



Codex 5
La forge et l'art



Coline Pignat - Simon Gabillaud

Vie d'un chevalier errant - Jour 120

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

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

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

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

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

2

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Simon Gabillaud, Coline Pignat

Illustrations
Tania Sanchez

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves


Orygins

News - Knight news - 2 février 2038 - 9h00

Où est l'art ? Retranscription textuelle de l'entretien entre Monsieur Pendulum et Katy Orchid dans l'émission augmentée Byrd Star :

- ✿ Vous êtes de retour dans Byyyyrd Staaaar ! Monsieur Pendulum, bienvenue dans notre émission Byrd Star pour le « mitraillage de questions » !
- ✿ Merci beaucoup Katy. C'est un plaisir d'être parmi vous ce soir.
- ✿ Plaisir partagé Monsieur Pendulum. Henry, c'est votre prénom, c'est ça ? Je peux vous appeler Henry ?
- ✿ Non, Monsieur Pendulum suffira. Ou simplement Pendulum.
- ✿ (Rires de Katy Orchid) Bien ! Alors Pendulum, vous êtes conservateur du musée Tate Modern, directeur des musées d'Humanité, PDG de Pendulum compagnie, responsable du développement culturel et un proche de notre vénéré immortel. Beaucoup de casquettes pour un seul homme, non ?
- ✿ Oui, sans doute. J'ai beaucoup de chance d'être ami avec Ismaël Jhélam. Mais en fait, je suis clairement le meilleur dans mon domaine, et ce serait dommage de mettre un autre que moi à ces postes (rires de Monsieur Pendulum).
- ✿ (Rires de Katy Orchid) Vous avez sans doute raison. Bon, revenons aux questions sérieuses. Vous êtes un artiste ? Un amoureux de l'art ? Un historien ?
- ✿ Tout ça à la fois. Mais de moins en moins artiste. Je peins, sculpte et fait encore de la photographie, mais très rarement.
- ✿ Vous avez conservé cette étincelle chère aux artistes ?
- ✿ Oui. Elle ne m'a jamais abandonné. Cependant, le temps n'est pas extensible et j'en manque pour pouvoir rester un artiste.
- ✿ Trop de responsabilités ?
- ✿ Non, je ne pense pas. En fait, je crois que je dois faire ce que je fais, que c'est ma mission ici-bas.
- ✿ Vous êtes croyant ?
- ✿ Je l'étais. Mais plus maintenant.
- ✿ Vous pensez que cette lumière que les artistes et les œuvres possèdent est quelque chose de divin ? De magique ?

- ✿ Je crois que c'est clairement une manifestation de choses qui ne sont pas d'ici, qui ne sont peut-être simplement plus. Les ténèbres, les monstres qui hantent l'extérieur des arches, ne sont pas de notre monde. Il en va de même pour cette lumière selon moi.
- ✿ Les artistes et les œuvres viendraient donc d'ailleurs ?
- ✿ Non, je pense que les artistes et leurs œuvres sont des interfaces avec ces choses dont je parle, un moyen pour elles de s'exprimer ou de nous laisser des moyens de lutter contre les ténèbres par leur lumière. Elles nous parlent depuis longtemps, nous donnent des outils de défense depuis longtemps, et c'est seulement maintenant que nous leur trouvons une raison. Nous avons trouvé une raison à l'art.
- ✿ Que sont ces choses dont vous parlez ?
- ✿ Je ne saurais le dire exactement. Tout ce que je peux dire, c'est qu'elles sont l'opposé des ténèbres. Les artistes, les tableaux, les films, les sculptures... tout l'art en général, sont un don de leur part pour affronter l'Anathème. Il faut protéger ces dons, plus que tout. Et c'est mon travail. Je mourrais pour ça.
- ✿ On vous sent habité par cette mission. N'est-ce pas ?
- ✿ Je le suis. Totalement. D'ailleurs, je vais vous faire une annonce : depuis peu, je collabore activement avec le Knight afin de lutter contre les ténèbres (*applaudissements à tout rompre de la part du public de l'émission*).
- ✿ (*Étonnement de la part de Katy Orchid*) Quel scoop ! Vous allez devenir chevalier ?
- ✿ (*Rires de Monsieur Pendulum*) Non, je suis et resterai consultant en art en collaboration avec les chevaliers Dagonnet, Palomydès et Lancelot.
- ✿ On peut donc vous considérer, à juste titre, comme un des protecteurs des citoyens et de l'Humanité ?
- ✿ Je dirais que j'apporte ma pierre à l'édifice. Comme chacun de nous.
- ✿ Monsieur Pendulum, c'est déjà la fin du « mitrillage de questions » ! Merci à vous pour toutes ces réponses franches.
- ✿ Merci à vous Katy et merci au public (*applaudissements de la part du public de l'émission*).



La forge

À l'instar de leurs armures, les chevaliers peuvent souhaiter que leurs armes de contact soient travaillées, décorées, forgées par des artisans de talent afin qu'elles reflètent aussi bien leurs qualités de combattants que leur volonté de défendre et de promouvoir l'art comme une puissance face aux ténèbres.

Les armes de contact ne s'augmentent pas avec des ajouts standardisés, des gadgets ou des munitions qui s'y insèrent. Elles ne peuvent être améliorées que de manière structurelle ou par un travail artistique. Bien entendu, les boucliers peuvent aussi bénéficier de ce type d'améliorations.

Chaque chevalier souhaitant perfectionner une arme de contact (griffes et lames de bras incluses) peut donc le faire de deux manières.

Les améliorations structurelles, c'est-à-dire celles choisies dès l'achat de l'arme, coûtent un certain nombre de PG s'ajoutant au coût total de l'arme et ne peuvent pas être désactivées, ni modifiées, ni achetées en dehors du moment de l'acquisition de l'arme. Les armes à une main peuvent recevoir deux améliorations structurelles, les armes à deux mains ou possédant l'effet *lourd* peuvent recevoir jusqu'à trois améliorations structurelles. La même amélioration ne

peut être ajoutée deux fois sur une même arme. Les armes possédant l'effet *espérance* ne peuvent pas recevoir d'améliorations structurelles.

Les améliorations d'ornement, c'est-à-dire les ajouts artistiques sur l'arme, permettent au chevalier de la personnaliser et d'illustrer sa propre légende. Elles ne peuvent s'acquérir qu'après que l'arme a servi au chevalier à s'illustrer dans un combat ou pour une action particulièrement héroïque. Avant le paiement en PG de chacun de ces changements, le PJ doit discuter avec le MJ de la raison qui lui permet de l'acquérir et, bien entendu, remplir les conditions indiquées. Si, selon le MJ, le personnage remplit toutes les conditions nécessaires à une amélioration d'ornement, alors il peut l'acquérir au coût indiqué en PG. Peu importe le type d'arme de contact, seules deux améliorations d'ornement peuvent être acquises. La même ne peut pas être ajoutée deux fois sur une même arme.

Ces deux types d'amélioration sont à dissocier et, par exemple, une arme de contact à une main peut parfaitement recevoir deux améliorations structurelles et deux améliorations d'ornement. Elles peuvent être posées sur des armes de contact de prestige, toujours selon les règles du codex, si un PJ y voit un intérêt.

Améliorations structurelles des armes de contact

Sœur – PG 5

Arme de contact à une main uniquement

L'arme a été fabriquée spécialement pour être manipulée avec une autre arme à une main en style ambidextrie. Sa garde, son poids ou encore l'inclinaison du tranchant ou de la tête de l'arme ont été spécialement travaillés dans ce but.

Effet : Lorsque l'arme est utilisée avec une autre arme à une main en style ambidextrie, elle gagne l'effet *jumelé* (*ambidextrie*). Le malus n'est diminué que sur l'attaque effectuée avec l'arme possédant l'amélioration et uniquement celle-ci.

Jumelle – PG 10

Arme de contact à une main uniquement

L'arme est la réplique exacte d'une arme de contact possédée par le personnage, elle est équilibrée et façonnée exactement de la même manière.

Effet : Lorsque l'arme est utilisée de concert avec sa jumelle, les deux armes gagnent l'effet *jumelé* (*akimbo*).

Assassine – PG 10

Arme ne possédant pas les effets silencieux, lourd, lesté, choc X, anti-Anathème ou lumière X

L'arme génère un champ de silence autour d'elle et son porteur peut décider de la rendre transparente.

Effet : Désormais, l'arme possède l'effet *silencieux*.

Allégée – PG 10

Arme possédant l'effet deux mains mais ne possédant pas l'effet lourd, ni lesté

L'arme est fabriquée dans un matériau plus léger, ses éléments les plus lourds ont été évacués ou elle a été légèrement raccourcie. Elle inflige désormais un peu moins de dégâts mais peut être maniée à une main.

Spécial : Une arme avec l'amélioration *allégée* ne peut recevoir l'amélioration *massive*.

Effet : L'arme perd 1D6 (3) aux dégâts qu'elle infligeait à l'origine. En contrepartie, elle perd l'effet *deux mains* et peut donc être manipulée à une main.

Protectrice – PG 10

Au niveau de sa garde, ou sur son manche, l'arme génère un léger champ de force permettant de

mieux parer les attaques au contact et surtout, de riposter plus efficacement.

Effet : Si le personnage se bat en style défensif, le malus n'est que de 1D lorsqu'il attaque avec l'arme. Attention, s'il porte plusieurs attaques avec des armes différentes, toutes doivent posséder l'amélioration *protectrice* pour que le bonus soit effectif.

Barbelée – PG 10

Arme ne possédant pas l'effet meurtrier ou destructeur

Lorsque l'arme frappe sa cible, sa lame, sa tête ou sa pointe éjecte de minuscules échardes métalliques particulièrement douloureuses.

Effet : L'arme gagne l'effet *meurtrier*.

Électrifiée – PG 5

Arme ne possédant pas les effets choc X, ignore armure ou meurtrier

Lorsque l'arme frappe la cible, une énorme vague d'électricité en jaillit pour la repousser, pouvant même la faire chuter.

Effet : L'arme gagne l'effet *choc* 1.

Sournoise – PG 10

Arme ne possédant pas l'effet orfèvrerie ou lesté

L'arme possède un fil plus tranchant, sa tête est mieux découpée, sa pointe plus effilée, bref, tout est fait pour qu'elle inflige de meilleurs dégâts lorsque le personnage frappe au bon endroit.

Effet : L'arme gagne l'effet *orfèvrerie*.

Indestructible – PG 15

La structure de l'arme est maintenant façonnée dans un matériau particulièrement résistant.

Effet : L'arme est indestructible. Elle ne peut pas être brisée, broyée, cassée, démantelée, brûlée, etc.

Connectée – PG 10

Arme ne possédant pas l'effet assistance à l'attaque

L'arme est un condensé de technologie, possédant dans sa structure des générateurs de champ antigravité ou des propulseurs qui aident le chevalier à mieux porter ses attaques. Grâce à un système d'analyse intégré de série à l'arme, l'IA peut définir des trajectoires optimales et permettre au chevalier de toucher plus facilement ses cibles à des endroits critiques.

Effet : L'arme possède désormais l'effet *assistance à l'attaque*.

Sur mesure - PG 20

L'arme a été spécialement conçue pour le chevalier et son style de combat. Son poids, ses mesures, son allonge ont été fabriqués pour lui, certainement parce que c'est un héros reconnu et vaillant. Rares sont ceux qui peuvent se voir façonner une telle arme.

Spécial : Si cette arme est perdue ou détruite, alors le chevalier perd la moitié du coût de l'arme (plus les coûts des éventuelles améliorations) sur son total de PG (ce qui peut lui faire perdre une évolution de méta-armure par exemple). Ses PG actuels ne sont pas modifiés.

Effet : Désormais, lorsqu'il touche une cible avec cette arme, le personnage ajoute son score dans la caractéristique *Combat* (OD inclus) aux dégâts qu'il lui inflige.

Lumineuse - PG 5

Arme ne possédant pas l'effet lumière X ou silencieux

La structure de l'arme abrite désormais un générateur de lumière UV destinée à troubler les créatures des ténèbres. Le fil de la lame peut être étincelant, la tête peut être percée pour dégager une forte lumière UV, etc.

Effet : Désormais l'arme possède l'effet *lumière 2*.

Massive - PG 10

Arme à deux mains ne possédant pas l'effet lesté, silencieux ou orfèvrerie

L'arme a volontairement été alourdie et agrandie pour infliger des frappes plus puissantes, provoquant de lourds dégâts. Elle est cependant plus difficile à manier.

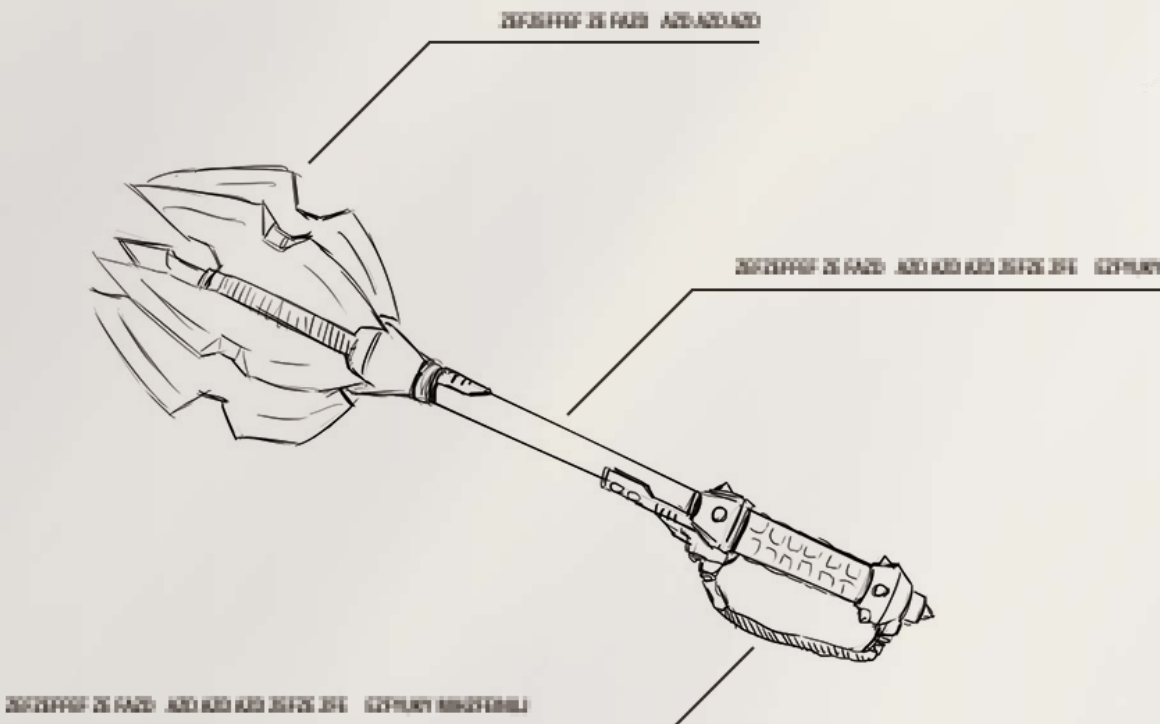
Spécial : Une arme avec l'amélioration *massive* ne peut recevoir l'amélioration *allégée*.

Effet : Désormais, l'arme possède l'effet *lesté*. En revanche, lorsqu'il a l'arme en main, le chevalier voit sa *défense* diminuer de 1 point.

Agressive - PG 5

L'arme a été façonnée pour infliger des blessures aussi sales que mortelles lorsque le personnage frappe. La lame est dentée, la tête ou la pointe tournent sur elles-mêmes pour faire un maximum de dégâts.

Effet : Lorsque le personnage se bat en style agressif avec l'arme, celle-ci voit ses dégâts augmenter de 1D6 (3).





Améliorations d'ornement des armes de contact

Le nom de chaque amélioration définit son apparence. C'est au chevalier de donner des précisions sur l'ornement qu'il choisit, notamment sur son emplacement et ses détails. Il est obligé d'avoir rempli la (ou les) condition(s) indiquée(s) pour acheter l'amélioration. Une même amélioration ne peut pas être achetée deux fois.

Les améliorations d'ornement ne fonctionnent qu'avec le chevalier qui les a achetées. Si l'arme est utilisée par un autre chevalier ou même un ennemi, ces améliorations sont ignorées.

Bouclier gravé - PG 5

Condition : L'arme a permis de protéger un allié ou un innocent d'une attaque.

Effet : L'arme procure l'effet *défense 1* ou octroie un bonus de 1 à l'effet *défense X*.

Armure gravée - PG 20

Condition : L'arme a porté le coup fatal ou a mis hors combat un patron alors que le chevalier était à 10 points de santé ou moins.

Effet : Lorsque le chevalier l'a en main, l'arme lui procure désormais un bonus de 2 au champ de force de sa méta-armure et de sa combinaison Guardian.

6

Flammes stylisées - PG 5

Condition : L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat une bande.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) à sa violence.

Faucheuse gravée - PG 5

Condition : L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat un salopard.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) à ses dégâts.

Crâne rieur gravé - PG 15

Conditions : L'arme a porté le coup fatal ou mis hors combat au moins vingt hostiles. L'arme ne possède pas l'effet *oblitération*.

Effet : L'arme possède désormais l'effet *oblitération*.

Arabesques iridescentes - PG 5

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron de l'Anathème.

Effet : L'arme possède désormais l'effet *lumière 1* ou octroie un bonus de 1 à l'effet *lumière X*.

Sillons formant des lignes et des flèches - PG 5

Condition : L'arme a porté le coup fatal ou a mis hors combat un patron (hors patron de l'Anathème).

Effet : L'arme reçoit un bonus de 3 permanent aux dégâts qu'elle inflige.

Faucon et plumes lumineuses - PG 20

Conditions : L'arme a porté le coup fatal à une incarnation d'un des Seigneurs de l'Anathème. L'arme ne possède pas l'effet *anti-Anathème*.

Effet : L'arme possède désormais l'effet *anti-Anathème*.

Code du Knight gravé - PG 20

Conditions : L'arme a permis au personnage d'accomplir sa motivation majeure ou a aidé un allié à accomplir la sienne. Un chevalier de la Table Ronde accepte que le code soit gravé sur l'arme.

Effet : Lorsque le chevalier a l'arme en main, ses pertes d'espoir sont réduites de 1 point. Ce bonus peut se cumuler avec d'autres réductions.

Chêne sculpté - PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un colosse de l'Anathème.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 2D6 (6) points de dégâts lorsqu'elle cible un colosse de l'Anathème.

Chromée avec lignes lumineuses et colorées - PG 15

Conditions : En une phase de conflit, le chevalier a porté le coup fatal ou mis hors combat au moins 6 hostiles ou salopards. L'arme ne possède pas l'effet *dispersion X*.

Effet : L'arme possède désormais l'effet *cadence 2*.

Blason du chevalier - PG 15

Condition : L'arme a permis au chevalier d'accomplir une de ses motivations mineures au moins cinq fois.

Effet : Désormais, lorsque le chevalier accomplit la motivation mineure liée à son blason et que l'arme l'a aidé pour cela, il gagne un point d'espoir supplémentaire à ajouter à sa valeur actuelle.



Masque brisé sculpté – PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur du Masque.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence lorsqu'elle cible une créature du Masque.

Griffures gravées – PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Bête.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence lorsqu'elle cible une créature de la Bête.

Rouages cassés gravés – PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Machine.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence lorsqu'elle cible une créature de la Machine.

Arme rouge sang – PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Chair.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence lorsqu'elle cible une créature de la Chair.

Jouer avec l'art

Dans *Knight*, l'art est un composant important de la lutte contre les ténèbres. Les rares artistes, reconnus ou non, sont capables de combattre l'Anathème avec autant de force que n'importe quel chevalier. Peu le savent, mais leur art inflige de terribles maux aux créatures de l'obscurité et, autour d'un chef-d'œuvre ou d'un artiste pratiquant son art, l'Anathème est affaibli, voire repoussé.

C'est que l'art, à l'instar de la lumière, est en fait l'opposé des ténèbres, son contraire, son point faible. Toutes les armes peuvent être utilisées contre, mais ce seront toujours l'art et la lumière les plus efficaces, les seuls capables de faire pencher la balance en faveur de l'Humanité.

Depuis l'arrivée de l'Anathème, l'art semble être intrinsèquement lié à cette lumière perdue par l'Humanité. Les œuvres et les artistes sont ainsi comme habités par cette lumière, comme s'ils contenaient en eux des traces précieuses de ce qui était autrefois le monde.

Malgré la fin des temps, beaucoup d'œuvres ont conservé cette particularité, et même les plus simples recèlent une sorte de rémanence lumineuse.

Arme azurine – PG 10

Condition : L'arme a porté le coup fatal à un patron serviteur de la Dame.

Effet : L'arme reçoit un bonus de 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence lorsqu'elle cible une créature de la Dame.

Arme de prestige et nouveaux effets

Dans le codex 4, de nouveaux effets ont été inclus à *Knight*. Cependant, leurs coûts en point de gloire pour la création d'armes de prestige (voir supplément 2038) n'ont pas été donnés. C'est chose faite dans ce codex 5 :

Assassin 2 : 5 PG

Assassin 4 : 10 PG

Cadence 2 : 10 PG

Cadence 3 : 20 PG

Jumelé (akimbo) : 10 PG

Jumelé (ambidextrie) : 10 PG

Soumission : 15 PG

Tir en rafale : 15 PG (uniquement sur les armes de tir)

Quant aux chefs-d'œuvre, comme *la Joconde* par exemple, beaucoup d'experts affirment qu'ils empêchent simplement les engeances de l'obscurité et l'obscurité elle-même de s'approcher à plusieurs mètres à la ronde. Le corps des créatures qui osent s'avancer vers le chef-d'œuvre serait ainsi purement et simplement brûlé, de plus en plus violemment, à mesure qu'elles s'avancent.

Ces règles supplémentaires sont des règles optionnelles à ajouter uniquement si les joueurs sont intéressés par l'art et se sont approprié les thématiques artistiques de *Knight*.

Nouvel avantage

En lieu et place de choisir des avantages issus du tirage de ses cartes du tarot, le chevalier peut choisir l'avantage suivant (cet avantage remplace les deux avantages normalement reçus à la création) :

Vrai artiste : Le personnage est un réel artiste, maître dans son art et pouvant l'utiliser pour combattre les ténèbres. Le joueur doit expliquer comment son personnage a appris cet art, comment il



a accédé à l'excellence et devra le pratiquer régulièrement. À la fin de l'étape 3, le PJ doit choisir un des six domaines artistiques présents dans la partie « les effets de l'art ». Il peut bénéficier des effets de pratique et ses œuvres, s'il en crée, auront les effets décrits.

Les effets de l'art

Si vous utilisez ces options de jeu, alors l'encart « L'art dans les règles » page 225 du livre de base de Knight doit être ignoré.

Si l'art est puissant contre les ténèbres, chaque domaine artistique possède des effets différents qui sont connus par certains chevaliers du Knight, notamment ceux côtoyant de près ou de loin Monsieur Pendulum ou Dagonnet. Chaque forme d'art touche ainsi différemment les créatures des ténèbres et l'Anathème lui-même, un peu comme si des armes différentes ou des maux variés étaient utilisés. Inexplicable actuellement, ce phénomène est sans doute lié à la lumière aujourd'hui perdue. Après tout, si l'Anathème possède des incarnations, la lumière était peut-être elle aussi incarnée mais par les différents arts qui habitent notre planète ?

8

L'art face au désespoir

Par défaut, tous les effets de pratique des domaines artistiques ci-dessous infligent 1D6 à 4D6 points de dégâts ou de violence aux désespérés à portée en fonction de leur qualité (voir plus bas). Les dégâts et la violence s'accompagnent toujours de l'application de l'effet *espérance*.

De plus, à portée d'une œuvre ou d'un artiste pratiquant son art, les personnages non désespérés peuvent récupérer 1D6 points d'espoir. Cet effet de l'art ne fonctionne qu'une fois par jour.

Domaines artistiques

Dans *Knight*, les arts sont regroupés en domaines artistiques, domaines qui peuvent regrouper plusieurs formes d'art. Ce regroupement a lieu parce que l'ensemble des arts d'un même domaine possède un même pouvoir face à l'Anathème, peu importe leurs différences significatives. Malgré les études de la section Cyclope, les chevaliers ne comprennent pas exactement comment, ni pourquoi ces différences de capacités existent entre les différents domaines artistiques.

Ainsi, la peinture, la gravure et le dessin font par exemple partie du domaine du Trait, dont les effets blessent les créatures de l'Anathème, alors que la

sculpture ou l'architecture font partie du domaine de la Forme qui renforce la résistance des personnes à proximité contre les ténèbres. Il est à noter qu'une même œuvre peut faire partie de plusieurs domaines lorsqu'elle peut produire les effets de chacun de ces domaines. Un opéra-ballet, par exemple, joué devant des spectateurs, combinera les effets du domaine du Son (pour la musique et le chant) au domaine du Geste (pour la danse) et au domaine du Verbe (pour la comédie et l'histoire que l'opéra raconte).

Les domaines artistiques possèdent le plus souvent deux types d'effets : un correspondant à la pratique de l'art et l'autre à l'œuvre elle-même. La pratique de l'art a la particularité de prendre toute l'attention de l'artiste, qui ne peut rien effectuer d'autre. Les effets d'œuvre et de pratique d'un même domaine ne se cumulent jamais. D'autre part, s'il doit choisir entre plusieurs niveaux de qualité, le MJ applique le plus haut.

Dans chaque domaine artistique listé se trouvent des détails techniques à suivre pour qui veut pratiquer les arts indiqués et comment ses bonus s'appliquent. Ces détails sont le temps de création, qui influe sur la portée et la durée des effets, et la qualité qui permet de définir la puissance de ces effets.

Les copies et les reproductions

Les œuvres de presque tous les domaines artistiques n'ont d'effets que s'il s'agit d'originaux. Les reproductions et copies n'ont aucun effet. Cependant, le domaine de la Capture est un peu différent. Les œuvres de ce domaine, qui sont des copies d'une prise de vue de la réalité inscrites sur un médium, possèdent des effets, même lorsqu'il s'agit de reproductions. Ainsi, un film diffusé à partir de n'importe quelle bobine aura quasiment les mêmes effets que le film sur sa pellicule originale. Il en va de même pour les photographies. Cependant, à mesure que l'œuvre est copiée, ses effets sont moindres. En termes de jeu, toutes les dix à vingt copies (au choix du MJ), une œuvre du domaine de la Capture abaisse son niveau de qualité d'un cran. Il est impossible d'aller en dessous du niveau amateur.

Le temps de création

Le temps de création influe sur la portée des effets de l'œuvre elle-même, mais jamais sur les effets de pratique. Il est divisé en trois niveaux : court, moyen, long.



- ❖ Le temps court limite la portée des effets à 6 mètres.
- ❖ Le temps moyen permet de les appliquer à portée courte.
- ❖ Le temps long à portée moyenne.

Selon chaque domaine artistique, ces niveaux correspondent à des jours, des semaines, des mois ou des années de travail créatif. Lorsqu'un PJ souhaite créer une œuvre, il doit annoncer au MJ son temps de création en jours avant de s'atteler à la tâche. Le MJ doit lui annoncer les trois niveaux de temps de création et leur correspondance en jours de travail (pour certains, le MJ décide lui-même du temps de création). En fonction du temps passé à la création, le MJ peut baisser d'un à deux le nombre de réussites nécessaires pour obtenir les qualités apprenti, initié ou maître. Plus un artiste passe de temps sur son œuvre, plus il a de chance de créer un chef-d'œuvre.

Pour qu'une journée passée à travailler soit comptabilisée dans le temps de création, il faut au moins 6 heures de travail consécutives ou non. Lorsque l'artiste a travaillé le nombre de jours annoncé, l'œuvre est terminée.

Durée des effets de pratique

Généralement, les effets liés à la pratique d'un art sont effectifs tant que l'artiste pratique son art. Dès qu'il stoppe la pratique de son art, les effets ne sont plus actifs.

La qualité

La qualité d'une œuvre ou d'une pratique artistique est définie par un test effectué au commencement du travail créatif. Un seul et unique test doit être demandé, peu importe le temps que l'artiste passe à travailler sur son œuvre ou le temps qu'il passe à pratiquer son art.

Pour la qualité de pratique, un test doit être effectué uniquement au commencement de la pratique artistique. L'artiste peut cependant s'arrêter quand il le désire si la qualité ne lui convient pas et recommencer, mais cela lui prend un tour complet en phase de conflit ou 6 secondes en dehors.

La base de ce test est toujours indiquée dans le domaine artistique. Les overdrives ne sont jamais ajoutés aux réussites obtenues lorsqu'un artiste crée ou pratique son art (mais les aspects exceptionnels des PNJ le sont, eux).

Le test est généralement échelonné sur trois niveaux :

- ❖ 3 à 5 réussites : niveau apprenti
- ❖ 6 à 8 réussites : niveau initié
- ❖ 9 réussites ou plus : niveau maître

Lorsqu'un artiste obtient les effets liés à un niveau de qualité, il obtient aussi les effets et augmentations d'effets des qualités inférieures.

La qualité sous le niveau apprenti est considérée comme le niveau amateur. Cette qualité n'augmente pas les effets d'une œuvre ou de la pratique d'un art.

Le niveau de qualité ne doit jamais être explicitement donné au PJ, c'est une information que seul un MJ doit posséder.

Les effets des domaines artistiques sur les patrons

Les effets des œuvres d'art peuvent être parfois très puissants. Un MJ peut toujours décider qu'un effet ne s'applique pas ou moins puissamment à un patron de l'Anathème si cela peut correspondre à sa nature. Par exemple, un patron du Masque, rapide et capable de se téléporter, ne sera pas gêné par la puissante barrière que créent les plus belles statues.

Domaine du Trait

« Selon nos informations, les œuvres du domaine du Trait et les artistes qui les créent sont de véritables armes contre les ténèbres. Les couleurs, comme les formes dessinées, sont autant de blessures directement infligées aux monstruosité et à l'obscurité à proximité. Bien entendu, ces effets sont parfaitement inexplicables. » – Monsieur Pendulum

Le domaine artistique du Trait regroupe les œuvres qui impliquent une expression sur une surface plane, ou non, à l'aide de matériaux pouvant la coloriser ou créer des formes dessus : peinture, dessin, gravure, tatouage sont de bons exemples d'arts faisant partie du domaine du Trait.

Les traits, les formes dessinées, les couleurs sont autant de menaces pour les créatures de l'Anathème. Menaces qui semblent les brûler lorsqu'elles sont trop proches. Ainsi, sur leur corps sombre, les œuvres du domaine du Trait à proximité se reflètent en traits brouillons colorés et consomment tout ou partie de leur chair, de leur peau, de leurs organes et de l'ensemble de leur enveloppe physique. L'obscurité, quant à elle, semble aussi brûler près des œuvres du domaine du Trait, les couleurs et les dessins se traçant dans les ténèbres pour les consumer.

Dessiner, peindre, graver ou par exemple tatouer en présence d'une créature de l'Anathème produit les mêmes effets, à ceci près que les traits ou les couleurs se tracent en temps réel sur les créatures et sont moins puissants. Un peintre talentueux peut ainsi travailler sur un support de manière frénétique pour tenter de combattre des créatures de l'Anathème.

Effet de pratique : Les créatures de l'Anathème à portée courte de l'artiste pratiquant son art subissent

1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence tous les dix tours en phase de conflit ou toutes les minutes lors d'une scène.

Effet d'œuvre : Les créatures de l'Anathème à portée de l'œuvre (voir temps de création) subissent 1D6 (3) points de dégâts et 1D6 (3) points de violence à chaque tour en phase de conflit ou toutes les 6 secondes lors d'une scène. De plus, les ténèbres de type nuit ou pénombre s'éloignent à portée de l'œuvre.

Qualité : La qualité augmente les dégâts et la violence infligés par l'effet du domaine du Trait. Chaque niveau de qualité augmente ces effets. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Hargne* ou *Sang-Froid* (ou l'aspect *Bête* lorsqu'il s'agit d'un PNJ).

Niveau apprenti : Les dégâts et la violence passent désormais à 2D6 (6).

Niveau initié : Les dégâts et la violence passent désormais à 3D6 (9).

Niveau maître : Les dégâts et la violence passent désormais à 4D6 (12). De plus, les dégâts

augmentent d'1D6 (3) à chaque tour passé (dans le cas des effets d'œuvre) ou à chaque minute / dizaine de tours passés (dans le cas des effets de pratique) lorsqu'une créature de l'Anathème est présente à portée de l'effet.

Temps de création : Le temps de création n'affecte que les effets d'œuvre, pas les effets de pratique. Le temps de création définit la portée des effets d'œuvre.

Temps court : Quelques jours de travail.

Temps moyen : Une à deux semaines de travail.

Temps long : Trois semaines à deux mois de travail.

Domaine de la Forme

« Le domaine de la Forme protège les humains et constitue une barrière pour la plupart des abominations et pour l'obscurité. C'est un peu comme si les sculptures, les œuvres architecturales étaient capables de stopper les ténèbres. C'est sans doute pour cette raison que Camelot n'a jamais été envahi par l'Anathème. » – Monsieur Pendulum



Le domaine de la Forme est celui de la sécurité, du rejet de l'Anathème et de ses sbires. Il est celui de la protection face aux ténèbres, de leur bannissement et de leur incapacité à parcourir ce monde auprès des plus belles formes créées par la main de l'Homme. Le domaine de la Forme regroupe les sculptures, les œuvres architecturales, le land-art, les bas-reliefs, les installations, le travail d'orfèvrerie et de création de formes en relief.

Autour des œuvres de ce domaine artistique, les créatures des ténèbres semblent s'avancer difficilement, leurs attaques sont moins puissantes et leur hargne est légèrement amenuisée. Près des plus beaux chefs-d'œuvre du domaine de la Forme, les minions de l'Anathème sont tout simplement incapables de s'approcher, comme s'ils les bannissaient. Dans les édifices les plus beaux, près des œuvres des maîtres sculpteurs, l'Anathème est ignoré, rejeté et disparaît simplement. On raconte ainsi que près de la Sagrada Familia à Barcelone, les abominations de l'Anathème sont purement et simplement bannies de notre monde et retournent aux ténèbres d'où elles proviennent.

Effet de pratique : Le domaine de la Forme ne possède pas d'effet de pratique. Les œuvres étant trop longue à créer, la pratique ne semble pas avoir d'effets sur l'Anathème.

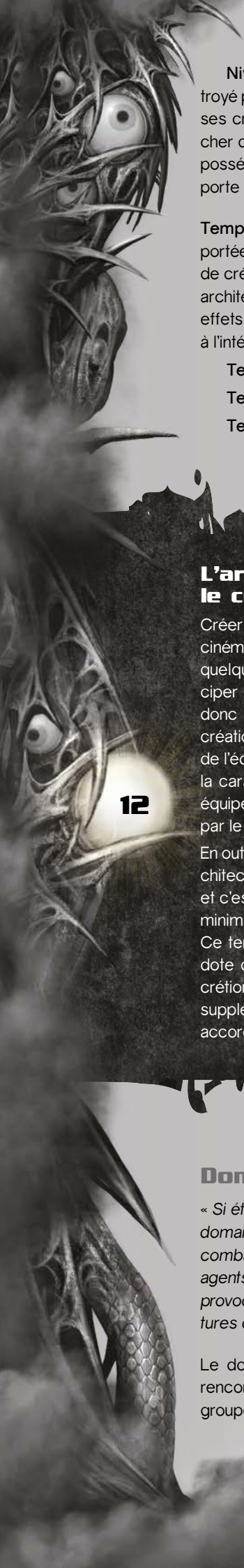
Effet d'œuvre : Les humains et animaux qui ne sont pas désespérés et qui sont à portée de l'œuvre (voir temps de création) reçoivent un champ de force de 1 ou augmentent leur champ de force de 1 point lorsqu'ils sont la cible de créatures ou d'effets de l'Anathème. De plus, les ténèbres situées dans la portée de l'œuvre sont considérées comme étant d'une intensité d'un niveau moindre (l'obscurité devient de la nuit, la nuit devient de la pénombre et la pénombre s'efface simplement).

Qualité : La qualité augmente le CdF des personnes et animaux situés dans la portée. Chaque niveau de qualité augmente ces effets. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Force* ou *Savoir* (ou l'aspect *Chair* lorsqu'il s'agit d'un PNJ).

Niveau apprenti : Le bonus de CdF ou le CdF octroyé passent désormais à 2.

Niveau initié : Le bonus de CdF ou le CdF octroyé passent désormais à 4.





Niveau maître : Le bonus de CdF ou le CdF octroyé passent désormais à 6. De plus, les ténèbres et ses créatures à portée sont incapables de s'approcher de l'œuvre ou de l'édifice. Seules les créatures possédant un aspect exceptionnel majeur (peu importe l'aspect) peuvent s'avancer.

Temps de création : Le temps de création définit la portée des effets d'œuvre. Il est à noter que le temps de création est beaucoup plus long pour les œuvres architecturales (voir encart ci-dessous) et que les effets des œuvres architecturales s'appliquent aussi à l'intérieur d'elles.

Temps court : Deux à quatre semaines.

Temps moyen : Un à deux mois de travail.

Temps long : Trois à quatre mois de travail.

L'architecture et le cinéma

Créer une œuvre architecturale ou une œuvre cinématographique pour un personnage est quelque chose de compliqué. Il peut y participer et diriger, mais rarement créer seul et a donc besoin de main-d'œuvre. Le jet pour la création est donc un jet impliquant l'ensemble de l'équipe. Le personnage effectue un jet sous la caractéristique idoine et, en fonction de son équipe, reçoit des bonus ou des malus définis par le MJ.

En outre, le temps de création pour une œuvre architecturale ou cinématographique est très long et c'est au MJ de décider (plusieurs mois est un minimum, plusieurs années tout à fait probable). Ce temps peut être réduit si le personnage se dote d'une équipe colossale, toujours à la discrétion du MJ. Pour ces arts, des effets d'œuvre supplémentaires ou plus puissants peuvent être accordés par le MJ.

Domaine du Geste

« Si étonnant que ce soit, le geste est sans doute le domaine artistique le plus proche des chevaliers au combat. Sans s'en rendre compte, beaucoup de nos agents, qu'ils soient artistes martiaux ou danseurs, provoquent les effets de ce domaine sur les créatures qu'ils combattent... » – Monsieur Pendulum

Le domaine du Geste est le plus courant, le plus rencontré par l'ensemble de la population. Il regroupe les arts du mouvement : danse de tout type,

gymnastique artistique, happening et même arts martiaux. Étrangement, le domaine du Geste semble moins touché par les ténèbres et ses pratiquants conservent en eux une forme de passion, de rage, de hargne qui s'altère moins. Cela est en lien avec le geste, c'est certain, mais le « pourquoi » de ce phénomène est inexplicable.

À l'instar du domaine du Son, le domaine du Geste ne possède pas d'œuvres tangibles à proprement parler. Seule la pratique d'un art de ce domaine permet d'avoir des effets sur les abominations des ténèbres. Même la capture d'un balai magnifiquement exécuté, si juste soit-elle, ne possède pas les effets du domaine du Geste sur l'Anathème (mais possède alors les effets du domaine de la Capture). Ainsi, les artistes du Geste, des danseurs aux mimes, sont efficaces uniquement lorsqu'ils sont en présence des créatures de l'obscurité, ce qui les expose à de grands risques. Les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectées par le domaine du Geste, uniquement leurs abominations.

Selon les recherches effectuées, le domaine du Geste est lié au temps, à la manière dont le temps terrestre affecte les créatures des ténèbres. En présence d'un artiste pratiquant un art du domaine du Geste, elles semblent déphasées par rapport au temps de l'artiste, légèrement décalées sur une arythmie qui les torture. Ainsi, de grands danseurs ou des artistes passionnés peuvent accélérer la vitesse de leurs alliés et ralentir une horde de créatures simplement en pratiquant leur art. Mais ces effets, si puissants soient-ils, ne durent que le temps du geste et, dès que celui-ci est interrompu, tout revient à la « normale », les ténèbres retrouvant leur rapidité.

Les amateurs et pratiquants d'arts martiaux peuvent aussi obtenir ces effets lorsqu'ils combattent des créatures avec grâce et en effectuant des mouvements précis correspondant à des katas ou des pratiques issues d'un long apprentissage. Cependant, il faut être un véritable maître pour obtenir la totalité des effets du domaine du Geste et bien infliger ses coups.

Effet de pratique : Lorsqu'un personnage pratique un art du domaine du Geste, les créatures de l'Anathème tout autour semblent plus lentes. Pour symboliser cet effet, les personnages humains non désespérés et les animaux à portée courte de l'artiste reçoivent désormais une réussite automatique aux jets effectués contre les créatures de l'Anathème (combat, poursuite, etc.).

Effet d'œuvre : Le domaine du Geste ne possède pas d'effet d'œuvre.

Qualité : La qualité offre des effets supplémentaires. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Déplacement* ou *Dextérité* (ou l'aspect *Masque* lorsqu'il s'agit d'un PNJ).



Niveau apprenti : Les personnages humains non désespérés et les animaux à portée courte de l'artiste reçoivent désormais deux réussites automatiques aux jets effectués contre les créatures de l'Anathème (combat, poursuite, etc.).

Niveau initié : Les personnages humains non désespérés et les animaux à portée courte de l'artiste reçoivent une action de mouvement supplémentaire lorsqu'ils sont en présence de créatures de l'Anathème.

Niveau maître : Les personnages humains non désespérés et les animaux à portée courte de l'artiste reçoivent une action de combat supplémentaire lorsqu'ils sont en présence de créatures de l'Anathème. Cette action de combat remplace l'action de déplacement obtenu au niveau initié.

Temps de création : Le temps de création n'affecte pas le domaine du Geste. Il est à noter que les effets de pratique obtenus ne sont appliqués que lorsque l'artiste pratique son art.

Domaine du Son

« Entre leurs cris, leurs hurlements, leurs murmures, nous avons remarqué que la dissonance était un élément-clé de la communication des créatures des ténèbres. Le domaine du Son trouble cette dissonance en l'organisant et trouble ainsi les monstres de l'Anathème, comme si le flux était altéré. » – Monsieur Pendulum

Le domaine du Son, face aux créatures des ténèbres, produit incompréhension, gêne, incapacité à communiquer efficacement et parfois désorientation complète. Il est le domaine de la musique et du chant, du rythme et du bruit organisé, mis en forme pour créer l'émotion, pour attiser les passions ou, au contraire, provoquer la tristesse. Les artistes de ce domaine sont donc les chanteurs, les musiciens et tous ceux qui pratiquent la musique comme un art.

À l'instar du domaine du Geste, le domaine du Son ne possède pas d'effet d'œuvre en ce sens qu'un morceau de musique diffusé depuis un enregistrement ne produira aucun effet. Seul le son pratiqué affecte les créatures de l'Anathème. Les ténèbres, quant à elles, réagissent en s'altérant vers une intensité plus faible, en s'éloignant de la source du son ou encore en produisant d'étranges dissonances sonores qui semblent être un moyen de résister.

Le domaine du Son est puissant, facile à utiliser face aux ténèbres. Cependant, contrairement au domaine du Geste, il compte peu d'artistes encore capables de l'utiliser à son plein potentiel. Si les arches sont pleines de « chanteurs » et de « groupes » à la mode, aucun d'entre eux n'est capable d'utiliser les effets de pratique du domaine du Son. La musique fabriquée à des fins simplement mercantiles sur des accords calibrés pour rester en tête, sans passion, sans esprit artistique n'affecte pas l'Anathème.

Il faut donc se tourner vers les communautés et les territoires libres pour trouver encore quelques rares vrais artistes de ce domaine. Quand ces

hommes et femmes pratiquent leur art, c'est alors tout l'Anathème qui tremble.

Effet de pratique : Lorsqu'un personnage pratique un art du domaine du Son, les créatures de l'Anathème tout autour et les ténèbres sont désorientées et ont des difficultés à communiquer entre elles. Pour représenter cet effet, à portée moyenne, les créatures de l'Anathème de type hostile perdent une action lors de leur tour de jeu en phase de conflit. Les créatures de type bande, salopards et patrons ne sont pas affectées.

De plus, les ténèbres de type nuit ou pénombre s'éloignent à portée moyenne de la source du son.

Effet d'œuvre : Le domaine du Son ne possède pas d'effet d'œuvre.

Qualité : La qualité augmente les effets de la pratique. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Aura* ou *Hargne* (ou l'aspect *Dame* lorsqu'il s'agit d'un PNJ).

Niveau apprenti : Désormais, les salopards sont eux aussi touchés par l'effet du domaine du Son et perdent donc une action à leur tour de jeu.

Niveau initié : Désormais, les bandes sont elles aussi touchées par l'effet du domaine du Son et n'infligent pas de débordement (qui ne se cumule pas non plus) durant le tour où le domaine du Son est actif.

Niveau maître : En plus de perdre leurs capacités, les créatures de l'Anathème de type hostile ou salopard (mais pas les bandes) sont désorientées et attaquent au hasard. À chaque tour, lorsqu'une créature de l'Anathème doit attaquer alors que le domaine du Son est présent, le MJ lance un dé. Si le chiffre est impair, la créature agit normalement. Si le chiffre est pair, la créature attaque la créature de l'Anathème la plus proche d'elle en effectuant son attaque normalement.

Temps de création : Le temps de création n'affecte pas le domaine du Son. Il est à noter que les effets de pratique obtenus ne sont appliqués que lorsque l'artiste pratique son art.

Domaine du Verbe

« Le Verbe possède un pouvoir étrange sur l'Anathème. Les récits, les livres, les comédiens, les conteurs et les poètes peuvent altérer la nature même des ténèbres qui nous entourent. Changer un monstre hargneux de la Bête en un être calculateur par exemple... » – Monsieur Pendulum

Ce domaine est celui de la voix, mais aussi celui des mots, du récit, qu'il soit vrai ou de fiction. Le fait de raconter une histoire sur le papier ou d'utiliser sa voix pour réciter un poème, jouer la comédie ou encore conter une aventure sont des pratiques artistiques liées au Verbe. Ce verbe, qui compose des phrases et des mots, qui raconte des choses, change les créatures de l'Anathème et les ténèbres en fonction de ce qui est raconté. Un poème d'amour rendra les monstres naturellement furieux plus calmes alors





qu'un livre contant la violence et la guerre aura l'effet inverse.

Les histoires affectent visiblement les ténèbres et leurs sbires, comme s'ils s'en imprégnaient sans le vouloir, sans pouvoir les rejeter. Ainsi, autour des œuvres et des artistes de ce domaine, les abominations de l'Anathème se comportent différemment et agissent en fonction de l'histoire racontée, des mots cités, des phrases prononcées. Il est par exemple très étonnant de voir une créature du Masque devenir maladroitement colérique alors que des comédiens jouent une pièce épique devant elle. Les créatures des ténèbres changeant de nature pour un temps auprès du domaine du Verbe sont toujours comme gênées, moins puissantes, incapables d'utiliser leur plein potentiel.

Les ténèbres quant à elles sont immédiatement prises d'un sursaut lorsqu'elles sont à proximité de ce domaine, comme souffrant de spasmes ou de crises. Elles changent d'intensité, s'éloignent ou se rapprochent. Des cataclysmes sont plus fréquents mais durent moins longtemps, parfois le temps de quelques battements de cœur.

Le domaine du Verbe est sans doute le mieux compris et utilisé aujourd'hui. Les nombreux exploits contés des chevaliers, à l'écrit ou à l'oral, ne sont sans doute pas étrangers à cela.

Effet de pratique : Lorsqu'un personnage pratique un art du domaine du Verbe, les hostiles et salopards de l'Anathème situés à portée semblent changer de comportement et deviennent gênés par leur propre attitude. En fonction du genre de récit, d'histoire ou de poème, hostiles et salopards des ténèbres à portée doivent utiliser un aspect particulier pour leurs actions, aspect qui est parfois amenuisé, affaibli. Ainsi, ils sont contraints à user d'un potentiel qui ne leur est pas habituel.

- ✧ Si l'épique, la violence, la nature prédominent dans l'histoire, le récit ou le poème, la créature doit utiliser l'aspect *Bête* pour toutes ses actions. Elle sera plus violente, plus hargneuse.
- ✧ Si l'histoire, le récit ou le poème parle d'assouvissement des besoins (sexe, faim, etc.), de changement du corps, de maladies ou d'obscurités, de survie, la créature doit utiliser l'aspect *Chair* pour toutes ses actions. Elle sera plus confiante, plus courageuse, plus égoïste et ne fuira pas, mais se comportera aussi de manière presque idiote.
- ✧ Si l'histoire, le récit ou le poème parle de technique, de savoir ou de spiritualité, alors la créature doit utiliser l'aspect *Machine* pour toutes ses actions. Elle sera plus prudente et calculatrice.
- ✧ Si l'histoire, le récit ou le poème parle d'amour, de relations entre personnes ou de personnes elles-mêmes, la créature doit utiliser l'aspect

Dame pour toutes ses actions. Elle tentera de parler, sera grandiloquente et fière.

- ✧ Si la politique, le mensonge, les secrets, l'occulte prédominent dans l'histoire, le récit ou le poème, alors la créature doit utiliser l'aspect *Masque* pour toutes ses actions. Elle tentera de se cacher, fera ses coups en traître et exposera ses alliés avant elle-même.

De plus, l'intensité et la distance des ténèbres de type nuit ou pénombre changent à chaque tour en phase de conflit, selon la volonté du MJ.

Effet d'œuvre : Les effets d'œuvres sont les mêmes que les effets de pratique, à ceci près que leur portée change en fonction du temps de création.

Qualité : La qualité augmente les effets de la pratique et les effets d'œuvre. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Aura* ou *Parole* (ou l'aspect *Dame* lorsqu'il s'agit d'un PNJ). Pour les effets de pratique, un test doit être effectué à chaque fois que l'artiste commence son action artistique. S'il poursuit son action sans interruption, il n'a pas besoin d'effectuer de nouveau un test.

Niveau apprenti : Désormais, les hostiles et salopards de l'Anathème qui sont sous l'effet du domaine du Verbe perdent 1 point à tous leurs aspects exceptionnels mineurs.

Niveau initié : Désormais, les hostiles et salopards de l'Anathème qui sont sous l'effet du domaine du Verbe perdent 3 points à tous leurs aspects exceptionnels mineurs.

Niveau maître : Désormais, les hostiles, salopards et patrons de l'Anathème qui sont sous l'effet du domaine du Verbe perdent 3 point à tous leurs aspects exceptionnels, qu'ils soient majeurs ou mineurs.

Temps de création : Le temps de création définit la portée des effets d'œuvre. Le temps de création peut varier grandement selon qu'un roman ou un poème est écrit (selon la volonté du MJ).

Temps court : Quelques heures à un mois de travail.

Temps moyen : Plus d'un mois de travail à un an.

Temps long : Plus d'un an de travail.

Domaine de la Capture

« Le domaine de la Capture est sans doute le moins facile à comprendre. D'après nos études, il semble que les films, les documentaires, les photographies ancrent les créatures dans notre réalité, les empêchant d'utiliser leurs capacités surnaturelles. » – Monsieur Pendulum

Le domaine de la Capture est celui qui prend l'existant pour le magnifier, le changer, le modeler ou le rendre plus triste ou plus joyeux grâce à des moyens techniques, à la vision d'un artiste et de son équipe s'il



en a une. Le cinéma (notamment les documentaires), la photographie sont les deux principaux arts de la Capture qui ancrent les créatures des ténèbres dans la réalité terrestre et leur font perdre leurs capacités surnaturelles. La téléportation dans les ombres ou encore le changement de forme deviennent alors fustigés par la réalité et ne peuvent plus être utilisés.

Autour des œuvres de ce domaine, les ténèbres sont moins terrifiantes, l'obscurité semble normale, les cataclysmes sont inexistantes et les monstres sont simplement plus réels, comme enchaînés à ce monde. Sans leurs capacités surnaturelles, ces derniers deviennent presque des ennemis normaux, de simples cibles à abattre.

Malheureusement, le domaine de la Capture reste difficile à pratiquer et ses œuvres sont ardues à créer. Peu de réalisateurs, peu de photographes réussissent à provoquer ses effets les plus violents. Il apparaît au terme d'une longue étude que le domaine de la Capture est sur le déclin et que seuls de rares élus, de rares artistes et de rares œuvres ont encore en eux cette capacité à ancrer l'Anathème dans la réalité terrestre.

Effet de pratique : Le domaine de la Forme ne possède pas d'effet de pratique. Seules les œuvres possèdent des effets.

Effet d'œuvre : Lorsqu'une œuvre du domaine de la Capture est diffusée ou exposée, les créatures de l'Anathème tout autour semblent utiliser leurs talents surnaturels moins efficacement. Pour représenter cet effet, les créatures de type hostile situées à portée de l'œuvre ne peuvent plus utiliser leurs capacités (au choix du MJ). Les créatures de type bande, salopards et patrons ne sont pas affectées.

De plus, les ténèbres de type nuit ou pénombre s'éloignent au maximum de portée de la source de diffusion ou de la photographie exposée.

Qualité : La qualité augmente la puissance des effets. La base du test pour définir la qualité est la caractéristique *Instinct* ou *Technique* (ou l'aspect *Machine* lorsqu'il s'agit d'un PNJ).

Niveau apprenti : Désormais, les bandes sont elles aussi touchées par l'effet du domaine de la Capture.

Niveau initié : Désormais, les salopards sont eux aussi touchés par l'effet du domaine de la Capture.

Niveau maître : Les patrons sont désormais touchés par l'effet du domaine de la Capture, mais de manière moins efficace. Ils ne perdent donc qu'une seule de leurs capacités (au choix du MJ).

Temps de création : Le temps de création définit la portée des effets d'œuvre. Il est à noter que le temps de création est plus important pour les œuvres cinématographiques à grande échelle (voir encart plus haut). Ces indications de temps ne valent donc que pour les photographies et les films courts sans équipe avec une simple caméra. Elles sont

volontairement imprécises pour laisser aux MJ le soin de décider.

Temps court : Une heure à une journée de temps de création.

Temps moyen : Deux jours à une semaine de travail.

Temps long : Plus d'une semaine à un mois de travail.

Des arts manquants ?

Certains arts comme la bande-dessinée, la cuisine, les arts très contemporains comme les jeux vidéo ou encore ceux du futur comme les sculptures en réalité augmentée ne sont pas listés dans les domaines présents plus haut. En fait, ces arts sont souvent trop transverses pour être intégrés à un seul domaine. Une bande-dessinée peut par exemple faire partie du domaine du Verbe et du Trait en même temps. C'est au MJ d'imaginer et de quantifier les effets d'œuvre et de pratique issus de ces arts.

Résumé des domaines artistiques

Domaine de la Capture

Arts : Photographie, cinéma, etc.

Effet d'œuvre : Les créatures de type hostile situées à portée de l'œuvre ne peuvent plus utiliser leurs capacités (au choix du MJ). Bandes, salopards et patrons ne sont pas affectés.

Ténèbres types nuit et pénombre s'éloignent au maximum de portée.

Qualité : Base *Perception* ou *Technique* (aspect *Machine* si PNJ).

Niveau apprenti : Bandes aussi touchées

Niveau initié : Salopards aussi touchés

Niveau maître : Patrons aussi touchés, mais perdent une seule capacité (au choix du MJ)

Temps de création :

Temps court : Une heure à une journée de temps de création

Temps moyen : Deux jours à une semaine de travail

Temps long : Plus d'une semaine à un mois de travail

Domaine du Trait

Arts : Peinture, gravure, dessin, tatouage, etc.

Effet de pratique : Créatures à portée courte reçoivent 1D6 points de dégâts et 1D6 points de violence tous les dix tours ou minutes.

Effet d'œuvre : Créatures à portée subissent 1D6 points de dégâts et 1D6 points de violence à chaque tour ou toutes les 6 secondes.

Ténèbres type nuit ou pénombre s'éloignent à portée maximum de l'œuvre.

Qualité : Base *Hargne* ou *Sang-Froid* (aspect *Bête* si PNJ).

Niveau apprenti : 2D6 dégâts et violence

Niveau initié : 3D6 dégâts et violence

Niveau maître : 4D6 dégâts et violence. Augmentent d'1D6 à chaque tour passé (dans le cas des effets d'œuvre) et à chaque minute ou dizaine de tours passée (dans le cas des effets de pratique)

Temps de création :

Temps court : Quelques jours de travail

Temps moyen : Une à deux semaines de travail

Temps long : Trois semaines à deux mois de travail

Domaine de la Forme

Arts : Sculpture, mosaïque, modelage, architecture, orfèvrerie, etc.

Effet d'œuvre : Humains et animaux reçoivent bonus de CdF de 1 s'ils sont les cibles de créatures de l'Anathème.

Ténèbres à portée d'une intensité d'un niveau inférieur.

Qualité : Base *Force* ou *Savoir* (aspect *Chair* si PNJ).

Niveau apprenti : Bonus de CdF de 2

Niveau initié : Bonus de CdF de 4

Niveau maître : Bonus de CdF de 4. Ténèbres et créatures ne peuvent s'approcher à portée de l'effet d'œuvre (sauf exception).

Temps de création :

Temps court : Deux à quatre semaines

Temps moyen : Un à deux mois de travail

Temps long : Trois à quatre mois de travail

Domaine du Geste

Arts : Danse, mime, gymnastique artistique, arts martiaux, etc.

Effet de pratique : Les actions contre les créatures de l'Anathème reçoivent une réussite automatique.

Qualité : Base *Déplacement* ou *Dextérité* (aspect *Masque* si PNJ).

Niveau apprenti : Bonus de 2 réussites automatiques

Niveau initié : Une action de mouvement supplémentaire face aux créatures de l'Anathème

Niveau maître : L'action de mouvement supplémentaire du niveau précédent devient une action de combat

Domaine du Son

Arts : Chant, musique, beatboxing, etc.

Effet de pratique : Créatures de l'Anathème de type hostile perdent une action lors de leur tour de jeu en phase de conflit.

Ténèbres type nuit ou pénombre s'éloignent à portée moyenne.

Qualité : Base *Aura* ou *Hargne* (aspect *Dame* si PNJ).

Niveau apprenti : Salopards aussi touchés

Niveau initié : Bandes aussi touchées

Niveau maître : Hostiles et salopards peuvent attaquer au hasard. Chaque tour, Si une créature attaque, le MJ lance un dé. Si résultat impair, rien, tout est normal. Si résultat pair, la créature attaque une autre créature de l'Anathème la plus proche d'elle.

Domaine du Verbe

Arts : Littérature, biographie, poésie, théâtre, etc.

Effet de pratique : Hostiles et salopards de l'Anathème situés à portée courte doivent utiliser un aspect en fonction du type d'histoire ou de récit :

- ♥ Violence, épique : aspect *Bête*
- ♥ Assouvissement des besoins, changement du corps : aspect *Chair*
- ♥ Technique, savoir, spiritualité : aspect *Machine*
- ♥ Amour, relations, biographie : aspect *Dame*
- ♥ Politique, mensonge, secrets, occulte : aspect *Masque*

Intensité et distance des ténèbres de type nuit ou pénombre changent à chaque tour.

Effet d'œuvre : Similaire aux effets de pratique mais la portée change avec le temps de création.

Qualité : Base *Aura* ou *Parole* (aspect *Dame* si PNJ).

Niveau apprenti : Hostiles et salopards perdent 1 point à tous leurs aspects exceptionnels mineurs

Niveau initié : Hostiles et salopards perdent 3 points à tous leurs aspects exceptionnels mineurs

Niveau maître : Hostiles, salopards et patrons perdent 3 points à tous leurs aspect exceptionnels (majeurs ou mineurs)

Temps de création :

Temps court : Quelques heures à un mois de travail

Temps moyen : Plus d'un mois de travail à un an

Temps long : Plus d'un an de travail