

LE DRAGON NOIR

Type de mission : Action, en groupe

Chronologie : Cette mission peut être jouée après l'Arc de la Bête si les PJ ont accepté de rejoindre la section Kraken. Ce scénario est prévu pour des Chevaliers avec un total de 400 PG environ.

SYNOPSIS

Alors que les PJ pensaient pouvoir profiter de quelques jours de repos bien mérité entre deux missions, ils vont être appelés en urgence par Bédivière. Avec l'aide d'Arthur et de toute la section Kraken, les PJ vont affronter le Dragon noir, une nouvelle incarnation de la Bête d'un nouveau genre et d'une puissance titanesque. Le Knight découvrira que le Dragon noir protégeait un étrange portail dans une grotte qui semble avoir une signification importante pour le Seigneur de la Bête.

INTRODUCTION

Alors que tout est calme à Camelot, le quartier général du Knight se met en alerte maximale. Les PJ peuvent entendre cette conversation via leur communicateur :

Voix de Bédivière :

« Cher Chevaliers,

Ici Bédivière. Mon instinct m'a poussé à fouiller le territoire fraîchement libéré de la Bête, et j'ai découvert au centre de l'Allemagne le repaire d'une immense créature ailée. Ce Dragon noir ne m'a pas encore repéré mais j'ai besoin immédiatement de toute la section Kraken pour ... Oh non ! Il m'a ... »

Bruits incompréhensibles suivi d'une coupure nette.

Voix de Palomydes :

« La balise de détresse de Bédivière vient de s'activer, son Armure ne répond plus. »

Voix de Dagonnet :

« Une tempête de force 12 vient d'apparaître en Allemagne, elle se déplace à une vitesse époustouflante vers Camelot. Le Dragon noir est au centre de cette tempête. »

Voix de Arthur :

« Kraken, décollez immédiatement pour intercepter ce Dragon noir dans sa course. Il ne doit pas atteindre l'Arche d'Humanité. Nos satellites vous donneront sa position en temps réel. »

Les PJ vont probablement foncer directement sur la piste de décollage et monter à bord du premier vector Harpie disponible. Mais alors que les PJ sont en train d'amorcer la procédure de décollage et que la porte latérale se ferme, une main gantelée de Méta Armure bloque la fermeture. Le système de sécurité ouvre la porte et Arthur portant Excalibur monte à bord.

Arthur ne fera que se tenir debout au milieu du vector et ordonnera simplement au pilote de décoller et de voler en direction du Dragon noir le plus vite possible.

PÉRIPÉTIE : TRAVERSER LA TEMPÊTE

Pendant le court vol qui sépare Camelot du Dragon noir se déplaçant à une vitesse incroyable, si les PJ parlent à Arthur, ce dernier leur répondra sèchement de rester concentrés sur la mission.

Accompagnés d'autres vectors transportant les coteries de Kraken, le véhicule des PJ arrivera devant une tempête dense, violente et colossale. La tempête fait 1 kilomètre de rayon et au centre de celle-ci se trouve le Dragon noir. Les nuages sombres empêchent de voir la créature.

C'est alors qu'Arthur dira enfin quelque chose aux joueurs : « J'ai besoin d'un visuel, nous allons devoir pénétrer jusqu'à l'œil du cyclone. »

Une fois pris dans la force des vents, le vector indiquera que quelque chose attaque la coque. Un Priest peut compenser les dégâts grâce à son mode Mechanic. Il est aussi possible d'utiliser des nœuds d'armures. De plus, la tempête perturbe les systèmes électroniques, les PJ doivent donc tous se mettre à la tâche. Chaque PJ doit faire un jet base Technique. Si le total des réussites dépasse 7 fois le nombre de PJ, la traversée est un succès. Si le passage dans la tempête court à la catastrophe, Arthur prendra lui-même les commandes du vector.

Une fois la tempête traversée, les PJ ainsi qu'Arthur peuvent voir le Dragon noir à travers le cockpit du vector. Le Dragon noir a bel et bien la forme d'un dragon comme dans les légendes : il mesure plusieurs centaines de mètres et sa peau est recouverte d'éléments alpha brut. Il semble générer la tempête rien qu'en se déplaçant.

Une fois quelques dizaines de secondes passées, Arthur ordonnera aux PJ de décrocher et de sortir de la tempête pour rejoindre les autres vectors.

ÉPREUVE : COMBAT TITANESQUE

Arthur s'adresse à tous les Chevaliers de Kraken :

« Chevaliers, j'ai utilisé le mode Falcon pour obtenir le profil complet de ce Dragon noir. Vos Armures devraient recevoir les données en ce moment même. Il est titanesque. Plus que jamais, soyons prompts et sans pitié. Bédivère ne répond toujours pas et nous n'avons plus de temps. Je vais engager la créature au combat mais je manquerais de visibilité pour vous guider. Je transfère temporairement le commandement de Kraken aux héros de Dublin et Rome. »

Les PJ ont maintenant accès au profil complet du Dragon noir (le profil est disponible sur la dernière page).

Suite à ce discours, Arthur s'adresse directement aux PJ dans le vector :

« Ne vous occupez pas de moi. Guidez Kraken et organisez les troupes pour mettre ce Dragon en difficulté. Nous ne pourrions pas l'abattre sans un effort commun. »

Arthur ouvre la porte latérale du vector et utilise son module de vol pour percuter le Dragon noir en pleine tête, l'arrêtant dans sa course au nord de la France au-dessus d'une forêt qui a subi la présence du domaine de la Bête durant plusieurs années. Lorsque le combat commence, le vector des PJ est à portée lointaine du Dragon noir, juste en dehors de sa tempête. Mais très rapidement, la tempête obscure du Dragon noir va s'agrandir pour recouvrir plusieurs kilomètres de rayon.

Le combat contre le Dragon noir est un combat titanesque et ne se passe pas de manière conventionnelle. Les PJ ont face à eux une incarnation d'un nouveau genre dépassant ce qu'ils ont pu voir jusque-là. Ils vont devoir guider leurs alliés pour mettre à mal le Dragon noir pour espérer le combattre.

Ce combat utilise donc quelques règles supplémentaires par rapport à un combat classique.

- Dans un souci de simplification, le MJ n'a pas à gérer les alliés des PJ.
- Au début du combat, les PJ doivent choisir jusqu'à 7 capacités à désactiver sur le Dragon noir. Ces capacités ne disparaissent pas, mais on considère qu'elles sont gérées par les autres coteries de Kraken ou Arthur lui-même. Ce qui permet aux joueurs de les ignorer. Par exemple, si la capacité « Agilité du Serpent » est désactivée, c'est qu'une coterie de Kraken fait en sorte que le Dragon noir reste cloué au sol.
- Au lieu de désactiver une capacité, les PJ peuvent décider de transformer un aspect exceptionnel majeur du Dragon noir en aspect exceptionnel mineur.
- Au lieu de désactiver une capacité, les PJ peuvent décider de baisser la valeur de bouclier du Dragon noir à 0.
- La capacité « Solide » ne peut pas être désactivée.
- La capacité « Actions multiples (5) » devient « Actions multiples (4) » si elle est désactivée. Puis elle devient « Actions multiples (3) » si elle est désactivée à nouveau, et ainsi de suite.
- Au prix d'une action de combat, un PJ peut décider de galvaniser les troupes de Kraken grâce à un jet base Parole. Ce jet sert à remplir une jauge de 30 réussites. Lorsque la jauge est complète, les troupes de Kraken permettent aux PJ de désactiver une capacité supplémentaire sur le Dragon noir. Si un PJ utilise des modules tactiques (relais satellite, wolfpack ...), n'hésitez pas à accorder des réussites automatiques supplémentaires.

De par la nature de ce combat, les PJ seront sans doute généreux en idées. Voici quelques précisions sur le combat pour aider le MJ :

- Si un PJ veut sauter et se tenir sur le Dragon noir pour l'attaquer, c'est tout à fait possible en utilisant les règles d'un véhicule (LdB – p. 105).
- Si un PJ se retrouve dans la bouche ou la gorge du Dragon, il subit son souffle sans pouvoir l'éviter. Si un PJ va encore plus loin, il découvrira que la source du souffle du Dragon noir est son cristal d'abysse qui est situé peu après la fin de son larynx.
- Frapper directement le cristal d'abysse à l'intérieur du Dragon noir multiplie les dégâts infligés par deux.
- Si un vector ou un PJ est propulsé au sol par la tempête, considérez qu'il s'agit d'un accident à vitesse 3 infligeant 12d6 de dégâts avec l'effet anti véhicule (LdB – p. 105).
- Si la capacité « Agilité du serpent » du Dragon noir n'est pas désactivée, le Dragon noir vol à 300m d'altitude.
- En tant qu'incarnation du Seigneur de la Bête, le Dragon noir peut déclencher la règle « Se confronter aux Seigneurs » (2038 – p. 91).

PÉRIPÉTIE : LA TANIÈRE DU DRAGON NOIR

Si le Dragon noir n'est pas terrassé, Sagramor et la section Tarasque arrivent à la rescousse. Le Dragon noir est détruit mais les PJ en sortent beaucoup moins glorieux. Si le Dragon noir est vaincu avant que tous les PJ soient à l'agonie, Arthur félicite les PJ et leur prédit un grand avenir au sein du Knight. Quelques pertes inévitables dans la section Kraken sont à déplorer, mais l'immense incarnation est bel et bien morte.

Quelle que soit la façon dont il est tué, le Dragon noir s'émiette en poussière ténébreuse, laissant apparaître son cristal d'abysse. Le cristal d'abysse est très puissant et les PJ doivent rater un jet d'égide pour ne pas le détruire immédiatement. Ils peuvent bien sûr décider de détruire le cristal de leur plein gré. S'ils ne le détruisent pas, Arthur ordonne à une coterie de Kraken de l'emporter à la base Falsane.

Arthur demande ensuite aux PJ d'aller chercher Bédivière, dont la balise de détresse est toujours active. Arthur et le reste de Kraken vont rentrer directement à Camelot.

Bédivière peut être trouvé non loin de la grotte de la Licorne. C'est une grotte karstique située à Scharzfeld, en plein centre de l'Allemagne. L'Armure de Bédivière est entièrement détruite et il est inconscient. Pas besoin de grandes connaissances en médecine pour comprendre qu'il a pris de plein fouet une charge effroyable du Dragon noir. Un nod de soin et un nod d'armure suffiront à remettre Bédivière sur pied.

Bédivière peut expliquer aux PJ qu'il a découvert que la grotte de la Licorne s'est extrêmement agrandie et servait de tanière au Dragon noir. Il n'a pas pu l'explorer et propose aux chevaliers de le faire avec lui.

La grotte est composée de plusieurs énormes salles aux couleurs et reflets froids. Les murs sont recouverts de dessins représentant divers animaux, mais uniquement des prédateurs, et le plus souvent, ce sont des animaux nocturnes ou marins. Une analyse plus poussée peut révéler que ces dessins sont faits avec de fines couches d'élément alpha brut.

Dans la dernière salle se trouve le portail du Seigneur de la Bête (LdB – p. 226). Quand les PJ arrivent devant le portail, le temps d'une fraction de seconde, ils aperçoivent l'œil rouge qui a hanté leurs rêves avant la bataille de Rome. Ils ressentent une peur bestiale et instinctive, mais la peur a changé de camp. La Bête est vaincue et a définitivement perdu le jeu. Dès que les PJ reprennent leurs esprits, le portail explose dans une fumée sombre et disparate.

ÉPILOGUE

La section cyclope établira rapidement un avant-poste à la grotte de la Licorne pour étudier ce qui semble être le point de départ du domaine du Seigneur de la Bête. Les PJ pourront rentrer à Camelot prendre un repos bien mérité.

Si le MJ le désire, il peut utiliser les points suivants pour introduire des éléments de la campagne de la Geste de la fin des temps :

- Arthur ordonnera à Merlin et Gauvain de travailler sur un projet pour réagir rapidement et efficacement au cas où une menace similaire arriverait à nouveau. Merlin et Gauvain travailleront ensemble pour créer les Mécha Armures du Knight (Atlas – p. 38).
- Lors des félicitations d'Arthur aux PJ, ce dernier leur dira qu'il se souviendra d'eux si un jour il a besoin d'un service de sécurité. Cet élément peut servir à introduire plus tard la mission 9 (CdL – p. 51).

Pour finir, les chevaliers gagnent 10 PX et 5 PG. Si la traversée de la tempête est un succès, les PJ gagnent 5 PG supplémentaires. Si le Dragon noir a été terrassé sans l'aide de la section Tarasque, les PJ gagnent 10 PG supplémentaires.

INCARNATION - LE DRAGON NOIR

La Dragon noir mesure plusieurs centaines de mètres (de la tête à la pointe de la queue). Son corps est recouvert d'une armure en élément alpha brut, il vol à la vitesse des vecteurs les plus rapide de la planète et génère une tempête rien qu'en se déplaçant. Le Dragon noir est ce qu'on appelle une incarnation titanesque. Ce type d'incarnation protège le portail de son Seigneur et n'est utilisé qu'en dernier recours.

Type : Patron (Héros)

Tactique : Le Dragon noir a pour but de détruire le Graal et ses porteurs. Il attaque en priorité celui qui a le plus grand score d'égide.

LE DRAGON NOIR					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	20	40	20	15	15
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (10)	Majeur (20)	Majeur (10)	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	RÉSILIENCE
	30	30	30	800	100
	PA	BOUCLIER	POINT FAIBLE		
	400	50	Spécial		
CAPACITÉS	Titanesque : Pour faire le moindre dégât à la cible, un personnage doit d'abord faire baisser sa résilience à 0. Si cette capacité est désactivée, le PNJ perd sa résilience.				
	Armure abyssale : Tant que le PNJ possède des points d'armure, seul les dégâts avec les effets anti-véhicule et anti-anathème combinés peuvent l'atteindre. De plus, le PNJ ignore les effets ignore armure et perce armure X.				
	Tempête obscure : Le PNJ est entouré d'une tempête sombre d'une puissance effroyable jusqu'à portée lointaine. La tempête est considérée comme une bande insaisissable et intouchable avec un débordement de 15 et les effets parasitage 2 et destructeur. Voler dans la tempête requiert un jet base Technique ou Déplacement difficulté 9 pour ne pas être propulsé au sol et subir un accident.				
	Agilité du serpent : Le PNJ peut voler à vitesse 5 et gagne 10 en réaction.				
	Il est partout (distance) : Les attaques à distance du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.				
	Anathème (distance) : Sur une attaque à distance, 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.				
	Sans faille : Le PNJ n'a pas de point faible. Si cette capacité est désactivée, le point faible du PNJ devient Perception.				
	Actions multiples (5) : Le PNJ possède 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative. Désactiver cette capacité retire une action de combat. Il est possible de désactiver cette capacité jusqu'à 5 fois.				
	Charge effroyable : Une fois par tour, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée lointaine 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.				
	Terreur bestiale : Pour pouvoir engager le combat, les personnages doivent réussir un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté 9 pour pouvoir agir, sinon, ils restent pétrifiés.				
	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.				
	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.				
	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.				
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).					
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.					
Solide : Quoi qu'il arrive, le PNJ est immunisé à l'effet Choc X. Cette capacité ne peut pas être désactivée.					
ARME DE CONTACT	CROCS ET GRIFFES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	15D6 + 60	Moyenne	Dispersion 6 / Anti-véhicule / Choc 4		
ARME À DISTANCE	SOUFFLE DE L'ANATHÈME				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	15D6	Longue	Ignore CdF ou Anathème / Anti-véhicule / Dispersion 6 / Il est partout		