de la Chair.

Ils perçoivent un battement de cœur de plus en plus fort et le tunnel, orné d'yeux et de bouches, laisse place à une gigantesque grotte souterraine. Une multitude impressionnante d'organes recouvre la totalité des murs de la cavité. Mais chaque organe n'est présent qu'une seule et unique fois.

C'est une encyclopédie de tous les organes de toutes les espèces vivantes de la planète que les PJ ont face à eux. Chaque organe est alimenté en sang et en chaleur par des veines qui se dirigent vers le fond de la grotte.

C'est à l'extrémité de la grotte que se trouve le portail de la Chair. Le portail, constitué d'un unique anneau en élément alpha, laisse les PJ percevoir le Seigneur de la Chair (Livre de base – p. 193). Le pouls incessant que les PJ entendent devient de plus en plus fort jusqu'à marteler le sol et les murs.

Les PJ comprennent que c'est le cœur du 3ème éclat qui s'emballe, apeuré par la présence du Graal. Le portail explose dans une fumée sombre et grise, annonçant la totale défaite du Seigneur de la Chair sur Terre.

ÉPILOGUE

La destruction du portail aura malheureusement pour effet l'arrêt de l'alimentation en sang et en chaleur de l'encyclopédie d'organes. Les PJ pourront toutefois en sauver quelques uns s'ils se pressent à les stocker dans des conditions de conservations adaptées.

Par la suite, la Chair n'aura plus aucune activité sur Terre, si ce n'est quelques créatures éparses. Si Norah Stenway est encore en vie, elle a maintenant le champ libre pour prendre le contrôle de ces créatures pour créer son propre royaume.

Les PJ peuvent rentrer victorieux à Camelot.

- Les PJ gagnent 10 PX
- Les PJ gagnent 10 PG
- Si les PJ ont réussi le combat contre le Dévoreur, les PJ gagnent 10 PG supplémentaires.
- Chaque PJ perd 1 PG par Chevalier tombé au combat dans ses coteries.

INCARNATION – LE DÉVOREUR

Le Dévoreur peut recouvrir autant de surface qu'il souhaite afin de consommer toutes les créatures vivantes présentes. Suite à cela, il déverse sans relâche des monstres de Chair partout.

Cette incarnation n'a pas vraiment de corps solide et est constitué uniquement de muscles, de nerfs, d'os et de bouches. Des tentacules sortent avec une grande vitesse pour transpercer les adversaires proches.

Type : Patron (Héros)

Tactique : Le Dévoreur attaque tous ses adversaires en même temps sur toute sa surface grâce à ses tentacules et ses spores.

DÉVOREUR					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	40	20	20	20	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (20)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
VALEURS DÉRIVÉES	20	20	30	1000	500
VALEURS DÉRIVÉES	PA	BOUCLIER	POINT FAIBLE		
VALEURS DÉRIVÉES	1000	50	Endurance		
<p>Il est partout (mineur) : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ à portée (sauf ceux cachés ou invisibles).</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>Titanesque : Tant que le PNJ possède de la résilience, il est insensible à tous les types de dégâts.</p> <p>Armure abyssale : Tant que le PNJ possède des PA, seul les attaques cumulant les effets anti-véhicule et anti-anathème peuvent lui infliger des dégâts. Les PS du PNJ ne peuvent pas être touchés tant que ce dernier possède des PA.</p> <p>Géant de chair : Les PS du PNJ sont insensibles aux dégâts des armes. Il faut utiliser la violence des armes à la place.</p> <p>Prolifération : Une fois par tour et sans utiliser d'action, le PNJ crée 2d6 Monstres de chair élités. Ces derniers agissent à leur initiative directement pendant le tour en cours.</p> <p>Protéiforme (majeur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : ignore CdF, ignore armure ou choc 2.</p> <p>Dévoreur : Un humain sans méta-armure meurt instantanément s'il subit une attaque du PNJ. De plus, lorsqu'un Chevalier meurt à portée lointaine du PNJ, ce dernier se soigne de 50 PS.</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>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> <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>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>					
TENTACULES					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	10D6 + 30	Moyenne	Il est partout / Anti-véhicule / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		
SPORES DU DÉVOREUR					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	10D6	Lointaine	Il est partout / Anti-véhicule / Meurtrier / Ignore CdF, ignore armure ou choc 2		

LA FAIM DU DÉVOREUR

La Faim du Dévoreur représente les spores infinis que le Dévoreur expulse sans cesse de sa chair. De fines particules qui consomment la chair à une vitesse effroyable.

Cette bande est impossible à détruire tant que le Dévoreur est présent dans la scène de conflit.

Type : Bande (Héros)

Tactique : La Faim du Dévoreur s'immisce partout et dans chaque créature vivante sur le champ de bataille. Il est impossible de lui échapper.

FAIM DU DÉVOREUR					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	13	3	3	3
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBORDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	6	1	1000	8	20
<p>Sans relâche : Le PNJ ne peut pas être détruit. Si sa cohésion est mise à 0, elle revient à son maximum.</p> <p>Inéluctable : Le PNJ conserve son score de débordement entre les phases de conflit.</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>Faim du dévoreur : Si un personnage est sans méta-armure après avoir appliqué le débordement du PNJ, il perd définitivement 3 PS.</p> <p>Ignore armure : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore armure.</p> <p>Ignore CdF : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Ignore CdF.</p> <p>Meurtrier : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Meurtrier.</p>					
CAPACITÉS					