

Aides de jeu et cadres d'aventures



KNIGHTS

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Mission “Expérience T-4213”
Guillaume Herlin

Mission “La coterie perdue”
Pierre Becker

Mission “Le félon”
Steve Goffaux

**Aide à la création de l’arsenal et conseiller
technique**
Raphaël Robichon

Illustration couverture
Simon Labrousse

Logo
Vincent Devault

Illustrations intérieures
Aper, Rudy Crus, Vincent Devault,
Malaki-nv10, Deemoes, Propass,
Clooms, Ugo Chiola, Tonton Revolver,
Simon Labrousse, Vod-K

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Selecteurs
Coline Pignat, Nelson Gonçalves



ISBN : 979-10-91980-05-0
fini d'imprimer en décembre 2015



Mission

La coterie perdue

Type de mission : Enquête, course-poursuite, action
Inspirations : Cette mission est en partie inspirée du film *The Descent* (Neil Marshall) et du jeu vidéo *Dead Space*. La musique de groupes tels qu'Oghr, Skinny Puppy ou Rammstein peut être utilisée, ainsi que la BO du jeu vidéo *Uncharted 3*, du film *The Descent* ou d'*Insidious* pour les passages les plus angoissants.

Points d'héroïsme à distribuer : 3

Cette mission assez simple permettra à vos joueurs de découvrir la ville d'Istanbul telle qu'elle est devenue depuis l'arrivée de l'Anathème, ainsi que certaines de ses figures les plus emblématiques. Dans une ambiance plutôt angoissante, tout en noir et blanc, les héros sont envoyés à la recherche d'une coterie dont on a perdu la trace.

Ce scénario est adapté aux coteries ayant atteint le niveau initié, c'est-à-dire ayant dépassé un total de 100 PG. En dessous, un rééquilibrage des combats est absolument nécessaire. MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Istanbul » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 284).

❖ **Synopsis**

Une coterie de chevaliers, envoyée récemment enquêter sur les rivières de ténèbres présentes à Istanbul, a disparu dans des circonstances étranges. Les personnages de vos joueurs sont donc envoyés pour essayer de les retrouver ou, si ce n'est pas possible, découvrir ce qui leur est arrivé. Sur place, ils vont découvrir un danger qu'aucun ne soupçonnait à Istanbul.

❖ **Ordre de mission**

MJ, lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs.

Chers écuyers,

Comme vous le savez peut-être, la ville d'Istanbul constitue pour le Knight une zone particulièrement précieuse à plus d'un titre. Une coterie récemment envoyée sur place pour enquêter sur un phénomène lié aux rivières de ténèbres a purement et simplement disparu. Elle n'a apparemment pas eu le temps d'émettre le moindre signal de détresse avant de

disparaître de nos écrans de surveillance. Toutes les tentatives de contact satellite ont échoué. Vous devez partir sur leurs traces pour essayer de comprendre ce qu'il s'est passé et ramener les survivants s'il y en a.

[Lisez l'objectif secondaire]

Soyez prompts, soyez sans pitié.

Objectif secondaire

En fonction du chevalier de la Table Ronde qui les dirige, les PJ se voient assigner un objectif secondaire.

Kay : *Cette coterie enquêtait sur l'apparition de rivières d'Anathème. Si vous le pouvez, découvrez ce qui se cache derrière ces phénomènes.*

Gauvain : *Cette coterie avait emporté avec elle du matériel de mesures dernier cri. S'il est arrivé malheur à ces chevaliers, essayez tout le moins de récupérer ces outils.*

Lamorak : *En outre, les hommes qui forment l'avant-poste d'Istanbul sont d'une importance cruciale pour le Knight, où que votre mission les mène, faites en sorte de ne pas les mettre en danger plus que nécessaire.*

Lancelot : *De plus, certaines de nos sources prétendent que le désespoir se fait plus fort depuis quelque temps à Istanbul. Essayez de trouver quelle est la source de cette recrudescence.*

Palomydès : *Ces chevaliers sont détenteurs d'informations très importantes pour le Knight. Retrouvez-les, et, s'ils sont morts, ramenez leurs pods RA.*

Dagonnet : *En outre, deux phénomènes liés à l'Anathème sévissent à Istanbul, l'océan de ténèbres et les rivières. Découvrez si ces deux phénomènes sont liés au même Seigneur.*

Bohort : *De plus, le Priest de la coterie avait en sa possession un module de moto steed modifié. S'il leur est arrivé malheur, vous devez à tout prix extraire ce module de sa mété-armure et le ramener.*

Sagramor : *En outre, les rivières de ténèbres ne viennent pas totalement de nulle part, des humains sont forcément impliqués. Trouvez-les et détruisez-les.*

Bédivière : *De plus, l'augmentation du désespoir à Istanbul laisse à penser qu'une incarnation de Seigneur pourrait sévir dans le coin. Si c'est le cas, transmettez-nous l'information sans délais.*



Acte 1 - Voir la Magnifique

Istanbul la Magnifique

À demi noyée sous un océan d'Anathème, la ville que l'on appelait la Magnifique n'est plus que l'ombre de ce qu'elle a été. La moitié Est de la cité est toujours recouverte de noirceur, tandis que la moitié Ouest est devenue terne, grise au mieux, quand elle n'est pas simplement en « noir et blanc ». Elle est également devenue un labyrinthe de bâtiments à demi effondrés, victime impuissante de la guérilla quasi permanente qui règne ici malgré la présence d'un avant-poste du Knight tout proche. Un vent froid balaye les ruines, emportant partout une poussière fine et grisâtre qui s'infiltre partout. Le soleil – très rare, c'est à peine s'il fait une apparition en fin d'après-midi – ne parvient pas à réchauffer l'atmosphère. Ici survivent ceux qui ont refusé de rejoindre les arches du sud de l'Europe et tout est prétexte à se faire la guerre entre clans. Le désespoir gagne petit à petit le cœur de chacun, et l'apparition des rivières de ténèbres n'arrange en rien les choses.

2



Les gangs

Se disputant à la fois territoires et ressources, plusieurs gangs s'affrontent un peu partout dans ce qui reste de la ville. À demi désespérés, les habitants se sont regroupés sous l'égide de quelques leaders auto-proclamés, parfois inspirés par le Masque. Nul ne sait si le Seigneur est à l'origine des rivières de ténèbres qui apparaissent aléatoirement, semble-t-il, un peu partout en ville, mais nul doute qu'il en tire un certain bénéfice. Surtout depuis quelques semaines, alors qu'elles sont de plus en plus fréquentes, et qu'à chaque nouvelle apparition, une recrudescence de désespoir et de guerre enflamme Istanbul.

Arrivée en ville

Les chevaliers sont transportés en vector jusqu'à Istanbul où ils sont déposés en milieu de matinée dans l'ancien parc Emirgan, tout proche du dernier pont en bon état traversant le Bosphore, le pont Fathi Sultan Memeth. L'extrémité de celui-ci se perd dans le no man's land qui s'étend juste devant l'immense mur de l'océan d'Anathème. Depuis la piste d'atterrisseage improvisée, les chevaliers peuvent apercevoir quelques lumières tremblotantes marquant l'emplacement de l'avant-poste du Knight. Le parc en lui-même n'est plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'il a été. Une grisaille terne et poussiéreuse recouvre tout, les arbres sont desséchés, l'herbe couleur cendre s'effrite sous les pas des héros, et les pavillons qui faisaient la célébrité du lieu ont été dévastés par des incendies. Un peu partout, les survivants les moins bien lotis s'entassent dans des cabanons de fortune, transformant le parc en bidonville.

La traversée ne prend qu'une vingtaine de minutes aux chevaliers mais les supplices des malheureux affamés en haillons pourraient bien devenir l'occasion de tester l'espoir des héros grâce à un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté faisable (2). S'ils échouent, ils perdent 1 point d'espoir. Il leur faut ensuite traverser environ la moitié du pont qui enjambe le Bosphore pour atteindre l'avant-poste gardé jour et nuit par leurs collègues de la section Colosse. Toute cette zone est aménagée pour permettre aux chevaliers d'affronter un éventuel ennemi dans les meilleures conditions : postes de tir protégés par des sacs de sable, chicanes...

Le taciturne Selim Xaba, chef de cet avant-poste, accueille les personnages (voir son profil dans le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 285). Il sait pour quelle raison leur coterie a été envoyée ici, mais il n'a malheureusement aucun homme disponible pour les accompagner ou les guider : de plus en plus de rivières de ténèbres apparaissent ces dernières semaines et les réactions des rebuts sont à chaque fois plus violentes. Les chevaliers peinent à contenir la population afin qu'elle ne s'entretue pas. D'ailleurs, Selim recommande aux héros de ne jamais se déplacer seuls dans les rues de la ville, car, entre les créatures masquées et les clans de rebuts, il ne saurait dire qui les prendra pour cible en premier.

Selim Xaba

Selim doit le respect de ses hommes autant aux actions qu'il a menées lors de l'arrivée de l'Anathème (il n'a pas hésité à mettre sa vie en péril pour protéger les enfants d'une école des exactions d'une bande de désespérés) qu'à la valeur qu'il accorde à la vie de chacun. Amoureux d'Istanbul et chevalier de grande valeur, c'est un homme qui bénéficie de toute la confiance d'Arthur. Il peut paraître froid, sec, mais cette impression disparaît lorsque l'homme est sûr de pouvoir faire entièrement confiance à son interlocuteur.

À ce stade de l'aventure, les personnages ne disposent que de peu d'informations. Selim Xaba, en tant que chef de l'avant-poste, est celui qui peut le mieux renseigner les héros. Voici ce qu'il peut leur apprendre sur un test base *Parole* difficulté facile (1) à normal (3) :

- ❖ La coterie recherchée a été envoyée pour tenter de comprendre pourquoi les rivières de ténèbres sont de plus en plus fréquentes ces dernières semaines et pourquoi les rebuts sont à chaque fois plus difficiles à maîtriser.
- ❖ Elle était composée d'une sénéchale et de trois autres chevaliers. La sénéchale se nomme Daisey Dauncey (méta-armure Warmaster). Les trois autres chevaliers s'appellent Laura Roth (méta-armure Warrior), Paul Castel (méta-armure Priest) et Jassem Najah (méta-armure Bard).
- ❖ Ils ont tenté de cartographier les dernières apparitions de rivières mais Selim ne sait pas s'ils ont pu en tirer des conclusions.
- ❖ Ils ont concentré leurs investigations dans la zone où les tensions entre les clans sont les plus exacerbées, dans le quartier de Zeytinburnu.
- ❖ Deux clans majeurs s'y affrontent régulièrement : celui des Masques d'Argile, dirigé par Cevat Polat, et celui des Gölge Maske, les Fantômes Masqués, dont le chef n'est autre que le petit frère de Cevat, Yalim Polat.
- ❖ La congrégation de la Nouvelle Jérusalem tente parfois d'y prêcher la paix et a plusieurs fois aidé à instaurer une trêve entre les Argile et les Gölge, mais celles-ci ne durent jamais bien longtemps.
- ❖ Toute la zone est particulièrement dangereuse, plus spécifiquement depuis que les rivières y apparaissent plus souvent. Il arrive que certaines créatures masquées s'en échappent et enlèvent des rebuts.
- ❖ On ne sait où sont emportés les individus kidnappés, ni même si la disparition de la coterie a un lien avec celles des rebuts.

Plusieurs axes d'enquête s'offrent donc aux héros. Pour cette raison, plusieurs scènes optionnelles exploitent ces pistes en fonction des décisions des joueurs.



Scène optionnelle : Des mesures précises

Si les personnages désirent tenter de retracer le parcours de la coterie perdue, ils vont devoir s'orienter sur le quartier de Zeytinburnu.

Le quartier Zeytinburnu

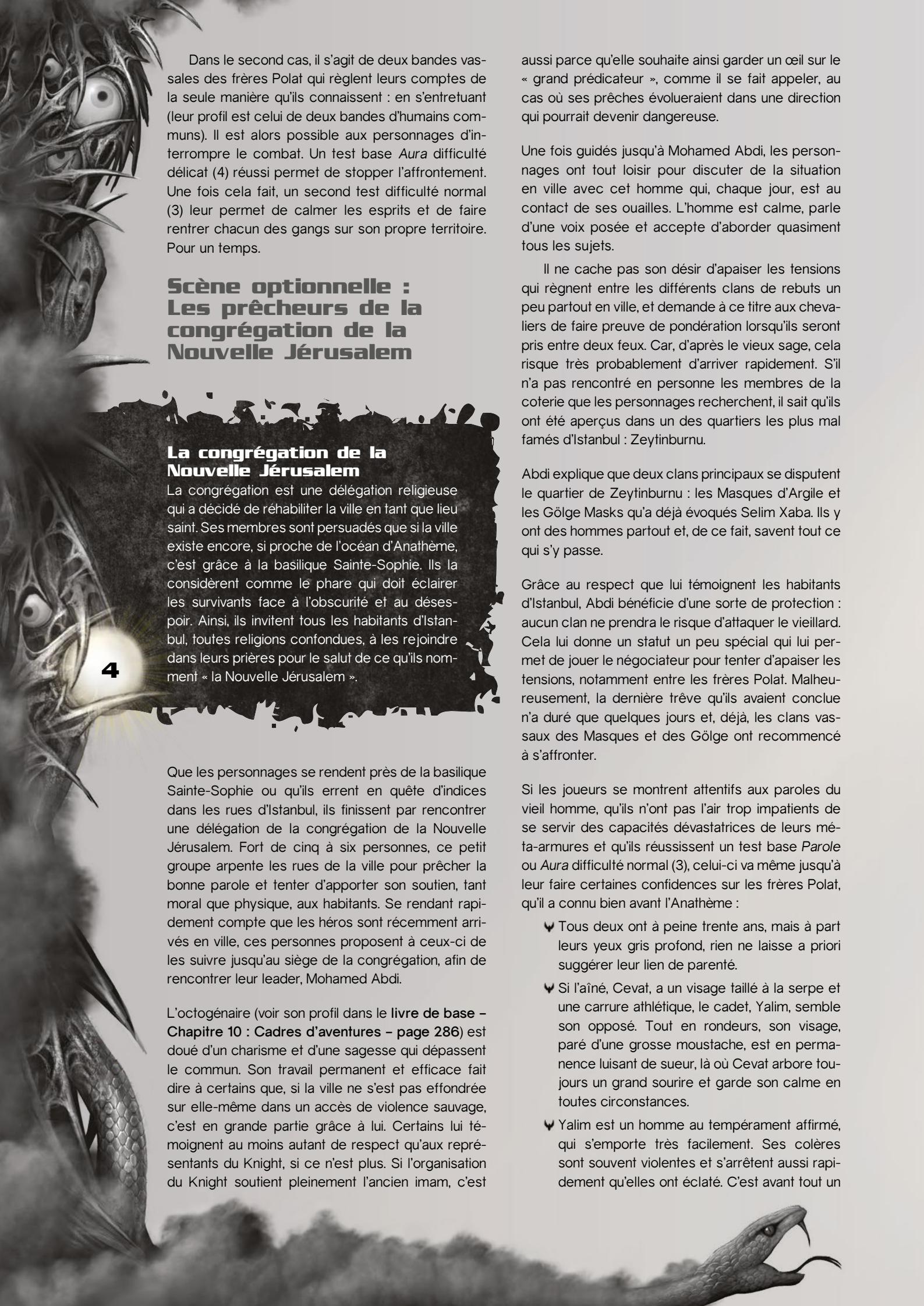
Ce quartier était attribué aux tanneurs à partir du XVI^e siècle et n'a que peu évolué jusqu'au XX^e siècle. Les usines ont alors fleuri du début du siècle jusqu'à dans les années 1980. Zeytinburnu a ensuite connu une longue période de déclin, les usines fermant les unes après les autres. Le tourisme a permis de préserver quelques petites mosquées et églises, mais la population a peu à peu fini par être livrée à elle-même. Le quartier comptait plus de 300 000 habitants avant l'arrivée de l'Anathème. Près des deux tiers ont disparu ou sont devenus désespérés depuis. C'est donc devenu une zone dangereuse où les affrontements entre gangs sont fréquents, qu'il s'agisse de guerres de territoire pour telle ou telle usine désaffectée ou de trafics quelconques.

La zone est, d'après Selim Xaba, particulièrement agitée. Et il n'a pas tort. Grand de plusieurs kilomètres carrés et recouvert presque entièrement de ruines, le quartier est le théâtre de la guerre fratricide qui oppose les frères Polat. Il est quasiment impossible pour les personnages de retrouver le parcours précis de la coterie perdue. De même, si l'équipe souhaite et dispose des moyens appropriés pour effectuer le même type de mesures que leurs confrères, ils n'ont que peu de chances de retrouver des indices de leur passage. L'influence des ténèbres ici est grande. Les mesures qu'ils peuvent effectuer leur permettent de le comprendre. Mais il est quasiment impossible de prévoir où apparaîtra la prochaine rivière de ténèbres, et celles qui sont apparues récemment ont fortement perturbé les champs électromagnétiques.

À tout moment, il est possible qu'une bande de rebuts décide de s'en prendre aux chevaliers, ou que deux bandes s'affrontent.

Dans le premier cas, il s'agit d'une bande affiliée à l'un ou l'autre des frères Polat qui vient jauger les héros et prendre la mesure de leur puissance (son profil est celui d'une bande d'humains communs, voir son profil dans le *livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 369*). Ils ne devraient pas constituer une très forte opposition et devraient s'égailler dans les ruines assez rapidement pour aller rapporter à leur chef le nombre de chevaliers et l'équipement dont ils disposent.





Dans le second cas, il s'agit de deux bandes vassales des frères Polat qui règlent leurs comptes de la seule manière qu'ils connaissent : en s'entretenant (leur profil est celui de deux bandes d'humains communs). Il est alors possible aux personnages d'interrompre le combat. Un test base *Aura* difficulté délicat (4) réussi permet de stopper l'affrontement. Une fois cela fait, un second test difficulté normal (3) leur permet de calmer les esprits et de faire rentrer chacun des gangs sur son propre territoire. Pour un temps.

Scène optionnelle : Les prêcheurs de la congrégation de la Nouvelle Jérusalem

La congrégation de la Nouvelle Jérusalem

La congrégation est une délégation religieuse qui a décidé de réhabiliter la ville en tant que lieu saint. Ses membres sont persuadés que si la ville existe encore, si proche de l'océan d'Anathème, c'est grâce à la basilique Sainte-Sophie. Ils la considèrent comme le phare qui doit éclairer les survivants face à l'obscurité et au désespoir. Ainsi, ils invitent tous les habitants d'Istanbul, toutes religions confondues, à les rejoindre dans leurs prières pour le salut de ce qu'ils nomment « la Nouvelle Jérusalem ».

4

Que les personnages se rendent près de la basilique Sainte-Sophie ou qu'ils errent en quête d'indices dans les rues d'Istanbul, ils finissent par rencontrer une délégation de la congrégation de la Nouvelle Jérusalem. Fort de cinq à six personnes, ce petit groupe arpente les rues de la ville pour prêcher la bonne parole et tenter d'apporter son soutien, tant moral que physique, aux habitants. Se rendant rapidement compte que les héros sont récemment arrivés en ville, ces personnes proposent à ceux-ci de les suivre jusqu'au siège de la congrégation, afin de rencontrer leur leader, Mohamed Abdi.

L'octogénaire (voir son profil dans le **livre de base - Chapitre 10 : Cadres d'aventures** - page 286) est doué d'un charisme et d'une sagesse qui dépassent le commun. Son travail permanent et efficace fait dire à certains que, si la ville ne s'est pas effondrée sur elle-même dans un accès de violence sauvage, c'est en grande partie grâce à lui. Certains lui témoignent au moins autant de respect qu'aux représentants du Knight, si ce n'est plus. Si l'organisation du Knight soutient pleinement l'ancien imam, c'est

aussi parce qu'elle souhaite ainsi garder un œil sur le « grand prédicateur », comme il se fait appeler, au cas où ses prêches évolueraient dans une direction qui pourrait devenir dangereuse.

Une fois guidés jusqu'à Mohamed Abdi, les personnages ont tout loisir pour discuter de la situation en ville avec cet homme qui, chaque jour, est au contact de ses ouailles. L'homme est calme, parle d'une voix posée et accepte d'aborder quasiment tous les sujets.

Il ne cache pas son désir d'apaiser les tensions qui règnent entre les différents clans de rebuts un peu partout en ville, et demande à ce titre aux chevaliers de faire preuve de pondération lorsqu'ils seront pris entre deux feux. Car, d'après le vieux sage, cela risque très probablement d'arriver rapidement. S'il n'a pas rencontré en personne les membres de la coterie que les personnages recherchent, il sait qu'ils ont été aperçus dans un des quartiers les plus mal famés d'Istanbul : Zeytinburnu.

Abdi explique que deux clans principaux se disputent le quartier de Zeytinburnu : les Masques d'Argile et les Gölge Masks qu'a déjà évoqués Selim Xaba. Ils y ont des hommes partout et, de ce fait, savent tout ce qui s'y passe.

Grâce au respect que lui témoignent les habitants d'Istanbul, Abdi bénéficie d'une sorte de protection : aucun clan ne prendra le risque d'attaquer le vieillard. Cela lui donne un statut un peu spécial qui lui permet de jouer le négociateur pour tenter d'apaiser les tensions, notamment entre les frères Polat. Malheureusement, la dernière trêve qu'ils avaient conclue n'a duré que quelques jours et, déjà, les clans vassaux des Masques et des Gölge ont recommencé à s'affronter.

Si les joueurs se montrent attentifs aux paroles du vieil homme, qu'ils n'ont pas l'air trop impatients de se servir des capacités dévastatrices de leurs métarmures et qu'ils réussissent un test base *Parole* ou *Aura* difficulté normal (3), celui-ci va même jusqu'à leur faire certaines confidences sur les frères Polat, qu'il a connu bien avant l'Anathème :

❖ Tous deux ont à peine trente ans, mais à part leurs yeux gris profond, rien ne laisse a priori suggérer leur lien de parenté.

❖ Si l'aîné, Cevat, a un visage taillé à la serpe et une carrure athlétique, le cadet, Yalim, semble son opposé. Tout en rondeurs, son visage, paré d'une grosse moustache, est en permanence luisant de sueur, là où Cevat arbore toujours un grand sourire et garde son calme en toutes circonstances.

❖ Yalim est un homme au tempérament affirmé, qui s'emporte très facilement. Ses colères sont souvent violentes et s'arrêtent aussi rapidement qu'elles ont éclaté. C'est avant tout un

homme entier, qui a un grand cœur et qui n'hésite pas à utiliser des méthodes parfois discutables tant que ses objectifs sont d'après lui justes. Il semble ces derniers temps particulièrement irritable mais Mohamed Abdi ne saurait dire ce qui le rend ainsi. Les membres de son clan sont reconnaissables par la peinture blanche qu'ils arborent sur leur visage et leur donne un air fantomatique.

◆ Cevat, lui, se fait appeler « le Sultan ». Il porte d'ailleurs en permanence une tenue qui évoque ces lointains dirigeants, et arbore fièrement un cimenterre à la ceinture en plus de son arme à feu. Son charisme et son autorité naturels impressionnent et ses hommes lui sont particulièrement loyaux, voire prêts à se sacrifier sur simple demande d'après le vieillard. Mohamed pense que Cevat aurait aimé devenir un chevalier du Knight. Il avait d'ailleurs tenté de se faire recruter, mais l'honneur lui a été refusé. Une recherche dans la base de données de l'organisation grâce à un test base Technique difficulté normal (3) permet de découvrir qu'il a été recalé dès la première étape, le Knight considérant qu'il n'avait pas effectué de haut fait assez retentissant. Certains disent que c'est pour cette raison qu'il s'est fâché avec son frère et que, depuis, il considère qu'il est de son devoir de protéger ceux qui sont sous sa responsabilité... Même si cela suppose d'asservir les clans qui lui sont inférieurs et que plusieurs personnes y trouvent la mort au passage. Les membres du clan des Masques d'Argile sont marqués par le port qu'ils font en général d'un masque de terre fabriqué par leurs soins.

En réalité, les deux frères ont discrètement été contactés par une des incarnations du Masque, le Mur, apparue au cœur de leur QG, dans le lieu le plus secret et sombre où chacun dissimule ses « trésors ». Si Yalim a jusqu'à maintenant su résister aux suggestions du Masque, avec les conséquences sur son caractère que l'on connaît, Cevat, lui, a rapidement succombé à son appel et, voyant là un moyen de se venger de n'avoir pas été sélectionné pour devenir un chevalier, est devenu un agent à la solde du Seigneur. Les profils des deux frères sont présents dans le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 286.

Scène optionnelle : Enquête de voisinage

En questionnant les habitants de Zeytinburnu, les héros peuvent apprendre que plusieurs personnes ont disparu à chaque apparition des rivières de ténèbres et certains témoins évoquent la coterie que recherche le groupe. En effet, l'apparition des rivières se concentrant dans ce quartier, notamment aux abords de l'historique quartier des tanneurs, il semblerait que les prédecesseurs des personnages aient concentré leurs recherches sur ce secteur.

Grâce à plusieurs tests base *Aura* ou *Parole* réussis, les joueurs peuvent rencontrer quelques-unes des personnes que leurs collègues ont interrogées. Ils apprennent que leurs prédecesseurs posaient beaucoup de questions sur les frères Polat, en particulier sur Yalim, le plus jeune. Les chevaliers ont demandé entre autres si quelqu'un des Gölge avait évoqué une sorte de masque pâle dessiné sur un mur, si les hommes de ce clan avaient été aperçus peu avant ou pendant l'apparition des rivières de ténèbres, etc.

Un des témoins va jusqu'à confier avoir cru comprendre que la coterie voulait aller questionner l'aîné, Cevat.

Durant cette phase de l'enquête, MJ, vous pouvez, si vous le souhaitez, notamment si vous ne l'avez pas utilisé lors de la scène optionnelle « mesures précises » (ou si vous n'avez pas joué cette scène), organiser un affrontement entre deux gangs (voir ci-dessus « Mesures précises »).

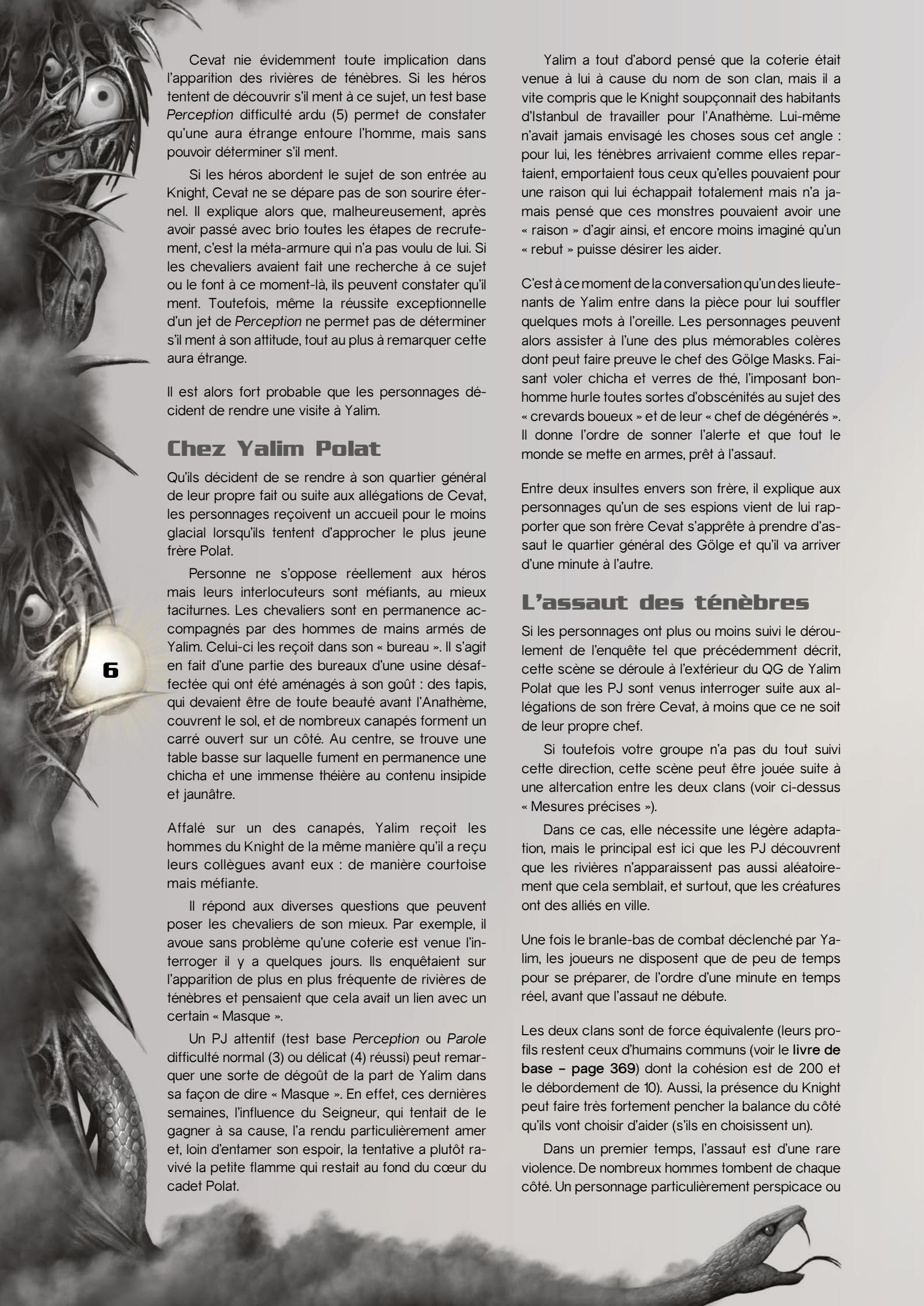
Affrontement ou pas, les personnages, à force de poser des questions, ont attiré l'attention des frères Polat. Celui qui est le plus rapide à réagir est Cevat. Ainsi que précisé dans la scène optionnelle « Les prêcheurs de la congrégation de la Nouvelle Jérusalem », Cevat est un agent du Masque. Il cherche, en provoquant une rencontre avec les personnages, à les impressionner et à se faire passer pour un allié éventuel. C'est d'ailleurs ainsi qu'il a procédé avec la coterie précédente, qu'il a guidée droit dans un piège. Et puisque cela a fonctionné une fois, pourquoi ne pas retenter ?

Chez Cevat Polat

L'homme reçoit les chevaliers au cœur de son QG, dont la décoration évoque l'ancienne et chatoyante Byzance, mais dans des tons grisâtres. Il souhaite s'attirer la confiance des héros et tout son discours est dès lors orienté dans ce but. Il est rusé, peut feindre de refuser un moment certaines demandes des personnages, se faisant prier, pour ensuite leur servir les informations qu'ils souhaitent entendre (et surtout celles que Cevat veut leur faire passer). Même si les héros cherchent à le pousser à bout par leur attitude, il reste toujours d'un calme olympien.

Idéalement, il va jusqu'à impliquer son frère dans les disparitions, le rendant en partie responsable car, selon Cevat, « il œuvre à la gloire des ténèbres ».





Cevat nie évidemment toute implication dans l'apparition des rivières de ténèbres. Si les héros tentent de découvrir s'il ment à ce sujet, un test base Perception difficulté ardu (5) permet de constater qu'une aura étrange entoure l'homme, mais sans pouvoir déterminer s'il ment.

Si les héros abordent le sujet de son entrée au Knight, Cevat ne se dépare pas de son sourire éternel. Il explique alors que, malheureusement, après avoir passé avec brio toutes les étapes de recrutement, c'est la métarmure qui n'a pas voulu de lui. Si les chevaliers avaient fait une recherche à ce sujet ou le font à ce moment-là, ils peuvent constater qu'il ment. Toutefois, même la réussite exceptionnelle d'un jet de Perception ne permet pas de déterminer s'il ment à son attitude, tout au plus à remarquer cette aura étrange.

Il est alors fort probable que les personnages décident de rendre une visite à Yalim.

Chez Yalim Polat

Qu'ils décident de se rendre à son quartier général de leur propre fait ou suite aux allégations de Cevat, les personnages reçoivent un accueil pour le moins glacial lorsqu'ils tentent d'approcher le plus jeune frère Polat.

Personne ne s'oppose réellement aux héros mais leurs interlocuteurs sont méfiants, au mieux taciturnes. Les chevaliers sont en permanence accompagnés par des hommes de mains armés de Yalim. Celui-ci les reçoit dans son « bureau ». Il s'agit en fait d'une partie des bureaux d'une usine désaffectée qui ont été aménagés à son goût : des tapis, qui devaient être de toute beauté avant l'Anathème, couvrent le sol, et de nombreux canapés forment un carré ouvert sur un côté. Au centre, se trouve une table basse sur laquelle fument en permanence une chicha et une immense théière au contenu insipide et jaunâtre.

Affalé sur un des canapés, Yalim reçoit les hommes du Knight de la même manière qu'il a reçu leurs collègues avant eux : de manière courtoise mais méfiante.

Il répond aux diverses questions que peuvent poser les chevaliers de son mieux. Par exemple, il avoue sans problème qu'une coterie est venue l'interroger il y a quelques jours. Ils enquêtaient sur l'apparition de plus en plus fréquente de rivières de ténèbres et pensaient que cela avait un lien avec un certain « Masque ».

Un PJ attentif (test base Perception ou Parole difficulté normal (3) ou délicat (4) réussi) peut remarquer une sorte de dégoût de la part de Yalim dans sa façon de dire « Masque ». En effet, ces dernières semaines, l'influence du Seigneur, qui tentait de le gagner à sa cause, l'a rendu particulièrement amer et, loin d'entamer son espoir, la tentative a plutôt ravivé la petite flamme qui restait au fond du cœur du cadet Polat.

Yalim a tout d'abord pensé que la coterie était venue à lui à cause du nom de son clan, mais il a vite compris que le Knight soupçonnait des habitants d'Istanbul de travailler pour l'Anathème. Lui-même n'avait jamais envisagé les choses sous cet angle : pour lui, les ténèbres arrivaient comme elles repartaient, emportaient tous ceux qu'elles pouvaient pour une raison qui lui échappait totalement mais n'a jamais pensé que ces monstres pouvaient avoir une « raison » d'agir ainsi, et encore moins imaginé qu'un « rebut » puisse désirer les aider.

C'est à ce moment de la conversation qu'un des lieutenants de Yalim entre dans la pièce pour lui souffler quelques mots à l'oreille. Les personnages peuvent alors assister à l'une des plus mémorables colères dont peut faire preuve le chef des Gölge Masks. Faisant voler chicha et verres de thé, l'imposant bonhomme hurle toutes sortes d'obscénités au sujet des « crevards boueux » et de leur « chef de dégénérés ». Il donne l'ordre de sonner l'alerte et que tout le monde se mette en armes, prêt à l'assaut.

Entre deux insultes envers son frère, il explique aux personnages qu'un de ses espions vient de lui rapporter que son frère Cevat s'apprête à prendre d'assaut le quartier général des Gölge et qu'il va arriver d'une minute à l'autre.

L'assaut des ténèbres

Si les personnages ont plus ou moins suivi le déroulement de l'enquête tel que précédemment décrit, cette scène se déroule à l'extérieur du QG de Yalim Polat que les PJ sont venus interroger suite aux allégations de son frère Cevat, à moins que ce ne soit de leur propre chef.

Si toutefois votre groupe n'a pas du tout suivi cette direction, cette scène peut être jouée suite à une altercation entre les deux clans (voir ci-dessus « Mesures précises »).

Dans ce cas, elle nécessite une légère adaptation, mais le principal est ici que les PJ découvrent que les rivières n'apparaissent pas aussi aléatoirement que cela semblait, et surtout, que les créatures ont des alliés en ville.

Une fois le branle-bas de combat déclenché par Yalim, les joueurs ne disposent que de peu de temps pour se préparer, de l'ordre d'une minute en temps réel, avant que l'assaut ne débute.

Les deux clans sont de force équivalente (leurs profils restent ceux d'humains communs (voir le **livre de base** – page 369) dont la cohésion est de 200 et le débordement de 10). Aussi, la présence du Knight peut faire très fortement pencher la balance du côté qu'ils vont choisir d'aider (s'ils en choisissent un).

Dans un premier temps, l'assaut est d'une rare violence. De nombreux hommes tombent de chaque côté. Un personnage particulièrement perspicace ou

observateur peut remarquer grâce à un test base Perception ou Savoir difficulté ardu (5), s'il a eu l'occasion d'entrer dans le QG de Cevat, que, malgré la violence de l'assaut, l'aîné Polat n'a apparemment pas envoyé tous ses hommes. Il semblerait qu'il n'y ait ici qu'une partie de l'imposante troupe qui se trouvait chez les Masques d'Argile.

Mais à peine le combat s'est-il engagé que des cris de panique retentissent.

Une brume noirâtre commence à s'échapper des bouches d'égout, d'abord légère, et avec elle une odeur de vase nauséabonde. Puis elle s'épaissit jusqu'à devenir rapidement plus consistante, presque palpable, visqueuse. Elle s'écoule depuis les égouts et les accès aux sous-sols des alentours, remontant des caves et autres lieux de stockage souterrains de l'usine qui sert de QG à Yalim.

Des ombres en sortent. Il s'agit principalement de nuées du Masque et d'enfants du Masque (voir leur profil dans le *livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - pages 355 et 356*). Les enfants du Masque sont au moins un par chevalier auquel on ajoute un supplémentaire s'ils sont en nombre impair. Si les héros en viennent très rapidement à bout, d'autres peuvent sortir de la brume. Les nuées, quant à elles, ont un score de cohésion de 300. Elles ne peuvent être entièrement détruites puisqu'elles sont encore en partie dans les égouts.

Très vite, le combat devient chaotique : les hommes de Cevat attaquent ceux de Yalim tandis que les créatures du Masque attaquent sans distinction tous les humains présents. Les nuées tentent de capturer tous ceux qu'elles peuvent emporter avec elles tandis que les enfants du Masque font diversion et cherchent à affaiblir l'ennemi en s'attaquant plus particulièrement aux chevaliers.

Dans le feu de l'action, les personnages peuvent remarquer grâce à un test base Perception difficulté normal (3), un peu plus loin dans la rue, derrière ses hommes, Cevat. Il est entouré de sa garde rapprochée. Tous ses hommes arborent leur fameux masque d'argile, mais le sien et ceux de sa garde semblent différents. Il émane des leurs une impression malsaine : ceux-là ne sont clairement pas de facture humaine.

D'ailleurs, certaines des créatures des ombres semblent prendre leurs ordres auprès de Cevat. Ce sont les nuées qui se jettent dans la mêlée pour capturer les cibles désignées, principalement des hommes de Yalim.

Si les héros tentent d'approcher Cevat ou le prennent pour cible, celui-ci disparaît rapidement en nuée pour s'enfuir et provoque ainsi le repli des ténèbres (voir plus bas).

Sans interruption de ce genre, à chaque tour, la cohésion de la bande de Yalim est réduite du score de débordement des nuées auquel s'ajoutent 4D6 points de violence. En retour, la bande de Yalim inflige son score de débordement aux nuées. L'assaut dure au maximum trois à quatre tours une fois la rivière de

ténèbres et les créatures apparues. Passé ce délai, si les héros n'ont pas réussi à défaire au moins deux tiers des créatures ou n'ont pas interrompu Cevat, celles-ci se retirent d'elles-mêmes pour retourner dans le sous-sol de la ville. Il faut alors tester l'espoir des personnages : ils n'ont pas réussi à empêcher les ténèbres d'emporter avec eux de nombreux hommes. Ils doivent effectuer un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté délicat (4) pour ne pas perdre 1 point d'espoir. Bien sûr, afin d'augmenter le côté tragique de la scène, si les héros n'ont pas fait attention à la protection de Yalim, celui-ci figure parmi les hommes emportés. Dans ce cas, la perte d'espoir est de 1D6 points d'espoir.

Ce combat devrait théoriquement tourner en faveur des personnages.

Une fois les créatures en grande partie vaincues ou le délai écoulé, la brume se résorbe, comme si elle retournait à sa source. C'est le seul moment où les héros peuvent comprendre réellement comment ces rivières apparaissent et où sont emportés les pauvres hères que les nuées ravissent. Si les héros cherchent Cevat et sa garde rapprochée, ceux-ci sont introuvables.

En suivant les filets visqueux qui se retirent, les chevaliers peuvent remonter jusqu'au collecteur principal des égouts du quartier. Tout le réseau local rejoint cet immense « tube » maçonné de deux à trois mètres de diamètre qui s'enfonce sous Istanbul et semble se diriger vers le Bosphore.

7

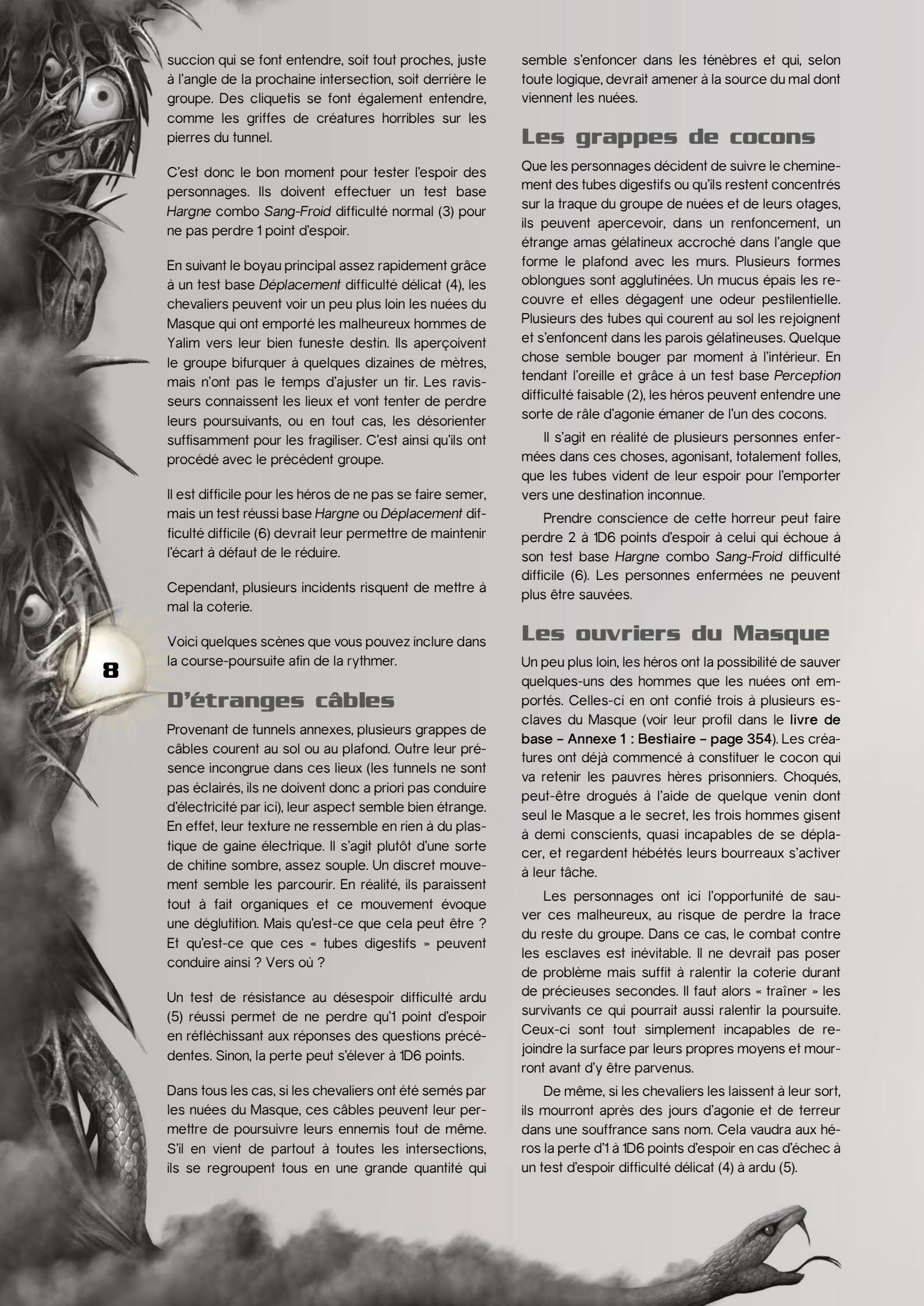
Acte 2 - Sur la trace des disparus

Dans cette partie de l'aventure, les chevaliers vont devenir des proies, dans une course-poursuite haletante. Pour les règles de course-poursuite, référez-vous au *livre de base - Chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre - Scènes et phases de conflit - page 88*.

En effet, le boyau s'enfonce rapidement de plusieurs dizaines de mètres sous terre. Très vite, plusieurs ramifications apparaissent de chaque côté du tunnel principal. Les héros sont libres de les explorer mais s'exposent à des rencontres plutôt hostiles : dans tout le réseau souterrain se terrent des dizaines de créatures au service de l'Anathème.

Il est très difficile de suivre une piste dans cet univers sombre, dégoûtant. La crasse suinte entre les pierres mal jointes, les odeurs, heureusement atténuées si les héros portent le heaume de leur métarmure, sont écœurantes. Les sons qu'ils peuvent entendre sont également perturbants : certains bruits évoquant des hurlements de terreur résonnent de temps à autre, mais une sorte d'écho les transforme et empêche de savoir d'où ils proviennent précisément. S'agit-il des hommes que les créatures ont emportés lors de l'assaut contre le quartier général de Yalim ? Parfois, ce sont comme des bruits de





suction qui se font entendre, soit tout proches, juste à l'angle de la prochaine intersection, soit derrière le groupe. Des cliquetis se font également entendre, comme les griffes de créatures horribles sur les pierres du tunnel.

C'est donc le bon moment pour tester l'espoir des personnages. Ils doivent effectuer un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté normal (3) pour ne pas perdre 1 point d'espoir.

En suivant le boyau principal assez rapidement grâce à un test base *Déplacement* difficulté délicat (4), les chevaliers peuvent voir un peu plus loin les nuées du Masque qui ont emporté les malheureux hommes de Yalim vers leur bien funeste destin. Ils aperçoivent le groupe bifurquer à quelques dizaines de mètres, mais n'ont pas le temps d'ajuster un tir. Les ravisseurs connaissent les lieux et vont tenter de perdre leurs poursuivants, ou en tout cas, les désorienter suffisamment pour les fragiliser. C'est ainsi qu'ils ont procédé avec le précédent groupe.

Il est difficile pour les héros de ne pas se faire semer, mais un test réussi base *Hargne* ou *Déplacement* difficulté difficile (6) devrait leur permettre de maintenir l'écart à défaut de le réduire.

Cependant, plusieurs incidents risquent de mettre à mal la coterie.

Voici quelques scènes que vous pouvez inclure dans la course-poursuite afin de la rythmer.

D'étranges câbles

Provenant de tunnels annexes, plusieurs grappes de câbles courent au sol ou au plafond. Outre leur présence incongrue dans ces lieux (les tunnels ne sont pas éclairés, ils ne doivent donc a priori pas conduire d'électricité par ici), leur aspect semble bien étrange. En effet, leur texture ne ressemble en rien à du plastique de gaine électrique. Il s'agit plutôt d'une sorte de chitine sombre, assez souple. Un discret mouvement semble les parcourir. En réalité, ils paraissent tout à fait organiques et ce mouvement évoque une déglutition. Mais qu'est-ce que cela peut être ? Et qu'est-ce que ces « tubes digestifs » peuvent conduire ainsi ? Vers où ?

Un test de résistance au désespoir difficulté ardu (5) réussi permet de ne perdre qu'1 point d'espoir en réfléchissant aux réponses des questions précédentes. Sinon, la perte peut s'élever à 1D6 points.

Dans tous les cas, si les chevaliers ont été semés par les nuées du Masque, ces câbles peuvent leur permettre de poursuivre leurs ennemis tout de même. S'il en vient de partout à toutes les intersections, ils se regroupent tous en une grande quantité qui

semble s'enfoncer dans les ténèbres et qui, selon toute logique, devrait amener à la source du mal dont viennent les nuées.

Les grappes de cocons

Que les personnages décident de suivre le cheminement des tubes digestifs ou qu'ils restent concentrés sur la traque du groupe de nuées et de leurs otages, ils peuvent apercevoir, dans un renfoncement, un étrange amas gélatineux accroché dans l'angle que forme le plafond avec les murs. Plusieurs formes oblongues sont agglutinées. Un mucus épais les recouvre et elles dégagent une odeur pestilentielle. Plusieurs des tubes qui courent au sol les rejoignent et s'enfoncent dans les parois gélatineuses. Quelque chose semble bouger par moment à l'intérieur. En tendant l'oreille et grâce à un test base *Perception* difficulté faisable (2), les héros peuvent entendre une sorte de râle d'agonie émaner de l'un des cocons.

Il s'agit en réalité de plusieurs personnes enfermées dans ces choses, agonisant, totalement folles, que les tubes vident de leur espoir pour l'emporter vers une destination inconnue.

Prendre conscience de cette horreur peut faire perdre 2 à 1D6 points d'espoir à celui qui échoue à son test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté difficile (6). Les personnes enfermées ne peuvent plus être sauvées.

Les ouvriers du Masque

Un peu plus loin, les héros ont la possibilité de sauver quelques-uns des hommes que les nuées ont emportés. Celles-ci en ont confié trois à plusieurs esclaves du Masque (voir leur profil dans le *livre de base* – *Annexe 1 : Bestiaire* – page 354). Les créatures ont déjà commencé à constituer le cocon qui va retenir les pauvres héros prisonniers. Choqués, peut-être drogués à l'aide de quelque venin dont seul le Masque a le secret, les trois hommes gisent à demi conscients, quasi incapables de se déplacer, et regardent hébétés leurs bourreaux s'activer à leur tâche.

Les personnages ont ici l'opportunité de sauver ces malheureux, au risque de perdre la trace du reste du groupe. Dans ce cas, le combat contre les esclaves est inévitable. Il ne devrait pas poser de problème mais suffit à ralentir la coterie durant de précieuses secondes. Il faut alors « traîner » les survivants ce qui pourrait aussi ralentir la poursuite. Ceux-ci sont tout simplement incapables de rejoindre la surface par leurs propres moyens et mourront avant d'y être parvenus.

De même, si les chevaliers les laissent à leur sort, ils mourront après des jours d'agonie et de terreur dans une souffrance sans nom. Cela vaudra aux héros la perte d'1 à 1D6 points d'espoir en cas d'échec à un test d'espoir difficulté délicat (4) à ardu (5).

L'arrière-garde

Afin de ralentir leurs poursuivants, les nuées ont donné l'alerte et une arrière-garde se met en place afin de leur barrer la route. Ainsi, profitant d'un embranchement multiple de tunnels assez larges, formant une sorte de carrefour de plusieurs dizaines de mètres carrés, les créatures du Masque profitent de barricades improvisées (amoncellement d'immondices, tas de pierres effondrées d'un mur ou d'une partie du plafond, etc.) pour tendre une embuscade aux chevaliers et les empêcher de suivre le chemin des câbles.

Les héros peuvent choisir d'affronter cette horde ou tenter de forcer le passage. Celle-ci est formée de nuées avec une cohésion de 200 et d'autant d'enfants du Masque que de héros (voir leur profil dans le *livre de base* – pages 355 et 356).

Dans le premier cas, si l'assaut dure plus de trois tours, la fureur du combat a alerté plusieurs autres créatures du type enfants du Masque qui viennent prendre la coterie à revers, risquant de la submerger et faisant perdre de précieuses minutes aux personnages. Ils risquent donc d'arriver trop tard pour sauver Yalim et les quelques hommes qui ont été enlevés avec lui.

S'ils décident de forcer le passage, ils ont tout juste le temps d'apercevoir les nuées s'enfoncer dans un boyau descendant encore plus profondément sous terre avant de se ruer à leur poursuite. Ils doivent tout de même réussir à affaiblir la horde d'au moins la moitié de sa cohésion pour parvenir à passer.

S'enfoncer dans les ténèbres

Que la horde de l'arrière-garde soit vaincue ou seulement enfoncée, les personnages doivent maintenant rejoindre les ravisseurs qui ont encore gagné un peu d'avance. De plus, le précédent affrontement a donné l'alerte et c'est maintenant une énorme horde qui les poursuit à leur tour. Celle-ci est précédée d'une rivière visqueuse de ténèbres qui semble agir comme une créature autonome et qui souhaite dévorer la coterie. Pour les règles de course-poursuite, référez-vous au *livre de base* – Chapitre 4 : *Un système pour gagner la guerre* – Scènes et phases de conflit – page 88.

N'hésitez pas à provoquer, ou décrire de manière cinématographique, plusieurs petits combats dont la durée ne doit pas excéder un à deux tours. Cela reste suffisant pour ralentir le groupe et permettre à la rivière de ténèbres de presque les rejoindre. Le but est de faire monter la pression au maximum afin que les personnages ne prennent pas immédiatement conscience de l'endroit où ils se trouvent.

En effet, petit à petit, le tunnel maçoné laisse place à un boyau naturel, creusé dans une terre foncée, puis noire. Les héros ne le remarquent peut-être pas immédiatement (test base *Perception* difficulté ardu (5)) mais même la texture de la terre semble

avoir changé. Elle semble littéralement faite d'ombre. S'agit-il d'une forme solide de celle-ci ? De même, s'enfonçant encore dans les profondeurs, les chevaliers perdent tout sens de l'orientation. Leurs sens commencent à leur jouer des tours, même l'IA de leur métarmure peine à les aider. Ils ont par moment la sensation de descendre alors qu'ils montent, à d'autres, l'impression de marcher la tête en bas... Il leur est en réalité difficile de distinguer s'ils sont encore sous terre, ou ailleurs, peut-être au cœur de l'obscurité elle-même. Ils peuvent tenter un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* pour ne pas perdre 1 à 2 points d'espoir.

Et la horde semble toujours plus proche.

Juste après un énième virage, la coterie tombe sur les restes des chevaliers qui componaient la coterie qu'ils recherchent. Ceux-ci sont en partie dévorés, engoncés dans des cocons comme ceux que les personnages ont déjà vus auparavant. Un rapide examen révèle qu'ils ont reçu de nombreuses blessures. Si Paul Castel a succombé à une balle qui lui a transpercé une artère fémorale, ses compagnons d'armes ont eux probablement succombé à l'épuisement cumulé à leurs nombreuses blessures. La sénéchale Dansey a, de son côté, plusieurs plaies causées par une arme tranchante. Un examen plus approfondi grâce à un test base *Savoir* difficulté délicat (4) permet de conclure qu'elle a été mortellement blessée par un cimenterre. La souffrance qui se lit sur le visage des chevaliers est une épreuve en elle-même. Nul ne saurait imaginer le dixième de ce qu'ils ont enduré, et voir leurs frères d'armes dans une telle situation ne manque pas de faire perdre aux héros 1D6 points d'espoir, 2D6 s'ils ont échoué à leur test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté ardu (5).

Les héros peuvent perdre du temps pour récupérer les effets personnels de la coterie ou leur pod RA (qui permettra aux chevaliers de découvrir ce qui leur est arrivé), mais cela a des conséquences sur leur course-poursuite et, à moins d'agir pour retarder la horde, un combat risque d'être inévitable avant de pouvoir repartir.

Une fois cette cruelle épreuve passée, les chevaliers peuvent continuer à poursuivre ceux qui ont emporté Yalim, à moins qu'ils ne fuient la horde qui les poursuivait. Ils ne peuvent cependant pas emmener les cadavres de la coterie décédée, ceux-ci les ralentiraient trop et la horde finirait pas les submerger.

Bientôt, le boyau finit par remonter. Cette fois, plusieurs dizaines de câbles de près de trente centimètres de diamètre le rejoignent et courent vers la sortie. La terre devient grisâtre, et un relent de cendres grasses parvient jusqu'aux héros.

À mesure qu'ils s'approchent de la sortie, les chevaliers remarquent que la horde à leur poursuite accélère encore. Une sorte de frénésie semble s'être emparée des créatures, certaines commencent à s'en prendre à leurs congénères, comme si une compétition se mettait en place pour décider laquelle d'entre elles aura le privilège de détruire les chevaliers.



Acte 3 - Au cœur de l'horreur

Lorsqu'ils émergent à la surface, les PJ, encore déorientés par ce qu'ils ont subi dans les tunnels, ont de quoi être déstabilisés.

En effet, ils se trouvent en plein cœur du no man's land. À quelques dizaines de mètres devant eux s'élève un mur de ténèbres presque palpables. Face à ce mur, derrière la horde qui s'approche, ils peuvent apercevoir le Bosphore et Istanbul qui s'étend à perte de vue sur un coucher de soleil pâle, gris.

De la lumière tente de s'étaler, faiblarde. Il s'agit de l'avant-poste du Knight, sur le pont qui enjambe le fleuve, seul lien entre cette partie du monde et la ville.

Se déroulant vers l'est, les câbles que suivaient les héros rejoignent une masse sombre, lugubre. Il s'agit d'un bâtiment datant d'avant l'Anathème. Une usine. À en juger par les immenses cuves et les kilomètres de tuyaux qui courent d'un réservoir à l'autre, il doit s'agir d'une raffinerie. On aperçoit encore debout une des deux hautes cheminées. Aucune fumée ne s'en échappe, seulement une plainte lancinante, un murmure horrifié, le cri étouffé de centaines d'hommes et de femmes que rien ne peut plus sauver ni libérer, pas même la mort.

De toute évidence, les kilomètres de câbles alimentent cette odieuse usine. La situation semble désespérée pour la coterie : d'un côté une horde immense et la certitude de finir au mieux dévoré par les créatures qui la constituent, et de l'autre, une usine d'une horreur sans nom où ils ne savent pas ce qu'ils vont découvrir.

Selon l'option que choisiront vos joueurs, vous pourrez adapter cette dernière partie à l'aide des indications suivantes.

Si les joueurs décident de s'occuper de la raffinerie

La horde est formée de nuées d'une cohésion de 400 et de deux à trois enfants du Masque par héros (voir leur profil dans le *livre de base - pages 355 et 356*) pour ce qui sort derrière les chevaliers dans le no man's land, mais il est clair que des créatures sont encore dans les sous-sols. Le combat tourne inévitablement au désavantage des joueurs. Vu la taille de la horde, ils ont très peu de chances de parvenir à la dissoudre. Laissez-les donc prendre peu à peu conscience de leur possible échec, utiliser des noms, d'armure ou d'énergie.

Au moment le plus critique, quand vous sentez qu'un des personnages est sur le point de mourir, faites intervenir les équipes de la section Colosse de l'avant-poste. Telle la cavalerie, la quasi-totalité des chevaliers disponibles se rue à l'assaut de la horde

dans une débauche de violence et un déluge de feu. Le combat désespéré de la coterie de vos joueurs a attiré l'attention des sentinelles et l'alarme a été donnée dès que les personnages ont été reconnus.

Donnez à cette scène toute la dimension épique qu'elle mérite en décrivant l'assaut combiné des différentes coteries, les tirs de roquettes qui font voler plusieurs esclaves, les salves de plasma qui carbonisent les rangs affamés des créatures, les fusées éclairantes qui donnent un aspect stroboscopique au champ de bataille, l'odeur du sang vicié qui se répand sur la terre cendreuse du no man's land...

Malgré l'horreur de la scène, l'arrivée inopinée de leurs frères d'armes peut faire regagner aux héros 1D6 points d'espoir : même ici, submergés par les ténèbres, tout n'est pas perdu !

Épuisés et à court de noms, les chevaliers finissent par mettre en déroute la horde.

Si les joueurs décident de s'occuper de la raffinerie

Si les joueurs ont déjà affronté et détruit la horde avec l'aide des hommes de l'avant-poste, ils bénéficient d'un renfort plus que nécessaire pour cette dernière partie.

Si ce n'est pas le cas, faites intervenir la section Colosse comme décrit dans la scène précédente, ils peuvent retarder la horde et même la diminuer pendant que les héros explorent l'usine.

Cette raffinerie est à la fois la source des rivières de ténèbres et le lieu où est convoyé le désespoir de toutes les victimes que les rivières emportent afin d'y être littéralement ingéré par le Masque.

L'usine est remplie de dizaines de grappes de cocons, accrochées aux murs ou directement au sol. Des esclaves du Masque sont en train d'enfermer précipitamment les dernières victimes des nuées et en venir à bout ne prend pas plus d'un tour. Les tubes qui sortent des cocons rejoignent ceux qui proviennent de l'extérieur et fusionnent en une sorte de pipe-line qui s'enfonce dans le bâtiment principal, une tour haute d'environ six étages.

À l'intérieur, un enchevêtrement de tuyaux, de machines étranges et de cuves empêche une progression rapide. Un test base Technique difficulté difficile (6) permet de comprendre qu'à l'image de ce qu'elle était avant, l'usine « raffine » le désespoir qu'elle reçoit, puis elle le « brûle » dans d'immenses chaudières.

C'est au moment où le désespoir est ainsi consommé que la plainte qu'entendaient les personnages jusque dans le no man's land retentit, comme une sorte d'effet secondaire.

Les émanations sont alors captées puis réinjectées dans ce qui semble être le croisement d'un masque à gaz et d'un respirateur artificiel constitué

de ténèbres matérialisées. Au centre du dispositif, un immense masque semble sortir du mur même de la raffinerie. Il s'agit d'une des incarnations du Seigneur, le Mur.

Devant lui, agenouillé dans une attitude de dévotion totale, se trouve Cevat accompagné de quelques-uns de ses hommes. Dès l'entrée en scène des personnages, il se redresse pour leur faire face, les bras croisés, son cimenterre au fourreau. Il félicite les chevaliers pour avoir réussi à rejoindre cette raffinerie et les enjoint à renoncer à leur combat stérile et perdu d'avance afin de le rejoindre dans sa vénération du Mur. Sa voix suave et son aura étrange suffisent à impressionner le commun des mortels mais, à moins que vos personnages ne soient vraiment sur le point de basculer, il n'a que peu de chances de réussir à les convertir. Il répond un moment aux questions qu'ils pourraient avoir sur les rivières, sur cet endroit, etc. Il peut par exemple leur affirmer que le Mur n'a rien à voir avec l'océan de ténèbres tout proche. Après quoi, il leur impose un ultimatum : abandonner ici tout espoir ou périr.

Si les héros s'en prennent à Cevat, à l'installation ou au Mur, c'est la raffinerie elle-même qui semble réagir à l'attaque.

Ainsi, si les personnages tentent d'attaquer l'homme ou de détruire une des chaudières par exemple, ce dernier se transforme en une créature d'ombre évoquant un rejeton du Masque (voir son profil dans *le livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – page 357*). Immense, d'une forme totalement surréaliste, elle est composée d'un corps fait de ténèbres d'où semblent vouloir surgir aléatoirement des membres supplémentaires aux articulations trop nombreuses. Mesurant près de trois mètres de haut, son immense tête est dépourvue d'yeux. Les orbites sont dessinées mais un voile opaque recouvre ce qui devrait être les yeux. Son nez n'est qu'à peine esquissé, suggérant plutôt deux trous. Mais le plus horrible est sa bouche : au lieu de posséder deux mâchoires, cette créature en possède trois, toutes garnies de crocs d'où suinte une bave visqueuse qui provoque un petit grésillement lorsqu'elle s'écrase au sol, ainsi que le ferait de l'acide sur une pierre calcaire. Lorsqu'elle attaque et tente de croquer sa cible, les mâchoires de cette créature sont capables de s'ouvrir jusqu'à pouvoir avaler un homme.

Les hommes de Cevat peuvent s'associer au rejeton du Masque dans le combat, prenant le profil d'enfants du Masque (voir dans *le livre de base – page 356*). À chaque appareillage détruit, un autre rejeton peut apparaître, jusqu'à ce qu'il y en ait autant que les personnages. Chacun est un défi mortel pour les héros. Si les hommes de l'avant-poste ne sont pas encore intervenus, c'est à ce moment qu'ils peuvent entrer en scène. Dans ce dernier cas, la horde n'ayant pas été arrêtée auparavant fait son entrée dans la raffinerie et menace de prendre les héros à revers.

À moins que les personnages ne trouvent une solution particulièrement inventive, ils vont devoir rester dans la raffinerie et affronter toutes ces horreurs dans un déluge de feu et de coups. Ils peuvent tenter d'abîmer ou de détruire le Mur, mais celui-ci, quoiqu'inactif (certainement à cause des émanations de désespoir qu'il a inhalées), ne semble en rien abîmé par les attaques des héros.

Une fois les créatures du Masque, les rejetons et les enfants du Masque vaincus, le Mur tente de s'enfuir et les héros ainsi que les chevaliers de la section Colosse n'ont que quelques instants pour fuir le bâtiment qui va s'effondrer puis exploser. Ils doivent réussir deux tests base *Déplacement* difficulté normal (3) puis ardu (5) pour ne pas subir 1D6 puis 3D6 points de dégâts en tentant d'échapper à la destruction du bâtiment. S'ils avaient laissé les corps de Yalim et ses hommes dans l'usine, ceux-ci sont engloutis sous les décombres.

Conclusion

Les héros, probablement blessés, ainsi que les chevaliers de l'avant-poste survivants peuvent rejoindre Istanbul juste avant que le soleil ne se couche et que, dans un dernier éclat, un rayon rasant frappe la ville, la faisant briller de mille feux et lui redonnant, pour un instant, les couleurs qui lui ont valu par le passé son surnom, la Magnifique. La scène est brève, mais tous les témoins, y compris les habitants, regagnent ainsi un peu d'espoir.

Car cette fois, c'est l'Humanité qui a gagné. Pour un temps...

Et après

Il est probable que, suite au rapport de vos héros, le Knight doute de la mort de Cevat et souhaite le retrouver pour lui faire payer ses méfaits. Cela pourrait constituer un prolongement de cette mission.

Il est également possible que les PJ, n'ayant pu récupérer les corps et les méta-armures de la coterie perdue, mais les ayant tout de même localisés, soient de nouveau envoyés pour les rapatrier.

Enfin, la découverte des boyaux souterrains courant sous la ville et conduisant directement au cœur des ténèbres constitue une avancée majeure sur la compréhension des plans de l'Anathème. Les explorer plus profondément afin de découvrir leurs fonctions pourrait constituer une mission à part entière.



Mission Expérience T-4213

Type de mission : Infiltration, enquête et action

Inspirations : Pour ce scénario, j'ai eu envie d'écrire sur l'arche de Tokyo-Kyoto et c'est donc naturellement que j'ai puisé dans quelques animés tels qu'*Akira* (pour la Main Rouge) mais aussi une petite infiltration à la *Ghost in the shell*. Pour « *The Labyrinth* », ce sont les émissions de parcours de combattants tels *American Ninja Warriors* ou *Takeshi's Castle* (version *Knight*) qui m'ont inspiré. Pendant l'écriture, j'ai principalement écouté des musiques de jeux vidéo comme *Asura's Wrath* pendant les phases de combat, *Splinter Cell* et *Dishonored* pendant les phases d'infiltration.

Points d'héroïsme à distribuer : 2

Ce scénario a pour but de vous faire découvrir l'une des arches les plus importantes, mais aussi l'une des moins connues du Knight, celle de Tokyo-Kyoto. Si les chevaliers peuvent avoir des missions au sein de l'arche dirigée par l'immortel Iwata Kaneda, il s'agit le plus souvent de missions diplomatiques très encadrées. Dans cette mission, les membres du Knight devront justement être discrets et éviter au maximum de signaler leur présence.

MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Arche de Tokyo-Kyoto » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 254).

12

▼ Synopsis

Les chevaliers sont chargés de découvrir ce qu'il est advenu d'un agent infiltré dans l'arche de Tokyo-Kyoto qui ne donne plus de nouvelles. Il avait en charge la surveillance des avancées technologiques du Nodachi, particulièrement dans le domaine des ténèbres. Nos chevaliers vont découvrir l'émission à succès *The Labyrinth* et son présentateur avant de devoir se rendre dans une mayu pour rencontrer des membres de la Main Rouge.

▼ Ordre de mission

Les PJ sont contactés par leur supérieur. Lorsqu'ils le rencontrent, celui-ci est accompagné d'un autre chevalier de la Table Ronde, Dagonnet. Le chef de la section Cyclope prend la parole, le visage soucieux. Il explique que l'un de ses chevaliers a manqué ses derniers rapports. Ce dernier, du nom de Kintaro Segura, est un agent infiltré dans l'arche de Tokyo-Kyoto qui a pour mission de surveiller le Nodachi, et plus précisément sa section Recherche et Développement. Un rapport est normalement prévu toutes les

semaines. Kintaro n'était pas présent à l'heure convenue pour son dernier rapport et, depuis, tous les essais de contact sont restés sans réponse. Il confie la tâche aux chevaliers de découvrir ce qui est arrivé à Kintaro et leur donne carte blanche concernant les suites à donner à sa disparition. Toutefois, il est nécessaire de rester vigilant, car le Nodachi ne doit pas savoir que Kintaro est un agent du Knight.

Objectifs secondaires

En fonction de la section à laquelle appartiennent les PJ, vous pouvez ajouter une ou plusieurs missions secondaires. Vous pouvez, également, la choisir en fonction de votre campagne. Voici quelques pistes de réflexion :

- ▼ Vous devez remettre un message en main propre à un agent du Knight établi officiellement dans l'arche de Tokyo-Kyoto. Cette missive est à remettre en toute discrétion pour ne pas signaler votre présence et le Nodachi ne doit pas avoir vent de cette note d'information.
- ▼ Vos PJ sont officiellement en mission diplomatique, ils représentent le Knight pour une réunion sur la sécurité de la zone Asie.
- ▼ Les chevaliers doivent entrer en contact avec le clan Tokugawa qui tente de renverser le pouvoir au sein de l'arche afin de connaître les réels moyens de ce groupuscule.

Qui est Kintaro ?



Kintaro Segura est né au Japon en 2017. Lorsque le Nodachi a pris le contrôle du Japon en 2034, ses parents, deux scientifiques réputés, ont vite compris le fort impact que cela aurait pour les habitants. Ils ont tenté de fuir, mais le Nodachi ne l'a pas entendu de cette oreille et ses parents ont été emprisonnés. C'est son oncle et sa tante qui ont fui avec Kintaro vers le Royaume-Uni puis l'arche de Londres. Après la mort de sa tante, son oncle a dépéri et, une année plus tard, Kintaro était seul. Il a été quelque temps après contacté pour ses excellents résultats universitaires. Grand sportif, excellent ingénieur, il était le candidat parfait pour la section Cyclope. Lorsque le besoin s'est fait sentir d'envoyer un « espion » pour surveiller les recherches scientifiques du Nodachi, Kintaro s'est porté volontaire.

Kintaro est équipé d'une métarmure de type Rogue.

Acte 1 - Sur les traces de Kintaro

Le voyage prend un peu plus de deux heures. En arrivant à proximité de l'archipel japonais, les héros peuvent discerner l'arche de Tokyo-Kyoto. Il s'agit de la plus grande des 24 arches actuellement existantes. Facilement identifiable par son immense temple au toit doré, les chevaliers peuvent observer le quartier général du Nodachi.

Lorsque les personnages arrivent à l'arche de Tokyo-Kyoto, ils disposent de peu d'informations. La première est le lieu de résidence de Kintaro. La seconde est l'endroit où il est employé par le Nodachi.

Quelles identités ?

En fonction de la raison choisie pour leur présence sur place (visite officielle ou infiltration secrète), les chevaliers peuvent être présentés comme des représentants officiels du Knight ou obtenir de fausses identités qui leur permettront de ne pas se faire repérer par les drones de surveillance de l'arche. Dans tous les cas, savoir parler le japonais est absolument nécessaire.

L'appartement 4509-P

Situé dans la périphérie de Kyoto, le bloc dans lequel vit Kintaro est réservé aux employés d'échelons 5-6. Situé au 10^e étage, le logement de l'homme est le dernier d'un long couloir débouchant sur une sortie de secours. Les chevaliers les plus vigilants peuvent d'ailleurs remarquer que la sortie est utilisée par Kintaro pour échapper au couvre-feu imposé par le gouvernement.

Le logement en lui-même est constitué d'une petite pièce d'environ 25m² comportant un coin-cuisine et un salon. Une porte donne sur une petite chambre possédant uniquement un futon au sol et un placard. L'appartement dispose également d'une salle de bain sommaire. L'ensemble de l'appartement est propre et dispose du minimum vital.

Voici ce que vos joueurs peuvent découvrir grâce à un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté faisable (2) à normal (3) :

• Une fine couche de poussière est visible sur les meubles, ce qui dénote avec le côté impeccable et très ordonné du logis.

• Dans l'armoire, les chevaliers peuvent découvrir un pod RA contenant divers éléments, dont le journal des rapports de Kintaro.

• Dans la salle de bain, les personnages peuvent découvrir quelques affaires de femme (il s'agit de celles d'Amiri Gozen, de la Main Rouge).

Si les chevaliers interrogent le voisinage de Kintaro, voici ce qu'ils pourront apprendre (attention cependant à rester discrets dans leur enquête) :

• Kintaro n'est pas rentré chez lui depuis une semaine (M. Tokura, appartement 4509-O).

• Il est parfois accompagné d'une femme depuis un mois. Un joli minois aux cheveux blonds ondulés d'après M. Tokura, mais une fille à problèmes d'après Mme Tokura (alors que M. Segura est un si gentil garçon). « *Elle doit faire partie d'un gang avec sa main rouge dans le dos, je vous le dis, une mauvaise fille pour un si gentil garçon* ».

• Il a dû s'attirer des ennuis à ne pas respecter le couvre-feu : « *Je l'ai déjà vu sortir par la porte de secours* » (Mme Diro, appartement 4910-P).

Hormis la découverte d'une liaison entre Kintaro et une femme dont le nom reste encore inconnu pour les chevaliers, l'élément le plus intéressant est le pod RA contenant diverses images et rapports du chevalier.

Si certains fichiers ne sont que d'anciens rapports de la section Cyclope sans grand intérêt, les dernières entrées semblent montrer que Kintaro avait découvert quelques recherches intéressantes du Nodachi. Plusieurs éléments montrent des zones sous haute surveillance et Kintaro signale qu'il a découvert l'existence d'expériences sur des nanomachines capables d'assimiler l'Anathème. Une vidéo montre notamment ce qui semble être un samouraï du Nodachi utilisant ces nanomachines. On peut voir un moment l'Anathème se contracter pour laisser place à une zone aux couleurs éclatantes... puis une explosion survient. L'Anathème est alors relâché et le samouraï est projeté plusieurs mètres en arrière. La vidéo ne semble pas être filmée par Kintaro, mais récupérée sur un serveur de vidéosurveillance du Nodachi. Il est également à noter que, si les joueurs étudient en détail le pod RA grâce à un test base *Technique* difficulté normal (3), ils peuvent découvrir que certains fichiers ont été effacés. Si la réussite au test dépasse 5 succès, les fichiers peuvent être récupérés. Il s'agit de vidéos montrant le même laboratoire sous surveillance. On peut y discerner cinq personnes qui semblent être des scientifiques escortés par des yojimbos.

Un travail vivant

Kintaro travaille à la sécurité d'un bloc de stase, ces immenses buildings réservés à la « conservation » des corps de personnes qui attendent qu'on les réveille lorsque l'Anathème aura quitté le monde.

Les collègues de Kintaro peuvent confirmer que ce dernier est absent depuis une semaine. Mais il est possible d'apprendre que plusieurs employés ont pu le voir sur Kaneda TV, dans le show « *The Labyrinth* », pour les épreuves qualificatives en vue de l'émission en direct qui rassemblera les finalistes et les fera se confronter à des champions du Nodachi. Cette donnée est facilement retrouvable sur les réseaux après la diffusion de l'émission (qui a eu lieu le soir de l'arrivée des chevaliers).

Ils ne savent rien sur la femme avec qui Kintaro peut vivre, ils décrivent un collègue très discret et qui parle peu de sa vie privée.

Acte 2 - C'est parti pour le show

Les chevaliers devraient logiquement s'intéresser à l'émission à succès The Labyrinth à laquelle a participé Kintaro. Pour s'introduire au sein du show, il y a deux solutions : s'introduire illégalement dans les studios d'enregistrement qui se trouvent aux abords du quartier des néons, ou bien faire partie des candidats.

Illégal... vous avez dit illégal ?

Si les chevaliers souhaitent tenter une entrée discrète, s'introduire dans le studio d'enregistrement de The Labyrinth n'est pas chose aisée, car celui-ci est en permanence surveillé par une dizaine de gardes armés. Hormis l'entrée principale du studio, les entrepôts sont entourés de murs de 10 mètres de haut disposant de drones de surveillance. Les chevaliers peuvent s'introduire dans la forteresse en escaladant le mur, ou en empruntant l'un des véhicules qui amènent régulièrement du matériel pour l'enregistrement.

Si le plan ne se déroule pas sans accroc, alors les joueurs ont de nombreux gardes armés à neutraliser (leur profil est celui d'une bande de miliciens, voir dans le *livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 379*) et quelques agents du Nodachi en charge de la sécurité de Mister Takeshi, le présentateur vedette de l'émission, sortent de l'entrepôt au bout de quelques minutes (prévoyez 2 yojimbos ou 1 par joueur, en fonction de l'adversité que vous souhaitez leur opposer, voir leur profil dans le *livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 374*).

14



Vous êtes le maillon faible

Si vos chevaliers sont évincés au cours des phases éliminatoires, ils devront trouver une solution pour s'introduire dans le studio afin de rencontrer Kintaro lors de la finale du samedi. Pour cela, il est possible de reprendre les possibilités proposées dans le paragraphe « Illégal... vous avez dit illégal ? ».

L'autre solution consiste à découvrir le lieu où sont logés les candidats en attendant la finale. Ils peuvent prendre en filature les gagnants de leurs éliminatoires par exemple.

Les 172 candidats déjà sélectionnés pour la finale se trouvent actuellement dans un complexe non loin du studio d'enregistrement. Si le complexe dispose de tout le nécessaire en termes de relaxation et d'entraînement sportif, il est également sous haute surveillance comme le reste des studios. Vous pouvez au besoin mettre en scène un conflit avec une bande de miliciens (voir leur profil dans le *livre de base - page 379*).

Here come a new challenger

Si les héros souhaitent faire partie des candidats, un casting a lieu tous les jours dans l'un des entrepôts d'enregistrement. C'est en moyenne 1000 candidats qui se pressent aux portes pour 50 qui seront retenus pour l'émission en direct qui sera diffusée le samedi. Vos chevaliers doivent donc réussir brillamment les épreuves sous peine de se faire disqualifier. Attention, il s'agit d'épreuves publiques, donc le port de la mété-armure est interdit pour nos braves chevaliers, même s'ils agissent comme des membres officiels du Knight.

Les épreuves sont les suivantes :

- Le premier test est un parcours de 10 km. Ce dernier est jonché d'obstacles : crevasses à sauter, portions de chemin à escalader, chutes de pierres nécessitant de bons réflexes. Vous pouvez faire effectuer aux héros plusieurs tests base *Endurance* ou *Déplacement* difficulté normal (3). Pour accélérer le rythme de jeu, vous pouvez également décrire l'épreuve et faire réaliser un unique test base *Endurance* difficulté normal (3).
- Le deuxième test est une immense arène où les candidats ayant réussi la première épreuve sont réunis. L'arène est entourée d'eau et elle se met à pivoter sur son axe dans tous les sens. Attention à l'équilibre des chevaliers et à leurs adversaires, car la chute signifie une disqualification. MJ, vous pouvez utiliser le profil d'humains communs (voir le *livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 369*) du bestiaire et réaliser des tests opposés base *Déplacement*, *Dextérité* ou *Combat*, 3 échecs successifs provoquent une sortie de l'arène.
- La dernière épreuve consiste à sortir d'un labyrinthe intégralement plongé dans le noir. Seuls les 50 premiers candidats à sortir seront pris pour le show télévisé en direct le samedi soir. Pour faire partie des vainqueurs, les héros doivent réussir un ou plusieurs tests base *Instinct* ou *Déplacement* difficulté délicat (4).

Face à face

Si les personnages sont sélectionnés pour l'émission finale en direct de The Labyrinth, ils sont escortés avec les autres vainqueurs dans le complexe où sont logés les gagnants des différentes épreuves d'élimination.

Ils chercheront sans doute à rencontrer Kintaro, ce qui paraît le plus logique. Ce dernier prépare actuellement une petite virée pour s'introduire dans le bureau de Mister Takeshi (voir dans le *livre de base - Chapitre 10 : Cadres d'aventures - page 258*). En effet, le présentateur possède des codes qui seront nécessaires au chevalier pour se rendre dans le centre d'expérimentation du Nodachi. L'idéal reste que les chevaliers rencontrent Kintaro alors qu'il est en train de préparer son intrusion.

Kintaro fournit quelques explications vis-à-vis de ses agissements. Lors de la surveillance d'un laboratoire du Nodachi, il a découvert que celui-ci réalisait des expériences sur l'Anathème. L'une d'entre elles semble notamment utiliser les ténèbres comme une arme intégrée aux armures de samouraï. Mais le plus important reste que, parmi les scientifiques/prisonniers travaillant sur l'expérience, il a reconnu ses parents. Il est déterminé à les secourir pour les libérer du Nodachi. Toutefois, il sait que le Knight ne peut le suivre dans cette démarche et c'est pourquoi il a mis fin à ses rendez-vous. Il signale que, n'utilisant pas sa métarmure ni son identité d'espion, il est impossible de le relier au Knight. Toutefois, il signale recevoir l'assistance d'une groupe nommé la Main Rouge et qu'il accepte toute aide bienveillante.

Si les joueurs tentent de le retenir, Kintaro essaie par tous les moyens de leur échapper. Les chevaliers peuvent également l'aider dans sa tâche (mais il ne faudra en aucun cas utiliser de métarmure, ni aucun élément qui permette de les relier au Knight) ou bien le laisser libre d'agir.

Rencontre au sommet

Si les joueurs décident de laisser agir librement Kintaro, alors ils ne sont prévenus de ce qui suit qu'après le retentissement de l'alarme. S'ils l'aident ou s'ils le poursuivent, la suite des événements est globalement la même, hormis le fait qu'une poursuite reste moins discrète.

Alors qu'ils s'infiltrent dans le studio pour rejoindre le bureau de Mister Takeshi, ils peuvent découvrir que le lieu est surveillé par un nombre élevé de drones. Pour mettre en scène la tension qui monte, faites faire plusieurs tests base *Discretion* à vos joueurs en augmentant progressivement la difficulté. Idéalement, ils devraient échouer lors du crochage de la porte du bureau. Si éliminer les drones n'est pas bien difficile, l'alarme est toutefois donnée et il faut faire vite avant que le studio ne se remplisse de gardes armés. Là encore, faites intervenir progressivement de plus en plus de gardes, afin que

les joueurs sentent venir une vague d'adversaires de plus en plus importante. Alors que l'assaut des gardes devient de plus en plus difficile à contenir, plusieurs explosions retentissent. Il s'agit de la Main Rouge qui vient de faire exploser plusieurs murs d'enceinte pour permettre l'évasion de Kintaro.

Si les chevaliers trouvent le moyen de fouiller le bureau de Mister Takeshi, ils peuvent découvrir des notes concernant le recrutement d'anciens candidats au sein du Nodachi. Mais également divers fichiers codés tels que des codes d'accès, des comptes-rendus de missions...

La Main Rouge

La Main Rouge existe sous la direction d'un homme nommé Uki Hideyasu (voir son profil en fin de mission). Ce gang forme des hommes et des femmes dont l'objectif est de libérer des prisonniers politiques. Le Nodachi a, en effet, incarcéré plusieurs opposants politiques (avérés ou non) depuis son accession à la tête du Japon. Grâce à ses divers contacts, Uki Hideyasu a, petit à petit, constitué une petite force de frappe capable de rivaliser avec les yojimbos du Nodachi.

La Main Rouge possède diverses planques au sein de l'arche, mais la principale se situe au sein de la mayu 947-YO, l'une des plus éloignées de l'arche. Seuls quelques drones de surveillance sont encore là pour faire valoir un semblant d'ordre. Le Nodachi a quitté les lieux et les quelques habitants qui vivent ici sont les derniers rejetés d'une société nombriliste.

Acte 3 - La Main Rouge

La suite du scénario peut prendre diverses formes en fonction des actions de vos personnages. Les chevaliers peuvent décider d'agir dans l'ombre et d'aider Kintaro, ils peuvent au contraire tenter de le stopper (il faudra alors recourir à la force) ou bien prévenir le Knight. Dans ce dernier cas de figure, ils sont chargés de le surveiller et de le stopper s'il met en danger les liens diplomatiques entre le Nodachi et le Knight en révélant sa nature de chevalier.

Dans les paragraphes qui suivent, nous allons donc exposer la suite des agissements de la Main Rouge et de Kintaro en particulier.

Sur les traces de la Main

Après l'attaque contre le studio, la Main Rouge se disperse dans les rues de l'arche pour se retrouver dans la mayu 947-YO. N'hésitez pas à mettre en scène quelques courses-poursuites avec les gardes et des drones. Après quelques heures de cache-cache, Kintaro et les principaux membres de la Main Rouge ont semé leurs poursuivants. Durant la fuite, Kintaro rejoint Amiri Gozen, une jeune femme blonde aux cheveux ondulés (voir son profil en fin de mission).

La place forte de la Main Rouge peut également être retrouvée en faisant diverses recherches sur la Main Rouge grâce à un test base Savoir ou Technique difficulté normal (3). Pour mettre la main sur la piste du gang, il est possible de glisser divers indices durant vos descriptions : les voisins de Kintaro, des marques aperçues sur divers membres lors de l'attaque du studio, le visionnage des caméras de surveillance avant l'attaque...

La planque

Que Kintaro ait récupéré (potentiellement avec l'aide de vos chevaliers) les codes de Mister Takeshi ou non, la Main Rouge prépare un plan d'attaque contre l'un des laboratoires du Nodachi. Il s'agit du laboratoire dans lequel les parents de Kintaro sont forcés de travailler et qui a pour sujet d'expérience une armure liée à l'Anathème. Le laboratoire est situé en plein cœur d'une zone sous haute surveillance

Si les codes d'accès ont été récupérés dans le bureau de Mister Takeshi, Amiri se met aussitôt au travail pour les déchiffrer. Si un joueur possède des connaissances en décryptage, il peut aider Amiri grâce à un test base Technique difficulté délicat (4). Dans le cas où les codes n'ont pas pu être récupérés ou déchiffrés, la Main Rouge recrute un petit gang de la mayu pour avoir une force de frappe plus importante (une bande avec un profil d'humains communs s'ajoute à celle de la Main Rouge, voir le profil dans le livre de base – page 369).

Acte 4 - Une expérience qui tourne mal

La Main Rouge (dont le profil est l'équivalent de celui d'une bande de miliciens, voir le livre de base – page 379) commence par s'infiltrer le plus discrètement possible dans le laboratoire grâce aux codes d'accès et en brouillant les systèmes de surveillance. Au moment de lancer l'assaut, ses membres utilisent des grenades éclairantes. L'objectif est d'intervenir le plus rapidement possible pour récupérer les prisonniers et, si possible, saboter l'expérience en cours.

Dans les premiers instants du conflit, la Main Rouge semble prendre l'avantage, car seuls des membres de la sécurité sont à l'extérieur du bâtiment. Après quelques minutes, cinq yojimbos du Nodachi sortent du laboratoire pour faire face au clan (voir leur profil dans le livre de base – page 374). La Main Rouge a un avantage sur le terrain, car ils possèdent une meilleure position stratégique et encerclent le laboratoire. Toutefois, les yojimbos du Nodachi possèdent de meilleures armes et armures et sont mieux formés. Les joueurs peuvent facilement repérer Kintaro qui avance à couvert pour se rapprocher du laboratoire.

En fonction des actions des joueurs, voici quelques scènes que vous pouvez mettre en place :

- ❖ Uki Hideyasu, le chef de la Main Rouge, entre en combat au sabre avec un des yojimbos du Nodachi sous les feux nourris des deux camps.
- ❖ Amiri Gozen tombe à terre après avoir reçu une balle.
- ❖ Kintaro active le module d'invisibilité de sa métarmure Rogue et les joueurs peuvent voir plusieurs gardes succomber à l'attaque du chevalier.
- ❖ Deux yojimbos du Nodachi utilisent une issue de secours pour faire évacuer le groupe de scientifiques.

Alors que l'assaut fait rage, les joueurs peuvent apercevoir un samouraï sortir du bâtiment (voir son profil dans le livre de base – page 374). Ils reconnaissent qu'il s'agit de celui filmé par la caméra de surveillance dont ils ont pu voir la vidéo sur le pod RA de Kintaro. Bien plus grand que la moyenne et à l'armure impressionnante, le samouraï se jette en plein cœur de la bataille pour faire feu. Kintaro apparaît alors juste devant lui et un corps à corps acharné s'engage. Alors que les coups pleuvent des deux côtés, l'armure du samouraï s'entoure peu à peu d'un nuage de nanomachines. L'Anathème commence à recouvrir les deux opposants et une poche de ténèbres commence à se former. Le désespoir engendré par cette poche en formation est tel que les gardes et des membres de la Main Rouge commencent à tirer sur tous sans distinction ou bien se lancent avec bestialité sur leurs compagnons.

Les chevaliers peuvent aider Kintaro en engageant le combat avec le samouraï, ou bien aider la Main Rouge contre les yojimbos. Kintaro ayant fait ouvertement usage de sa métarmure, il est également possible de prêter main-forte au Nodachi, mais il est alors nécessaire de prévoir une explication pour justifier leur présence ici.

Alors que l'affrontement se poursuit, et lorsque le samouraï montre quelques signes de faiblesse, des éclats de couleur commencent à apparaître au sein du nuage de nanomachines et, quelques instants après, une explosion a lieu tandis que Kintaro et le samouraï sont happés par l'Anathème. À partir du moment où les éclairs apparaissent, les chevaliers ont deux tours pour agir. Au-delà, toutes les personnes situées à moins de 5 mètres du samouraï disparaissent dans l'Anathème.

Voyage dans l'Anathème

Si vos chevaliers sont pris dans le combat final et ne quittent pas la confrontation à temps, ils sont aspirés par les nanomachines. Deux options s'offrent à vous :

- ❖ Faire vivre une aventure au sein de l'Anathème.
- ❖ Laisser planer une aura de mystère.

C'est cette seconde option que nous préconisons.

Pour le scénario suivant, faites une ellipse de plusieurs semaines, vos PJ se réveillent en plein territoire inconnu. Des bruits de confrontation résonnent au loin. En fonction de vos besoins, vous pouvez les placer où vous le souhaitez, de

préférence proches d'une zone de ténèbres ou d'une communauté de rebuts.

De plus, vous pouvez désormais utiliser leur passage dans l'Anathème pour leur faire « ressentir » la présence des créatures issues de l'Horreur. Vous pouvez également par moment proposer des visions de confrontations passées, présentes ou futures.

Si vos joueurs n'ont pas été pris par l'Anathème, vous pouvez leur faire rencontrer bien plus tard les personnages de Kintaro ou du samouraï. Et si les deux étaient désormais alliés, vivant au sein d'une communauté de rebuts dont ils sont les nouveaux leaders ?

▼ Profils

Kintaro Segura

Type : Allié (recrue)

Tactique : Kintaro combat prudemment au début de l'affrontement, mais se laisse vite prendre par la fureur du combat. Après l'apparition du samouraï, il est pris d'une colère aveugle et entre dans un duel sans faire attention aux risques.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	PE
Aspects	8	8	6	4	8	70
Aspects exceptionnels	-	Majeur (2)	Mineur (1)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	<i>PA</i>	<i>CdF</i>
Valeurs dérivées	5	4	4	30	50	12
Capacités	<p>Méta-armure (Rogue 3 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Modules : saut nv 1 – vision alternative : heartbeat – fumigène</p>					
Arme de contact	<p>Dague : Dégâts : 3D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / silencieux</i></p>					
Arme à distance	<p>Pistolet de service :</p> <p>❖ Tir : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i></p> <p>❖ Mêlée : Dégâts : 1D6 + Force – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i></p>					

Uki Hideyasu

Type : Allié (recrue)

Tactique : Uki combat avec hargne, il tente d'infliger les pertes les plus lourdes possible. Toutefois, il n'oublie pas qu'il n'est pas seul dans le combat et veille sur sa faction afin de restreindre les pertes.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	8	4	6	6
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	4	2	3	30	-
Capacités	Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	Sabre : Dégâts : 4D6 + 6 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Meurtrier</i> / <i>ultraviolence</i>				

Amiri Gozen

Type : Allié (recrue)

Tactique : Amiri se bat avec prudence, elle tente au maximum de progresser à couvert. Déterminée, elle avance sans défaillir.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	4	4	8	6	6
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	2	4	3	20	-
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 2 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Meurtrier</i> / <i>ultraviolence</i>				

18

Mission Le félion

Type de mission : Enquête, action

Inspirations : Pour les ambiances sonores, la bande son du jeu vidéo et du film *Silent Hill* peut être utilisée pour les passages dans l'obscurité. Lors de l'enquête

et de l'infiltration, la bande originale de *Splinter Cell : Double agent* convient parfaitement.

Points d'héroïsme à distribuer : 2

Ceci est mon testament.

Je soussigné, M. David Bate, fils de Philip Bate,

Né le 1^{er} décembre 1958 à Londres,

Domicilié : Appartement 832B conforteresse 53 à Humanité.

Lègue à Arthur, brave parmi les braves, espoir de l'Humanité, le secret gardé par ma famille.

En 1968, mon père légué la quasi-totalité de sa collection au musée Oxford. Il ne conserva que quelques pièces parmi lesquelles un Stradivarius en parfait état. Celles-ci sont gardées précieusement dans un coffre au sous-sol de notre maison de campagne.

Je n'ai que trop peu agi de mon vivant et j'espère me racheter par-delà la mort. Vous trouverez ci-joint le code et la clef du coffre afin de récupérer ces biens si chers à mon père.

Fait le 28 février 2037 à Humanité.

❖ Synopsis

Après la mort de David Bate, le fils d'un généreux donateur du XX^e siècle, les joueurs sont envoyés à l'extérieur de l'arche de Londres (Humanité), dans le village de Kempsey, sur les traces d'un violon Stradivarius en plein cœur de terres couvertes par une tache d'Anathème. Ce qui commence comme une mission difficile en milieu hostile se poursuit en enquête à l'intérieur même du Knight suite à l'attaque de personnes en métas-armures contre les personnages. L'enquête pourrait même amener du discrédit sur des membres influents du Knight et la secte Anathema pourrait profiter de la curiosité des aventuriers pour semer d'autant plus le trouble dans leur esprit.

« Le félon » demande une bonne connaissance de l'univers de *Knight*, que les personnages soient impliqués au sein de l'arche et qu'ils connaissent des personnes de confiance dans Humanité. Ce scénario démontre que chacun a sa part d'ombre, même à l'intérieur de l'organisation du Knight.

MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Arche de Londres, Humanité » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 248).

❖ Quelques jours avant...

Les chevaliers de la Table Ronde sont réunis autour de celle-ci pour débattre du testament reçu par Arthur de David Bate qui vient de décéder. Ce document atteste qu'une collection de violons, dont un Stradivarius, est cachée dans la cave de la maison de campagne du père Bate, mécène de la collection de la Faculty of Music d'Oxford de 1968. Cette maison est sise en périphérie du village de Kempsey, à 4 kilomètres au nord de Worcester.

Monsieur Pendulum (voir le livre de base – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 252), qui a eu vent de l'existence de ce testament, accorde une importance capitale à cette mission et demande que le plus grand soin y soit apporté. Il conseillera et il apportera son soutien logistique afin que les instruments de musique soient transportés avec délicatesse.

❖ Briefing

Les chevaliers sont appelés dans une salle de briefing pour recevoir les instructions concernant leur mission. Monsieur Pendulum est présent et écoute également les consignes.

La mission est simple : passer la frontière nord-ouest de l'arche à l'aide d'un transport rapide et discret, un vector modèle Harpie fera parfaitement l'affaire, et se rendre jusqu'à Kempsey. Proche de la maison de Bate, un champ est une excellente piste d'atterrissement. Une fois sur place : rentrer

dans la maison, accéder au coffre et repartir rapidement sans se faire remarquer. Tout cela doit être fait en évitant au maximum les dangers de la rivière d'Anathème qui recouvre cette zone.

Pour assurer la plus grande discréetion, le minimum de chevaliers sera envoyé en mission (c'est-à-dire le nombre de joueurs).

Aucune mission de reconnaissance n'a été opérée dans le secteur et il est impossible de prévoir avec exactitude les dangers qui pourraient être rencontrés. De ce fait, tous les types d'armures sont acceptés, la polyvalence de l'équipe et la cohésion de celle-ci sera un atout pour la mission.

Une fois les instructions données, Monsieur Pendulum prend la parole. Son discours est simple : l'importance est placée sur la récupération et la protection du Stradivarius. Il montre quelques photos de violons mais précise que seul un expert serait capable de faire la distinction entre une copie et un original. Il convient donc de ramener le contenu intégral du coffre. Monsieur Pendulum précise également que s'il y a des partitions, des livres sur la musique, des tableaux ou toute autre œuvre, ceux-ci peuvent être emportés également. Par l'intermédiaire de Pendulum Compagnie, il se fera un plaisir de s'en porter acquéreur afin de les restaurer.

Monsieur Pendulum donne ensuite quelques étuis de protection pour y ranger les instruments. Ce sont des étuis solides construits dans un alliage composé de titane.

Il n'y a pas plus d'informations concernant la mission et les hypothétiques questionnements des héros restent sans réponse.

Le départ est prévu à l'aube afin que les chevaliers puissent s'équiper, se reposer et être en pleine possession de leurs moyens dès le lendemain.

❖ Acte 1 – Voyage

Sur le quai de départ, une fois les armures révisées et contrôlées, les codes d'accès du coffre sont communiqués aux membres du Knight et la clef leur est fournie. Il n'est pas question de forcer le coffre, le risque d'abîmer son contenu est trop grand.

Il n'y a pas une grande distance entre les dernières conforteresses et le village de Kempsey, mais les quelques 70 kilomètres à parcourir loin des dômes de lumière donnent à cette expédition un sentiment de lourdeur.

Les chevaliers remarquent assez rapidement l'état des bâtiments laissés à l'obscurité : champs de ruines, villes désertées, rues sombres et mornes, ainsi que quelques clans de rebuts vivant sans conviction non loin de l'Anathème.

C'est après une vingtaine de minutes que le vector s'approche de Kempsey, le terrain mentionné dans le briefing est en vue, la maison de Bate également.

Indication : Dès que l'équipe franchit le périmètre de protection de l'arche de Londres, elle sent une pression peser sur ses épaules.



Kempsey

Kempsey est une petite bourgade noyée dans l'Anathème. Les briques anciennement rouge vif de ce village typique anglais sont à présent pourpres et foncées. Un brouillard dense et opaque est présent lors de l'arrivée des héros tôt dans la journée. Aucun rebut ne semble avoir décidé d'élire son domicile à Kempsey et c'est un silence oppressant qui accueille les chevaliers.

Les quelques 300 mètres qui séparent les héros de la demeure sont baignés d'une incroyable brume sombre, comme si le brouillard avait décidé d'obscurcir le trajet.

Lors de leur déplacement et malgré leurs équipements (module de vision de nuit, lampes UV, ...), la vision des chevaliers est amoindrie, de même que leurs communications sont entrecoupées d'interférences. Si les héros décident de ne pas déployer leur métarmure, ils perdent 1D6 points d'espoir et avancent à l'aveugle dans les ténèbres.

Indication : L'idée est d'isoler quelque peu les membres du Knight, leur montrer l'imposante pression que peut avoir l'Anathème et marquer une progression dans l'angoisse. Être loin d'une zone sûre comme Humanité n'est pas agréable, même pour les membres du Knight. Ce n'est pas que l'œuvre de l'Anathème qui induit cette sensation mais les rejetons du Masque en brume qui tournent et épient les joueurs.

Après quelques mètres, grâce à un test base Perception ou Instinct difficulté ardu (5), un mouvement peut être perçu par les chevaliers : un déplacement de brume ou une ombre, difficile de savoir. Dans tous les cas, les héros doivent tous réussir un test base Hargne combo Sang-Froid difficulté normal (3) afin de ne pas perdre 1 point d'espoir.

Indication : La ville de Kempsey est remplie de nuées du Masque et de quelques rejetons du Masque. Les unes comme les autres prennent le temps d'observer les héros afin de choisir la meilleure stratégie à appliquer. Une attaque de front serait inutile, le Masque est patient. Le trajet est une nouvelle fois pesant afin d'augmenter la tension, rien ne doit réellement se passer, tout doit être suggéré.

À l'inverse de ce que l'on aurait pu croire, la demeure de feu Bate est humble et semblable à ses consœurs de la rue. L'intérieur est poussiéreux et gris, tout a été pillé, les tiroirs des armoires sont renversés, les chaises retournées, les rideaux arrachés. La porte de l'escalier menant à la cave n'existe plus.

Les escaliers craquent sous le poids des métarmures (une Paladin ne peut d'ailleurs pas descendre à la cave) et sont encombrés de divers objets. À la cave, exactement à l'emplacement précisé, se trouve un gros coffre de 2 mètres de haut. On peut remarquer qu'à plusieurs reprises quelqu'un a tenté d'ouvrir les portes blindées, mais sans succès. Par contre, avec l'aide du code et l'usage de la clef,

l'ouverture est aisée et le contenu accessible. Ce ne sont pas moins de 7 violons rangés dans des étuis de tissu qui sont disposés sur les différentes étagères du coffre, une mallette contenant des partitions est aussi présente.

Un joueur mentionnant l'idée de surveiller les lieux peut s'apercevoir, grâce à un test base Perception ou Instinct difficulté faisable (2), que la brume, pourtant non présente à l'intérieur de la maison lors de leur arrivée, s'écoule dans les escaliers.

Après les précautions d'usage, à savoir le rangement dans les étuis prévus par Monsieur Pendulum, une nuée du Masque apparaît, s'attaquant directement aux chevaliers, par surprise si personne n'a remarqué la brume et normalement dans le cas contraire.

La nuée est considérée comme une bande d'une cohésion de 300 (voir le profil dans le livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 355), et même si son efficacité n'est pas probante (la présence des violons et des partitions réduit de moitié son score de débordement et sa défense), son nombre entrave particulièrement les personnages. Ceux-ci risquent de perdre beaucoup de temps à essayer d'éradiquer la bande. Se déplacer avec force et coups est le meilleur moyen de rejoindre la sortie et le vector.

Au rez-de-chaussée, les choses se compliquent : quelques rejetons du Masque (la moitié du nombre de personnages + 1, voir leur profil dans le livre de base - Annexe 1 : Bestiaire - page 357) empêchent les chevaliers d'atteindre la sortie de la maison. Les rejetons se comportent normalement en attaquant (la présence des violons divise toutefois par 2 leur défense et leur réaction), mais si ceux-ci s'aperçoivent que les joueurs protègent particulièrement les étuis à violon, ils en concluent l'importance des boîtes et la moitié des rejetons tente de s'en emparer ou de les détruire.

Indication : Il n'est pas primordial que les violons soient sauvés mais cela apporte un bonus à la réussite du scénario en plus de leur permettre de mieux combattre les engeances du Masque. Les joueurs devraient s'en sortir sans trop d'égratignures, en amenant les rejetons à se dématérialiser à nouveau en brume pour fuir, par exemple.

Une fois les rejetons et la nuée vaincus, l'épais brouillard se lève et Kempsey donne presque l'impression qu'il y fait bon vivre.

Retour

Dans le soulagement d'une mission rondement menée, le groupe retourne en direction de Londres et de ses protections lumineuses. Sans la moindre indication au préalable, un missile sol-air est tiré et atteint la queue du vector, celui-ci part directement en vrille. Il est presque impossible de récupérer le contrôle de l'appareil, sauf grâce à une réussite sur un test base Technique difficulté très difficile (9).

L'engin finit par s'écraser sans pour autant causer de véritables dégâts à l'équipage. En fonction des réussites obtenues sur le test de Technique, de 1D6 à 3D6 dégâts peuvent être toutefois infligés aux métarmures. À peine le temps de se remettre debout et de sortir de l'appareil en feu qu'une bande de chevaliers noirs surgit des broussailles.

Un combat épique s'engage, les chevaliers noirs étant équipés de métarmures de première génération et n'hésitant pas à utiliser l'arsenal que propose leur armure (voir leurs profils en fin de mission). Leur coterie est équivalente en nombre à celle des héros. Lors de l'affrontement, le vector finit par exploser, soufflant quelques centaines de débris aux alentours. Même si le combat tourne en leur défaveur, la reddition n'est pas une option pour les chevaliers noirs.

À différents moments, il arrive que les armures des chevaliers noirs ne répondent pas à leur propriétaire ; se bloquant lors d'une attaque au niveau d'une articulation au genou (ce défaut est très fréquent sur l'une des armures et peut être constaté grâce à un test base Perception difficulté faisable (2)), les capacités d'armure se montrant défectueuses.

Indication : Cette attaque doit être un moment de tension et une bataille épique lors du scénario : les chevaliers noirs activant les capacités les plus puissantes de leurs armures, le vector explosant, etc. Chaque personnage doit sentir qu'il risque sa vie et qu'il doit user de stratagèmes pour venir à bout de cette menace. Les chevaliers noirs sont considérés comme une menace importante de type salopards. Tôt dans le combat, l'un des chevaliers noirs a une défaillance au niveau de l'articulation de son armure, lui faisant perdre ses actions. Lors du combat, si les héros jouent de malchance, l'affrontement est équilibré en augmentant la fréquence des pannes des métarmures. À l'inverse, si les personnages dominent sans aucune difficulté les chevaliers noirs, l'accent peut être mis sur la nécessité de protéger les violons, ce qui pourrait limiter la liberté de mouvement des chevaliers.

Une fois le combat terminé, où logiquement il n'y a pas de survivant du côté des chevaliers noirs (si l'un d'entre eux survit, il préfère fuir ou se suicider plutôt que parler), l'inspection des armures, grâce à un test base Technique difficulté normal (3) montre qu'il ne s'agit pas réellement de métarmures du Knight. Il y a bien une ressemblance mais celles-ci semblent moins perfectionnées, presque archaïques, ou faisant partie d'un modèle ancien. Aucune trace ne permet de remonter une quelconque piste, mais il paraît évident qu'il ne s'agit pas de véritables chevaliers noirs.

Retour bis

Il ne reste que quelques kilomètres à parcourir pour rejoindre l'enceinte de l'arche de Londres. Communiquer leur position à Camelot, affréter un nouveau vector et se rendre sur les lieux prendra quasiment autant de temps que de rentrer à pied.

Si les joueurs décident de rentrer à pied, la route de la lisière de l'arche jusqu'au quartier général du Knight se déroule sans difficulté. Il est néanmoins

remarquable de constater la différence d'accueil que reçoivent les chevaliers. Les gestes hostiles et de fuites dans les conforteresses de la banlieue la plus éloignée se transforment en sourires et saluts en marque de respect proche de Westminster.

Indication : L'idée ici est de montrer la différence de traitement qu'il peut y avoir entre les citoyens du centre-ville et ceux de la périphérie. Si l'occasion se présente, un événement supplémentaire, comme tomber sur un trafic de penombra ou sur un règlement de compte entre membres des conf-gangs, peut pimenter le trajet.

Acte 2 - Quartier général du Knight

De retour sur place et après avoir reçu soins et réparations d'usage, les expéditionnaires sont immédiatement demandés par Gauvain si celui-ci a été informé de l'attaque et des ennemis en métarmures. Dans tous les cas, ils sont également attendus par Monsieur Pendulum et ils doivent se présenter auprès du commanditaire de la mission.

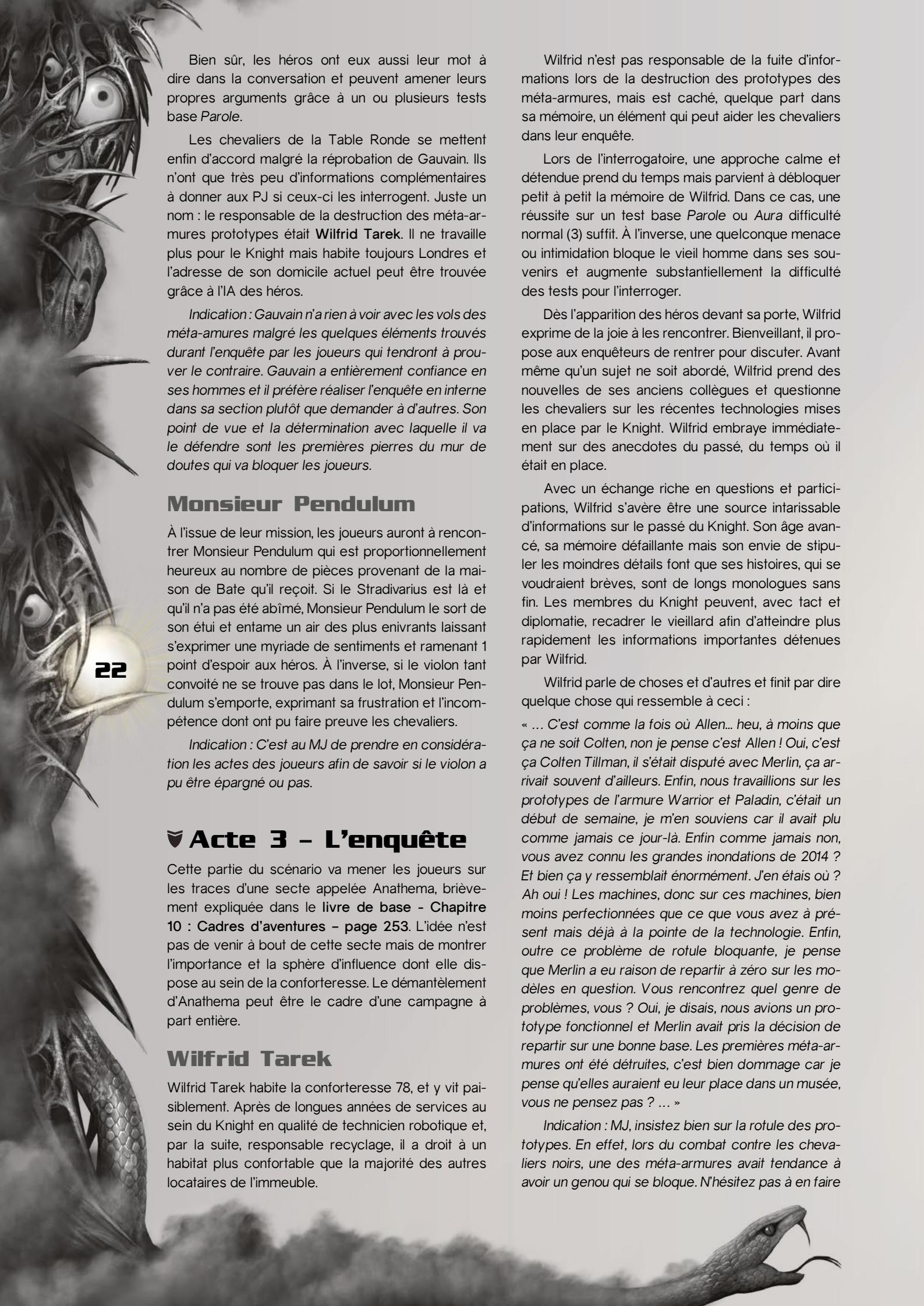
Gauvain

Si les personnages ont ramené un exemplaire d'armure d'un ou plusieurs de leurs ennemis, Gauvain inspecte succinctement l'armure sans adresser un mot aux chevaliers présents. Si les personnages n'ont pas emporté d'armures, Gauvain pose beaucoup de questions sur les prouesses techniques et les capacités de combat de celles-ci. Selon les explications données, Gauvain semble un peu rassuré des défaillances dont elles sont affublées. Dans les deux cas, il appelle Merlin et Arthur pour s'entretenir avec eux sur l'existence de ces armures et demande aux personnages de rester là.

Une fois Merlin et Arthur présents, ils discutent des métarmures découvertes : D'où peuvent-elles provenir ? Est-ce qu'elles représentent une menace pour Humanité ? Pour l'organisation ? Etc. Concernant leur origine, Merlin est catégorique : ce sont des modèles similaires aux prototypes des premiers essais qui ont été conçus par lui. Logiquement, ceux-ci ont été détruits et il est anormal d'en trouver des copies.

La conversation entre les protagonistes mène à un doute quant à la protection des données du Knight mais aussi quant à la loyauté des sujets impliqués dans la destruction des prototypes. Ne sachant pas à qui se vouer et ne voulant pas créer de tumultes dans les rangs du Knight, Arthur et Merlin pensent confier l'enquête aux personnages. Gauvain, lui, serait plutôt pour gérer ça en interne avec son équipe, la section Giant. Il avance comme argument qu'ils sont les plus spécialisés en la matière et qu'ils pourront trouver les fuites. Cependant, Arthur et Merlin lui font remarquer que le simple fait d'avoir découvert les métarmures et de l'avoir signalé directement au Knight dédouane les personnages d'une quelconque suspicion ; il n'en est pas de même pour les autres membres du Knight.





Bien sûr, les héros ont eux aussi leur mot à dire dans la conversation et peuvent amener leurs propres arguments grâce à un ou plusieurs tests base *Parole*.

Les chevaliers de la Table Ronde se mettent enfin d'accord malgré la réprobation de Gauvain. Ils n'ont que très peu d'informations complémentaires à donner aux PJ si ceux-ci les interrogent. Juste un nom : le responsable de la destruction des métarmures prototypes était **Wilfrid Tarek**. Il ne travaille plus pour le Knight mais habite toujours Londres et l'adresse de son domicile actuel peut être trouvée grâce à l'IA des héros.

Indication : Gauvain n'a rien à voir avec les vols des métarmures malgré les quelques éléments trouvés durant l'enquête par les joueurs qui tendront à prouver le contraire. Gauvain a entièrement confiance en ses hommes et il préfère réaliser l'enquête en interne dans sa section plutôt que demander à d'autres. Son point de vue et la détermination avec laquelle il va le défendre sont les premières pierres du mur de doutes qui va bloquer les joueurs.

Monsieur Pendulum

À l'issue de leur mission, les joueurs auront à rencontrer Monsieur Pendulum qui est proportionnellement heureux au nombre de pièces provenant de la maison de Bate qu'il reçoit. Si le Stradivarius est là et qu'il n'a pas été abîmé, Monsieur Pendulum le sort de son étui et entame un air des plus enivrants laissant s'exprimer une myriade de sentiments et ramenant 1 point d'espoir aux héros. À l'inverse, si le violon tant convoité ne se trouve pas dans le lot, Monsieur Pendulum s'empporte, exprimant sa frustration et l'incompétence dont ont pu faire preuve les chevaliers.

Indication : C'est au MJ de prendre en considération les actes des joueurs afin de savoir si le violon a pu être épargné ou pas.

Acte 3 - L'enquête

Cette partie du scénario va mener les joueurs sur les traces d'une secte appelée Anathema, brièvement expliquée dans le livre de base - Chapitre 10 : Cadres d'aventures - page 253. L'idée n'est pas de venir à bout de cette secte mais de montrer l'importance et la sphère d'influence dont elle dispose au sein de la conforteresse. Le démantèlement d'Anathema peut être le cadre d'une campagne à part entière.

Wilfrid Tarek

Wilfrid Tarek habite la conforteresse 78, et y vit paisiblement. Après de longues années de services au sein du Knight en qualité de technicien robotique et, par la suite, responsable recyclage, il a droit à un habitat plus confortable que la majorité des autres locataires de l'immeuble.

Wilfrid n'est pas responsable de la fuite d'informations lors de la destruction des prototypes des métarmures, mais est caché, quelque part dans sa mémoire, un élément qui peut aider les chevaliers dans leur enquête.

Lors de l'interrogatoire, une approche calme et détendue prend du temps mais parvient à débloquer petit à petit la mémoire de Wilfrid. Dans ce cas, une réussite sur un test base *Parole* ou *Aura* difficulté normal (3) suffit. À l'inverse, une quelconque menace ou intimidation bloque le vieil homme dans ses souvenirs et augmente substantiellement la difficulté des tests pour l'interroger.

Dès l'apparition des héros devant sa porte, Wilfrid exprime de la joie à les rencontrer. Bienveillant, il propose aux enquêteurs de rentrer pour discuter. Avant même qu'un sujet ne soit abordé, Wilfrid prend des nouvelles de ses anciens collègues et questionne les chevaliers sur les récentes technologies mises en place par le Knight. Wilfrid embraye immédiatement sur des anecdotes du passé, du temps où il était en place.

Avec un échange riche en questions et participations, Wilfrid s'avère être une source intarissable d'informations sur le passé du Knight. Son âge avancé, sa mémoire défaillante mais son envie de stipuler les moindres détails font que ses histoires, qui se voudraient brèves, sont de longs monologues sans fin. Les membres du Knight peuvent, avec tact et diplomatie, recadrer le vieillard afin d'atteindre plus rapidement les informations importantes détenues par Wilfrid.

Wilfrid parle de choses et d'autres et finit par dire quelque chose qui ressemble à ceci :

« ... C'est comme la fois où Allen... heu, à moins que ça ne soit Colten, non je pense c'est Allen ! Oui, c'est ça Colten Tillman, il s'était disputé avec Merlin, ça arrivait souvent d'ailleurs. Enfin, nous travaillions sur les prototypes de l'armure Warrior et Paladin, c'était un début de semaine, je m'en souviens car il avait plus comme jamais ce jour-là. Enfin comme jamais non, vous avez connu les grandes inondations de 2014 ? Et bien ça y ressemblait énormément. J'en étais où ? Ah oui ! Les machines, donc sur ces machines, bien moins perfectionnées que ce que vous avez à présent mais déjà à la pointe de la technologie. Enfin, outre ce problème de rotule bloquante, je pense que Merlin a eu raison de repartir à zéro sur les modèles en question. Vous rencontrez quel genre de problèmes, vous ? Oui, je disais, nous avions un prototype fonctionnel et Merlin avait pris la décision de repartir sur une bonne base. Les premières métarmures ont été détruites, c'est bien dommage car je pense qu'elles auraient eu leur place dans un musée, vous ne pensez pas ? ... »

Indication : MJ, insistez bien sur la rotule des prototypes. En effet, lors du combat contre les chevaliers noirs, une des métarmures avait tendance à avoir un genou qui se bloque. N'hésitez pas à en faire

mention aux joueurs, éventuellement grâce à un test base Savoir difficulté faisable (2).

Les documents

Lors de la conception des premiers modèles de méta-armures, une série de documents a été transcrise sur disque dur afin de garder une trace de leurs principes de fonctionnement et des difficultés rencontrées. Pour la mission, Merlin et Arthur octroient la possibilité aux personnages de les consulter et, pour ce faire, leur remettent une autorisation. Pour accéder à ces anciens documents, les personnages doivent s'entretenir avec le conservateur qui n'est autre que Gauvain. Ce dernier émet une nouvelle fois sa désapprobation et vérifie à plusieurs reprises l'autorisation d'accès à ces archives.

Une analyse des documents indique que c'est bien Colten Tillman qui était en charge du recyclage des armures. En retracant le parcours des prototypes grâce à un test base Savoir difficulté normal (3), les joueurs peuvent s'apercevoir qu'une autorisation exceptionnelle a été octroyée à Colten afin de sortir du complexe de fabrication un ensemble de pièces des prototypes. Prises isolément, les pièces en question ne représentent rien, mais assemblées, il est assez aisément de reproduire les méta-armures. La signature de ces autorisations est celle de Gauvain.

Indication : Comme stipulé précédemment, Gauvain n'est pas en cause dans cette fuite et c'est simplement une fausse signature qui a été reproduite. Ce simple fait n'est pas une preuve pour mettre Gauvain en porte-à-faux, mais devrait encore faire penser aux joueurs qu'il a participé à cette fuite. Les personnages savent que s'ils doivent accuser Gauvain de quoi que ce soit, ce n'est pas quelques documents signés de sa main qui suffiront à le confondre. Par contre, l'adage dit : « qui cherche, trouve » et il sera aisément pour les personnages d'accumuler des preuves laissées par l'Anathema pour compromettre Gauvain.

Les rotules

C'est un élément assez difficile à prendre en considération, mais les rotules des prototypes, fabriquées par la société PoBot, sont un élément de l'enquête. En effet, lors de l'attaque des chevaliers à leur retour, une armure a connu un blocage de genou et, lors de la discussion avec Wilfrid, les rotules ont été mentionnées.

À l'époque des premiers tests, la société PoBot était responsable de la fabrication et de la livraison des rotules des méta-armures. Malheureusement pour la société PoBot, leur principe de conception ne répondait pas aux sollicitations de l'armure et Merlin a décidé de passer la construction de celles-ci en interne. Néanmoins, la société PoBot a gardé les premiers plans et a passé un accord avec Dwayne Hampton, un puissant homme qui a pour projet la construction de méta-armures en dehors du Knight pour le compte de la société secrète Anathema.

C'est une corruption à petite échelle au sein de la société PoBot qui permet la construction des rotules.

Un chef de fabrication, un vendeur et un manutentionnaire s'occupent de les faire construire, de faire passer leur vente comme normale et de sortir les rotules de l'usine.

La mise à mal de cette chaîne de production peut être réalisée par les membres du Knight, mais c'est surtout le nom de Dwayne Hampton qui devrait les intéresser.

Dwayne Hampton

Dwayne Hampton est un homme important et influent à plusieurs niveaux, tout d'abord au sein d'Humanité où il est très respecté, mais aussi dans l'organisation d'Anathema où il apporte son soutien financier et logistique.

Il vit dans les beaux quartiers du centre-ville, près de the Shard. C'est le genre d'homme à prendre des précautions. Il ne reçoit aucune visite impromptue, il faut prendre rendez-vous auprès de sa secrétaire. Il est cependant ravi de rencontrer les membres du Knight, une fois effacées toutes traces le reliant à la construction des méta-armures ou à Anathema. Il nie une quelconque implication et demande aux chevaliers de quitter son bureau si ceux-ci deviennent trop envahissants. Bien sûr, un test base Perception difficulté délicat (4) permet de constater qu'il ment à ce sujet. De plus, il est possible pour les chevaliers de découvrir, grâce à l'IA de leur méta-armure et à un test base Technique ou Savoir difficulté normal (3) que Dwayne Hampton détient des parts dans la société PoBot, comme d'autres riches personnes d'ailleurs, mais aussi dans de nombreux biens immobiliers. Cependant, une de ses possessions dénote dans un ensemble plutôt luxueux : une ancienne usine de construction de pièces automobiles dans l'est de Londres.

Colten Tillman

Colten vit dans l'une des conforteresses les plus éloignées du centre. C'est un sbire de l'organisation Anathema à laquelle il voue une adoration totale. Ancien agent du Knight, il aspirait à une ascension rapide mais a été bloqué dans sa progression par Merlin qui ne lui accordait aucun crédit, se méfiant de lui pour une raison inconnue ; l'instinct peut-être. Colten Tillman souhaitait s'occuper de la construction des méta-armures mais Merlin ne lui a octroyé qu'un poste de subalterne l'affectant à de basses besognes sans gloire.

Un soir, noyant sa tristesse dans un bar de Londres, il a fait la rencontre de Dwayne Hampton qui lui a proposé de travailler pour lui et de se venger du manque de confiance que Merlin lui accordait.

À l'arrivée des chevaliers, son appartement est vide. Colten s'adonnant corps et âme à la construction des méta-armures dans son laboratoire secret, il n'est jamais présent chez lui. Les murs de son appartement sont recouverts de schémas et de plans de méta-armures plus farfelues les unes que les autres. La fouille de son appartement, grâce à un test base Perception difficulté normal (3), procure l'adresse de l'usine qui lui sert de laboratoire.



Acte 4 - L'ancienne usine de pièces automobiles (entrepôt)

Les différentes informations recueillies lors de l'enquête devraient amener les joueurs au laboratoire, installé au cœur d'une ancienne usine désaffectée dans une zone reculée d'Humanité.

Si lors de la rencontre en revenant de Kempsey, les joueurs ont pu se débarrasser de la totalité de leurs ennemis en métarmure, le laboratoire n'est pas dans un état d'alerte particulier. Dans le cas inverse, il a été vidé et piégé, attendant une intrusion pour partir en fumée.

Si l'usine est piégée, celle-ci explode lorsque les joueurs sont à peine entrés, des tonnes de gravats tombent sur eux et réduisent en poussière toute les éventuelles preuves qu'ils auraient pu avoir. En fonction de leurs tests base *Déplacement* ou *Endurance*, les héros peuvent subir dans l'explosion 1D6 à 4D6 points de dégâts.

Dans la situation où le laboratoire est toujours actif, les joueurs interviennent au moment où Colten Tillman est à l'intérieur et peaufine les modifications à apporter aux armures. Au moindre bruit suspect ou déclenchement d'alarme, Colten Tillman utilise une sortie dérobée pour quitter la zone au plus vite et des gardes en métarmure (1 par personnage) s'interposent pour permettre à Colten Tillman de partir (voir leur profil en fin de mission). Par contre, si les joueurs optent pour une approche en finesse, désarmant alarme et sentinelle, ils pourraient atteindre Colten Tillman avant que celui-ci ne s'enfuie.

Une sentinelle en métarmure est de garde pour observer ce qui pourrait s'approcher du laboratoire. Elle est située sur un mur en hauteur et équipée de lunettes à vision nocturne et d'une arme de gros calibre. Elle dispose également d'un dispositif pour déclencher une alarme silencieuse à l'intérieur du bâtiment. Pour passer inaperçu, les héros vont devoir réussir un test base *Discretion* difficulté délicat (4) voire base *Technique* difficulté ardu (5) s'ils souhaitent désactiver l'alarme.

La pièce 1 de gauche en rentrant est un dortoir rudimentaire où se trouvent 4 lits d'appoint. Sur deux d'entre eux des gardes se reposent.

La pièce 2 à droite en rentrant est une salle de détente, composée d'une table, de plusieurs chaises et d'un coin cuisine.

La salle 3 est le hall central où se trouvent quatre ateliers de fabrication sur lesquels sont disposées des métarmures en cours de fabrication. En journée, une équipe de 12 techniciens travaille sur les armures. Ce ne sont pas des combattants et ils prennent la fuite en voyant les chevaliers arriver. Certains crient suffisamment fort pour déclencher la fuite de Colten Tillman. Sur les murs, des pièces de recharge des métarmures, des outils,... prennent place.

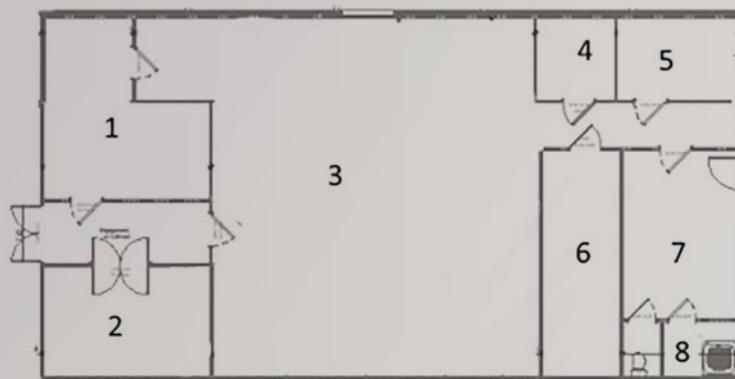
Les techniciens ne savent rien concernant les plans prévus suite à la fabrication des métarmures. Ils sont, pour la plupart, soit des membres du personnel du Knight licenciés ou des candidats recalés à différents postes au sein de l'organisation.

La pièce 4 est un stock d'objets divers sans intérêt particulier.

La pièce 5 est le bureau de Colten Tillman. Il contient une série de documents (plans, schémas,...) sur la construction des métarmures. On y retrouve également un document bien en vue signé de la soi-disant main de Gauvain donnant des instructions sur la fabrication d'un élément de visée. Les héros peuvent aussi y trouver un papier sur lequel un logo étrange et la mention « *Anathema* » peuvent apparaître. Une recherche grâce à leur IA et un test base *Technique* ou *Savoir* difficulté délicat (4) peuvent leur permettre de découvrir qu'il s'agit d'une secte très dangereuse et très influente à Humanité.

Dans la pièce 6 se trouvent autant d'armures (Warrior, Paladin, Priest et Warmaster) que de joueurs. Ces armures sont comme celles utilisées lors de l'attaque et présentent donc des défauts, des bugs.

La pièce 7 permet de rejoindre les sanitaires (WC, douche).



▼ Conclusion

Le niveau de réussite de ce scénario peut être très variable, autant en ce qui concerne la récupération des violons que l'enquête sur les méta-armures.

Même si elle ne représente que l'introduction, la récupération des instruments de musique est importante et ramener le Stradivarius et les autres violons sans les endommager ainsi que les partitions est déjà une belle victoire.

Concernant les ennemis en méta-armure, découvrir le laboratoire et détruire les ateliers de fabrication est le mieux que les héros puissent faire durant cette partie. Capturer Colten Tillman est un plus même s'il reste silencieux sur ses projets, la façon dont il a pu les mener et accable le plus possible Gauvain. Par la suite, un jour où les autorités le gardant auront le dos tourné, il se donnera la mort.

Si les joueurs n'ont pas réussi à le capturer, Colten Tillman essaye de contacter les membres d'Anathema. Considérant qu'il n'est plus d'aucune utilité, il sera supprimé.

À propos de Dwayne Hampton, les joueurs ont un bref contact avec lui et son empressement à les faire quitter son bureau quand les questions deviennent accusatrices pourrait amener les joueurs à

avoir des soupçons. Les héros n'ont pas la possibilité de compromettre Dwayne Hampton, mais la mise en place d'un plan pour le faire tomber pourra donner lieu à une mission future.

Leurre mis en place contre Gauvain, son attitude et les quelques « preuves » trouvées contre lui au cours de l'enquête pourraient faire penser aux joueurs qu'il est un traître. Si les chevaliers tentent à un moment donné de le confondre, Gauvain argumente de telle sorte qu'il décrédibilise totalement les personnages. Ils auront une étiquette de comploteuses sur le dos durant le reste de leur carrière.

▼ Profils

Combattants en méta-armure

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Les combattants en méta-armure tentent de fonctionner en coterie, se répartissant leurs ennemis en fonction de leurs capacités. En général, ils attaquent à distance l'ennemi ayant le plus haut score en *Bête* puis *Combat*, et au contact celui ayant le plus haut score en *Machine* puis *Tir*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	9	9	9	6	6	8
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	4	4	3	30	50	40
Capacités	<p>Méta-armure (Warrior 2 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Capacité : Types : Soldier, Hunter et Scholar (peut se rajouter une réussite automatique à ses jets en fonction du type utilisé)</p> <p>Modules : Saut nv 1 - Attaque sur casque</p> <p>ou Méta-armure (Paladin 2 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Capacité : Mode Watchtower (peut effectuer 2 actions de tir par tour)</p> <p>Modules : Grappin - Canon à vaisseau léger (+ 2D6 dégâts par tir - Énergie 3)</p> <p>ou Méta-armure (Priest 2 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Capacité : Mode Mechanic (peut faire regagner 2D6 PA par tour à ses alliés)</p> <p>Modules : Course nv 1 - Fumigène</p> <p>ou Méta-armure (Warmaster 2 standard) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules standards de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Capacité : Mode Falcon (permet de réduire de 2 la défense ou la réaction d'un PJ)</p> <p>Modules : Saut nv 1 - Désignation</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espérance.</p>					
Arme de contact	Morgenstern : Dégâts : 2D6 + 9 – Portée : Contact					
Arme à distance	Shotgun escamotable : Dégâts : 2D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / deux mains					





Cadre d'aventures Pingyao

▼ Description / ambiance

La ville de Pingyao est une des villes les plus anciennes de Chine, située à moins de 700 kilomètres de Beijing. Suite à l'arrivée des ténèbres et des horreurs de la Chair, dont les frontières du domaine sont à seulement quelques dizaines de kilomètres, Pingyao a été en partie abandonnée et laissée en ruines. Cependant, au sein de cette ancienne cité chinoise, on trouve « la ville antique », un centre-ville ceinturé de hauts et épais remparts, qui sert aujourd'hui de bastion aux restes de l'armée du Dragon Asiatique et aux habitants qui ont décidé d'y rester.

Ancienne et inébranlable, la ville antique n'a subi que peu de changements depuis la dynastie Ming, et est mondialement célèbre grâce notamment aux fortifications qui la ceignent entièrement et à son architecture presque uniquement traditionnelle.

D'aspect, la ville antique est une cité carrée, massive, symétrique. Toutes les rues s'y croisent en parfaite harmonie et l'avenue principale, s'étendant du nord au sud, divise la ville en deux parties, avec une grande tour en son centre nommée la tour de la Cité, un édifice aussi haut que large. Partout dans Pingyao, en plus de vieilles bâtisses et de banques abandonnées, on trouve toute une série de temples préservés jusqu'à ce jour, comme le temple confucéen, le temple de Guandi et le temple de Qingxu. Les habitants de la ville défendent particulièrement ces bâtiments d'autrefois, qui ont la réputation de repousser les ténèbres.

Après des centaines d'années, durant lesquelles la plupart des villes et communes ont été anéanties par les guerres, les constructions modernes ou encore l'Anathème, la ville antique de Pingyao est toujours là, témoin de son histoire, comme impossible à anéantir. Les habitants la nomment d'ailleurs « la ville de la tortue ». Son architecture même semble appuyer cette appellation : la porte nord représente ainsi la queue de l'animal, celle au sud forme sa tête, les quatre portes de l'ouest et de l'est ses quatre jambes et les nombreuses rues symétriques représentent les dessins sur son dos. Un choix non anodin puisque, il y a longtemps, la tortue était en Chine un symbole de longévité et de paix.

Honorée du nom de « Petit Beijing » alors qu'elle était une des principales villes banquières de Chine, la ville antique de Pingyao est aujourd'hui un bastion face aux ténèbres qui s'étendent à seulement quelques kilomètres vers l'est. Abandonnés par les immortels et le Nodachi, les habitants de Pingyao ont été

rejoins par plusieurs détachement incomplets de l'armée du Dragon Asiatique qui, avec l'aide discrète mais réelle du Knight, ont permis de rendre la ville de la tortue quasiment imprenable. Elle résiste encore et toujours aux créatures immondes et à l'obscurité qui tentent de percer ses murs.

Si les quelques milliers de civils et les vingt mille militaires qui y vivent sont des rebuts, ils sont aussi pour la plupart des guerriers, forcés de combattre constamment les monstres de la Chair qui harcèlent les remparts de leur ville. Armé et dangereux, presque chaque habitant de la ville de la tortue a appris à se battre auprès d'un membre de l'armée ou du Knight, et même ceux qui comptent parmi les plus faibles physiquement ont appris à tenir une arme à feu.

Lorsque les ténèbres le décident, c'est-à-dire souvent, des centaines de milliers de créatures de chair viennent prendre d'assaut la ville antique. Mais dès que les sirènes retentissent, comme un seul homme, les habitants de la ville de la tortue viennent défendre leur cité et repousser les incursions de ces abominations.

Aujourd'hui, la cité résiste, mais pour combien de temps encore ?

Actuellement, la ville est dirigée par Liu Zhang, ancienne officier du Dragon Asiatique et native de Pingyao. Officiellement appelée « la Générale » par les habitants de la ville, elle est épaulée par un conseil de sages et de notables (des officiers du Dragon Asiatique), nommé le conseil de la tortue, ainsi que par trois chevaliers de la section Korrigan, présents sous couverture pour assurer la formation au combat des soldats contre les ténèbres.

▼ Lieux notables

La ville antique

Seul ce qui est entre les remparts de la ville a résisté aux affres de l'obscurité. Au-delà, il n'y a que ruines et désolation. Comme durant le passé, la ville antique semble être enfermée dans une bulle, suspendue dans le temps. Les maisons, de bois et de pierre, petites et aux toits traditionnels, sont accolées les unes aux autres, comme blotties les unes contre les autres. Parfois, un siheyuan, c'est-à-dire un ensemble de maisons entourant une cour, vient rompre cet agglutinement. Partout, des éléments appartenant à un passé lointain – statues, décorations, temples, enseignes – feraient croire à n'importe quel voyageur que la ville est encore sise dans un temps ancien. Les routes elles-mêmes sont encore pavées

et seuls quelques larges immeubles, eux aussi de bois et de pierre, s'élèvent au-dessus de la ville antique et l'ancrent dans le présent. Beaucoup de chevaliers passant par Pingyao pensent que ces éléments d'autrefois constituent une barrière face aux ténèbres. Chaque maison, chaque statue est en effet une œuvre, façonnée par un ou plusieurs artisans émérites, et les ténèbres abhorrent toute forme d'art.

Les fortifications

Aussi vieilles que résistantes, les murailles, les portes et les tours qui encadrent Pingyao ont été renforcées par les militaires et constituent depuis l'arrivée de l'Anathème autant des défenses que des armes. Hérisées de canons, renforcées par des plaques de béton et des sacs de sable, illuminées par de nombreux projecteurs et lampes à UV, elles ne sont jamais tombées et restent encore fièrement dressées face à l'adversité.

Actuellement, les défenses de la ville sont réparties autour de quatre portes. Chacune est en fait une véritable petite caserne doublée d'un bunker très résistant, dirigés par un capitaine. La porte située à l'est, d'où est directement visible le domaine des ténèbres, est particulièrement surveillée et renforcée en comparaison des autres.

Qu'il soit civil ou militaire, chaque habitant de Pingyao doit effectuer son tour de garde sur les murailles, arme à la main. Tous savent que si elles tombent, la ville sera anéantie.

La tour de la Cité

Sise au centre de la ville, la tour de la Cité constitue le principal bâtiment administratif mais aussi militaire de Pingyao. Y siègent la Générale, le conseil de la tortue et les chevaliers infiltrés en tant qu'ordonnances de la Générale. Le bâtiment lui-même est original, avec une structure en carré, une hauteur de près de 90 mètres et un toit caractéristique, de tradition chinoise. Ses derniers étages, ouverts sur les quatre côtés, laissent apparaître des terrasses et des pièces destinées aujourd'hui à l'observation des ténèbres par-dessus les remparts. Au sommet, le toit a été ouvert en son centre pour aménager une piste d'atterrissage de vector et d'hélicoptère.

Plus bas, dans la tour elle-même, on trouve une suite de bureaux et de pièces abritant les officiers. Au centre, dans une ancienne salle de réception ramassée et carrée, se réunit le conseil. Tout l'intérieur est décoré de bois magnifiques, de statues et d'œuvres splendides. S'y côtoient des représentations religieuses et des objets artisanaux ouvragés avec virtuosité.

Enfin, en bas de la tour, à l'unique entrée, se dresse un solide checkpoint composé de sacs de sable et de barrières métalliques, constamment surveillé par vingt soldats triés sur le volet dont certains sont choisis parmi celles que l'on surnomme les « Filles », d'anciennes membres des forces spéciales du Dragon Asiatique, aujourd'hui équipées d'exosquelettes de combat. Sans leur accord, personne ne peut entrer dans la tour.

Les temples

Disséminés aux quatre coins de la ville, les huit temples de Pingyao constituent sans doute la meilleure défense de la ville antique face à l'obscurité. Si ses fortifications arrêtent net les créatures, ce sont bien les temples qui semblent repousser les ténèbres, alors même que celles-ci tentent de noyer la cité. Tous différents les uns des autres, ces huit temples, qu'ils soient confucéens ou bouddhistes, sont des œuvres d'art à part entière, particulièrement entretenus par les habitants et toujours fréquentés malgré les ténèbres. Il est à noter que chaque temple a été aménagé en une véritable petite forteresse. Les alentours sont ceints de barrières et de postes de combat. Les habitants de Pingyao ont par ailleurs ordre de s'y réfugier s'il advient que les fortifications de la ville tombent.

Rencontres / archétypes

Liu Zhang

Femme athlétique au caractère plus que bien trempé, Liu Zhang est devenue dirigeante de la ville antique par nécessité. Alors que les habitants étaient harcelés de toute part par les monstres de la Chair, c'est elle qui, avec seulement quelques centaines de soldats, a réussi à sauver la ville et à la rendre imprenable. Nommée avec admiration « la Générale » par les habitants de la cité, elle en a naturellement pris le commandement et l'a organisée comme un véritable camp militaire. La Générale est un officier de métier, qu'on croirait né pour commander. Intelligente, excellente au combat et possédant un grand sens du devoir comme du bien et du mal, elle ne se laisse manipuler par personne et ne respecte que ceux qui s'en montrent dignes. Profondément attachée à Pingyao et à ses habitants, elle donnerait sa vie pour les protéger.

Actuellement, Liu Zhang est alliée au Knight et est particulièrement proche de la section Korrigan. Palomydès souhaiterait d'ailleurs faire de la Générale un chevalier, tant les exploits qu'elle accomplit à Pingyao sont retentissants. Mais Liu Zhang a toujours refusé de quitter la cité de la tortue, comme si sa mission était ici et nulle part ailleurs. Elle est cependant un feu follet du Knight et informe régulièrement Palomydès de ce qui se déroule en ville.

Enfin, il est à noter que la Générale montre une animosité particulière envers le Nodachi et ses troupes. Atterrée par les actions de l'organisation auprès de la population chinoise, elle n'est pas avare de noms d'oiseau dès qu'il s'agit d'Iwata Kaneda ou de ses samouraïs.

Les Filles

Les Filles, aussi nommées les « filles de la Générale », constituent les troupes d'élite de Pingyao, ainsi que la garde prétorienne de la Générale. Choisies parmi les meilleurs officiers disponibles et parmi des anciens membres des forces spéciales, ces femmes issues de l'armée sont dévouées à Liu Zhang comme si elle





était leur propre mère. Les filles de la Générale sont toutes équipées par le Knight. Chacune dispose d'un exosquelette de combat, d'une combinaison Guardian et d'armes dernier cri. Si elles ne sont qu'une vingtaine, elles sont entraînées à lutter contre les monstruosités des ténèbres et savent faire face à la plus dangereuse aberration, sans ciller.

Secrètement, toutes ont fait la promesse de servir la Générale au péril de leur vie et chacune semble prête à la tenir. Xu Xao, la commandante officieuse des Filles, agit d'ailleurs parfois en prévention d'actes à l'encontre de la Générale, sans lui en parler. Récemment, elle a par exemple assassiné puis fait disparaître les membres d'une cabale d'habitants désespérés qui souhaitait tuer Liu Zhang...

Wong Hoi-Chen

Sexagénaire à l'air sympathique et affable, Wong Hoi-Chen est l'ancien préfet de Jinzhong. C'est une figure politique locale, réfugié avec sa femme à Pingyao car il ne souhaitait pas suivre les immortels et, selon ses propres mots, « être parqué dans une arche ». Malgré son apparence de gentil sénior, Wong est en fait un homme malin, à l'esprit acéré. Calculateur et manipulateur, il est jaloux de la place de la Générale et pense qu'il serait plus à même de diriger la ville. Fomentant régulièrement contre Liu Zhang, il aime dresser les citoyens contre elle lors de discours enflammés et la contredire lors des débats du conseil. Inutile de dire que Xu Xao et les Filles gardent constamment un œil sur lui.

Habitué au jeu politique, Wong Hoi-Chen est souvent écouté par les anciens notables de Pingyao et ceux-ci prennent de plus en plus parti pour lui, amenant même les civils à croire les rumeurs qu'il lance. À cause de lui, Pingyao bout doucement, les tensions sont grandissantes, et de temps à autre, une bagarre éclate entre militaires et civils. Pour le moment, aucun incident grave n'a été signalé. Mais pour combien de temps encore ?

Diane, Wei et Min

Ces trois chevaliers de la section Korrigan ont été infiltrés au sein de Pingyao, et seuls les officiers ainsi que la Générale ont conscience de leur nature. Actuellement, Diane, Wei et Min sont les ordonnances de la Générale et font mine de lui obéir et de la servir. La nuit, lorsque Pingyao est calme, ils viennent former des militaires au combat contre les ténèbres et se présentent comme les agents spéciaux de Liu Zhang. Ils ont pour mission de ne dévoiler qu'ils sont chevaliers que si la situation est critique. Le reste du temps, ils espionnent les notables, prennent des notes et font leur travail d'ordonnance et de formateur. Leur objectif à long terme reste que Pingyao devienne doucement un avant-poste du Knight. Mais, pour cela, il faudra lutter dans l'ombre contre les quelques civils et militaires qui refusent la présence de l'organisation.

Diane est une sino-américaine spécialiste de la diplomatie et possédant une métarmure Bard.

Wei, ancien soldat d'origine chinoise, est un tueur de sang-froid et possède une armure Rogue. Enfin, Min, la plus âgée, est une ancienne agent des services secrets chinois, dotée d'une métarmure Ranger.

Exemples de missions

La bataille de Pingyao

Les héros sont envoyés à Pingyao pour aider les chevaliers de la section Korrigan à préparer les défenses de la ville face à une vague de créatures monstrueuses d'une taille jamais vue auparavant. La coterie devra organiser les soldats, aider la Générale et bien employer ses trois frères du Korrigan, car si une seule brèche se crée dans les murs de la ville antique, elle tombera.

Malheureusement, le ver est déjà dans le fruit et, semble-t-il, un groupe de désespérés prépare plusieurs attentats qui ébranleront la ville lorsque la bataille commencera.

Protéger la Générale

Alors que la situation est pire que jamais à Pingyao et que des dizaines d'attaques de créatures de la Chair ont eu lieu ces derniers jours, la ville commence à être sous l'emprise d'une tension presque palpable. Civils et militaires se bagarrent souvent. La veille, un officier proche de la Générale a été assassiné par on ne sait qui et les chevaliers de la section Korrigan ont demandé au Knight d'envoyer des renforts pour protéger Liu Zhang.

La coterie devra donc assurer la sécurité de la Générale tout en enquêtant sur ce mystérieux meurtre et en participant à la défense de la ville. Les héros se rendront vite compte que le désespoir a envahi la ville antique et qu'à mesure qu'il grandit entre ses murs, les assauts des ennemis se font de plus en plus furieux.

Les chevaliers disparus

La coterie est envoyée à Pingyao pour retrouver Diane, Wei et Min. Tous trois ont mystérieusement disparu, sans laisser de trace, il y a 48 h. En arrivant dans la cité de la tortue, les chevaliers découvrent que Diane, Wei et Min enquêtaient sur Wong Hoi-Chen et sa probable volonté de devenir le dirigeant de Pingyao. En investiguant auprès des filles de la Générale et des gens de la ville, ils découvriront que le vieil homme semble impliqué dans plus que cela, et que, selon certains dires, il serait en fait mort depuis une année déjà. La personne actuellement à Pingyao ne serait pas le véritable ancien préfet, mais une créature envoyée par la Chair pour infiltrer la ville. Mais comment la forcer à se révéler alors même que les civils et plusieurs centaines de soldats semblent adhérer à ses propos ? Est-ce cette chose qui a fait disparaître les chevaliers du Korrigan ?

Cadre d'aventures Arche de Los Angeles / San Francisco

▼ Description / ambiance

L'arche de Los Angeles / San Francisco est un peu particulière car, au lieu d'être basée sur une énorme ville, elle regroupe les deux mégalopoles de Los Angeles et de San Francisco. Les deux villes sont séparées par plus de 550 kilomètres à vol d'oiseau et l'arche a bien dû prendre en compte cette distance. Avant l'arrivée de l'Anathème, la population des deux agglomérations et de l'espace les séparant était approximativement de 40 millions de personnes. Aujourd'hui, l'arche de Los Angeles / San Francisco, aussi appelée l'arche de LASF, regroupe 500 millions d'habitants.

L'arche de LASF est un peu un eldorado pour les États-Unis. Au-delà de son climat chaud et d'un ensoleillement qui persiste les deux-tiers de l'année, l'arche est aussi connue pour regrouper une quantité faraïmeneuse d'artistes ayant conservé leurs dons depuis l'arrivée des ténèbres. Pour ces raisons, l'arche a gardé depuis l'Anathème une partie de l'aura de la ville qu'elle était autrefois : océan, soleil, plages de sable, Hollywood. Emilia Vasquez, l'administratrice générale de l'arche, met d'ailleurs un point d'honneur à ce que cette image perdure. Elle n'hésite pas, par exemple, à s'exhiber en bikini en train de se faire dorner la peau devant les caméras.

Mais l'image reluisante de l'arche de LASF cache une face bien plus obscure. On connaît déjà la côte Ouest pour ses gangs et ses trafics de drogue. Bien qu'elle soit habilement dissimulée par les médias, cette facette est encore une réalité bien présente dans l'arche de LASF. C'est entre autres dans cette arche qu'a commencé à être vendue la penombra, une drogue provoquant des hallucinations et qui serait tirée de l'élément alpha (voir le **livre de base - Chapitre 3 : Le monde d'aujourd'hui - page 56**). Celle-ci se répand rapidement dans la périphérie de l'arche et risque de finir par atteindre les centres-villes.

Dernière particularité de l'arche de LASF, celle-ci est coupée en deux par une rivière d'Anathème appelée « la Muraille » et qui ne semble pas vouloir se dissiper. Si cette rivière d'Anathème ne paraît pas trop dangereuse au premier abord, elle est tout de même un danger immédiat auquel aucune organisation n'a réussi à mettre fin.

L'ambiance de l'arche de LASF est ambivalente. Du côté des centres-villes et de l'océan, on constate des lieux paradisiaques avec de belles femmes qui se dorent sur la plage en maillot de bain, des artistes qui pratiquent leur art dans la rue. Si le soleil n'est peut-être pas aussi brillant qu'auparavant, il est tout de même présent la plupart du temps et cela influe inévitablement sur le moral des citoyens ayant

la chance de vivre dans cette arche. Mais lorsqu'on sort des centres-villes pour rejoindre la périphérie de l'arche, l'atmosphère est tout autre. Lorsque les citoyens n'ont pas été entassés dans des conforteresses, ils s'agglutinent dans des bidonvilles gigantesques et insalubres. Dans ces lieux, ils ne sont pas plus à l'abri de l'Anathème que des communautés de rebuts, à la différence près qu'ils sont chaque jour inondés des images de propagande de l'arche et des immortels. Proches de la Muraille, ces populations subissent régulièrement des disparitions et doivent agir avec la présence des ténèbres non loin. Éloignées des centres-villes et malgré les moyens de transport, elles savent aussi qu'en cas d'attaque, elles ne seront pas les premières à pouvoir profiter de la protection des dômes de lumière.

Il est donc important de jouer sur la différence flagrante qui existe entre l'image lumineuse de l'arche de LASF et la réalité bien plus obscure.

▼ Lieux notables

Hollywood

L'arche de LASF met un point d'honneur à sauvegarder la colline d'Hollywood en parfait état. En effet, ces maisons luxueuses et cette enfilade de studios véhiculent une image de luxe et surtout de création artistique. Bien sûr, beaucoup des réalisateurs et des acteurs célèbres du lieu ont fait le choix de rejoindre l'Amérique du Sud à l'arrivée de l'Anathème. Mais certains ont choisi de profiter des avantages de leur statut au sein de l'arche. S'ils ne tournent plus de films d'art ou voués au divertissement, cette forme d'art n'ayant pas l'effet de lutter contre les ténèbres, ils participent activement à la propagande de l'immortelle de l'arche. Les réalisateurs s'essaient à des pseudo-documentaires porteurs d'espoir tandis que les acteurs se font ambassadeurs de la lumière et de la liberté, en échange de quoi ils peuvent bénéficier de leur villa et de la protection de l'arche. Les immortels eux-mêmes viennent régulièrement tourner des vidéos dans les célèbres studios.

Los Angeles County Museum of Art

Avant l'invasion de l'Anathème, le Los Angeles County Museum of Art (LACMA) était l'un des centres culturels les plus importants des États-Unis. Spécialisé dans l'histoire de l'art, il proposait des collections d'art américain, européen, asiatique et islamique exceptionnelles. Aujourd'hui, le musée existe toujours et chaque citoyen de l'arche a l'obligation d'en faire une visite complète au moins une fois par mois. Des





millions d'hommes et de femmes se suivent ainsi dans une file serrée et un parcours prédéterminé. Toutefois, depuis que certains tableaux ont été volés et d'autres détériorés, certainement par des drogués ou des personnes touchées par le désespoir, la sécurité y a été grandement renforcée. Maintenant, de nombreux vigiles surveillent les visiteurs et l'on a même constaté la disparition de quelques importuns. Nul ne sait ce qu'il est advenu d'eux et même pour quelle véritable raison ils ont été enlevés.

Centre-ville de Los Angeles

La périphérie de l'arche est principalement formée de conforteresses insalubres et de bidonvilles et cet état de décrépitude va même jusqu'à atteindre le centre-ville de Los Angeles. Comme dans la majorité des arches, celui-ci a d'abord été dédié aux branches hautes de la société citoyenne et aux artistes. Cependant, avec l'arrivée massive d'habitants de tous horizons, la qualité de vie dans le centre-ville s'est dégradée et certains quartiers sont devenus presque prolétaires. Très vite, l'immortelle Emilia Vasquez a perdu tout contrôle d'une partie du centre-ville qui s'est retrouvé aux mains des gangs et des dealers de penombra. Aujourd'hui, la milice locale fait des raids réguliers pour y ramener le calme, sans grand succès.

30

▼ Rencontres / archétypes

John Scorluberg

John Scorluberg était une personnalité connue à travers le monde entier avant l'arrivée des ténèbres. Réalisateur primé et très prolixe du Hollywood de la fin du XXI^e siècle, l'homme fait partie des rares artistes à ne pas avoir totalement perdu la fibre artistique qui était en lui. Bien sûr, le cinéma ayant assez peu d'impact sur l'espoir des citoyens et les bons acteurs venant à manquer, John Scorluberg ne fait plus

Centre-ville de San Francisco

Le centre-ville de San Francisco est l'image de marque qu'a réussi à conserver l'arche pour le monde extérieur. Toute personne susceptible d'être trop pauvre ou trop gênante ne peut ainsi espérer entrer dans cette zone paradisiaque et se fait en quelques secondes attraper par la milice qui sillonne ses limites. Quant aux habitants du centre-ville, ils sont en général riches, beaux et très observés, non pas par les forces armées, mais par des caméras qui quadrillent constamment tout le centre-ville. Ces objectifs n'ont pas pour but de surveiller les habitants mais bien de les filmer. Après de nombreux montages, les images sont ensuite retransmises dans le monde et font rêver bon nombre d'étrangers.

Réseau maglef

Le lien qui permet aux deux centres-villes de communiquer et à l'arche d'exister, c'est l'immense réseau maglef qui relie toutes les zones de LASF. Ces centaines de kilomètres de voie donnent ainsi la possibilité de parcourir de grandes distances en à peine quelques minutes. Certaines de ces voies bravent même les ténèbres et en particulier la zone d'Anathème, nommée la Muraille, qui sépare Los Angeles de San Francisco. Pour pallier le coût d'entretien de ce moyen de transport, certaines voies sont payantes et parfois très chères. D'autres, au contraire, sont gratuites pour permettre aux citoyens les plus pauvres d'aller travailler.



de grosses productions. Il a préféré mettre son talent au service des immortels et c'est dans plusieurs studios portant son nom qu'une partie des vidéos des immortels de tous lieux prennent vie avant d'apparaître sur les réseaux RA. Bien sûr, ce regain de succès a fait gonfler les chevilles de l'homme alors qu'on pensait que ce n'était plus possible. Dorénavant, le réalisateur se croit le sauveur de l'Humanité et ne supporte aucun « non ».

Type : Salopard (initié) / allié (héros)

Tactique : John Scorluberg ne combat pas et est protégé par des gardes personnels. Il sera exfiltré à la moindre attaque ou au moindre coup de feu.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	4	8	6	8	8
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	4	3	4	20	-
Capacités	Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème.				

Bob Thompson

Bob Thompson est un citoyen d'échelon 7 de l'arche LASF chargé, avec de nombreux autres, de maintenir le réseau maglef de l'arche en bon état. D'un caractère taciturne et travailleur, l'homme d'une quarantaine d'années a vécu plusieurs mois dans les bidonvilles de l'arche avant qu'on découvre ses talents pour la mécanique. Depuis, il a pu trouver un petit logement en dur pour sa femme et sa fille de 12 ans. Pour pouvoir le garder toutefois, Bob est contraint

d'accepter des missions de plus en plus périlleuses et parfois proches de la muraille d'Anathème dans laquelle le train passe. Il sait que viendra le jour où, pour survivre, il faudra qu'il accepte d'entrer dans les ténèbres car les avaries du maglef sont nombreuses dans l'obscurité.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Bob Thompson ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	8	6	8	3	3
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	3	4	1	30	-

Austin Cox

Austin Cox est un citoyen échelon 4 de l'arche LASF. Gestionnaire d'une des conforteresses les plus demandées de l'arche, l'homme est en apparence un fonctionnaire de haut rang propre sur lui. Pourtant, l'homme cache une facette bien sombre. En effet, il a été un des premiers à s'intéresser à la drogue penombra et dirige depuis un immense réseau de trafic au sein des conforteresses. Bien plus riche qu'il ne devrait l'être, Austin Cox a un goût prononcé pour sa

propre drogue, le jeu et le sexe de toutes natures. Ainsi, derrière son costume toujours impeccable et son air sérieux et hautain, un œil averti peut-il repérer qu'il cache une autre nature.

Type : Salopard (initié)

Tactique : Austin Cox ne combat pas s'il n'est pas sous l'effet de la penombra. Mais lorsqu'il en ingère, son agressivité est décuplée et il est prêt à s'attaquer à tout ennemi qui a le score le plus élevé en *Bête* puis *Hargne*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	4	6	8	8	8
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	Mineur (2)	-	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	3	4	4	30	-
Capacités	<p>Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i>, jusqu'à la fin de la phase de conflit.</p> <p>Surhomme : Lorsqu'il ingère de la penombra, le PNJ bénéficie de 3 points dans ses aspects exceptionnels et de leurs effets.</p>				
Arme de contact	<p>Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 3 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux</p>				
Arme à distance	<p>Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : Silencieux</p>				

31



▼ Dangers / hostiles

La Muraille

La Muraille, c'est le nom qui a été donné par les citoyens à la rivière d'Anathème qui sépare en deux l'arche de LASF. Apparue peu de temps avant l'aboutissement de la mégapolis, tous les moyens ont été déployés pour tenter de venir à bout de cette tache de ténèbres. Faite de pénombre, la Muraille a pourtant résisté aux assauts de lumière de l'arche et subsiste depuis. Cette rivière recouvre de nombreux rails maglef et les administrateurs de l'arche ont pris la décision de laisser le train passer au travers malgré les nombreux dangers et les fréquentes avaries. Si plus aucun citoyen n'y habite, la Muraille s'est vue, au fil des mois, peuplée de communautés de rebuts qui cherchent à profiter des installations malgré les créatures qui rôdent.

Les créatures de la Muraille

Car la Muraille, si elle peut sembler assez inoffensive pour permettre le passage des citoyens d'un centre-ville à l'autre, est en fait bien peuplée de créatures de l'Anathème. Néanmoins, ces créatures sont moins agressives que dans d'autres taches d'Anathème. Toujours reconnaissables à leur masque blanc, elles rôdent dans la pénombre et observent longuement les rebuts ou les citoyens trop proches de l'ombre. Parfois, on en surprend même certaines à susurrer quelques mots à une personne avant de s'enfuir dans le noir. C'est ainsi que, parfois, on voit ces mêmes personnes retourner d'elles-mêmes dans le noir ou, durant une nuit, faire des actes indignes d'elles. Quand le lendemain on leur demande la raison de leurs agissements, ces hommes ou ces femmes sont toujours hébétés et disent ne se souvenir de rien.

32



▼ Exemples de missions

Réparer une voie maglef

Une des principales voies du réseau maglef a subi de graves dégâts. Malheureusement, cette portion est dans la rivière de pénombre. Emilia Vasquez demande donc au Knight d'envoyer une coterie protéger un groupe de mécaniciens sous l'Anathème le temps qu'ils réparent la voie. Toutefois, bien plus que de les protéger des attaques des ténèbres, les chevaliers devront surtout se méfier des accords que les créatures semblent passer avec les hommes les plus influençables. Qu'est-ce qu'un masque blanc peut proposer à un homme pour le pousser à tuer l'un de ses collègues ?

Propagande

Une équipe du Knight est envoyée pour résoudre une petite enquête à Hollywood. C'est l'occasion pour un célèbre réalisateur de les suivre et de les filmer afin de produire un film de propagande sur le Knight. Au-delà de l'enquête elle-même, phrases choc et faux-semblants sont au rendez-vous. Après tout, cela ne peut pas faire de mal et peut-être que c'est un bon moyen de ramener l'espoir dans quelques foyers. Mais l'enquête ne s'avérera peut-être pas aussi simple qu'au premier abord et même le réalisateur risque au final d'être mis en danger, sans compter l'image désastreuse que provoqueraient les actions des chevaliers si elles venaient à être trop brutales.

Enquête sur la penombra

Inestimables écuyers,

Nous avons appris que l'arche de Los Angeles / San Francisco était en proie au fléau de la drogue nommée penombra. Madame Emilia Vasquez, l'immortelle locale, nous a respectueusement demandé d'enquêter sur cette drogue afin de démanteler le réseau. Nous vous mettrons en contact avec James Kimmel, chef de la milice de l'arche, qui possède quelques informations sur ce fléau. Soyez prompts et sans pitié.

Que la lumière vous accompagne.



Cadre d'aventures Nashville - USA

>Description / ambiance

Nashville était une ville très connue aux États-Unis. Cité phare de l'industrie musicale et particulièrement de la country, elle regroupait dans ses maisons de disque et dans ses salles de concert un nombre impressionnant de musiciens plus ou moins connus.

Aujourd'hui, Nashville a disparu de la carte.

Lorsque les ténèbres sont arrivées sur Terre, la zone de pénombre qui a envahi toute la côte Est des États-Unis était relativement proche de Nashville, qui était pourtant bien avancée dans les terres. Alors que le projet des arches commençait à prendre forme à l'initiative des immortels, l'un d'eux, dont l'Histoire tait le nom, a choisi la cité de Nashville pour établir la sienne. La proximité de l'Anathème était dangereuse, mais peut-être l'être exceptionnel aimait-il trop la musique country pour considérer que cela poserait problème. Alors, la construction d'une arche a rapidement débuté à l'aide de milliards de nanomachines.

Puis, tout a basculé.

Impossible de savoir si c'est l'influence des ténèbres qui a fait dégénérer le projet ou si c'est la technologie nanoC qui était défectueuse. Le fait est qu'alors que l'arche se construisait autour des habitations et des rues de Nashville, les nanomachines ont commencé à se multiplier plus que nécessaire. Les plans établis auparavant n'étaient plus respectés et des murs, des couloirs se formaient là où ils n'auraient pas dû.

Trop sûr de lui, peut-être trop fier, l'immortel en charge du projet n'a pas sonné l'alarme et n'a pas demandé l'évacuation de la cité. Bien sûr, certains futurs citoyens se sont rendus compte des anomalies qui commençaient à les entourer et ont fui, d'autres, considérés comme importants, ont été évacués, mais la plupart étaient trop attachés à leur ville pour en partir sans une demande expresse.

Il était impossible d'arrêter les nanoC, leur multitude était telle que des murs de ces minuscules robots semblaient entourer la totalité du lieu. En une nuit, les nanomachines avaient fini d'enfermer tout Nashville dans une sorte de cocon technologique complètement hermétique.

Et comme si cela ne suffisait pas, l'océan d'Anathème qui bordait la ville a fini de la recouvrir, tuant tout personne qui cherchait à trouver une faille dans les murs d'acier de l'arche.

Devant ce fiasco, l'immortel à l'origine de l'arche de Nashville a préféré détruire toutes les preuves de son existence. Les dossiers ont été effacés et toutes les personnes ayant connaissance du projet ont disparu quand elles refusaient de se faire à coups de crédits. On a abandonné les nanoC à leur sort, imaginant qu'elles finiraient par se désactiver et profitant de la tache de ténèbres pour les dissimuler.

Nashville n'existe donc officiellement plus. Et pourtant.

Au cœur de cette arche avortée, complètement isolée du reste du monde par les nanomachines, les communautés d'origine continuent à survivre. Les nanoN et nanoE, les réserves de cubes nutritifs et de matériaux recyclables avaient été prévues pour l'arche à venir. Un réacteur à élément oméga avait été installé et les ingénieurs prévus pour le faire fonctionner ont été enfermés au même titre que tous ceux destinés à devenir citoyens.

Bien sûr, la vie n'a pas continué comme si de rien n'était. Les centaines de milliers d'habitants de Nashville se sont tout de suite rendu compte de leur enfermement et, après un temps de panique à rechercher des moyens de s'échapper, la plupart se sont rendus à l'évidence : il n'y a aucun moyen connu de sortir de l'arche. Ils ont donc dû s'organiser en conséquence et, si certains groupes ont préféré s'isoler, parfois devenant fous, une partie de la population forme une communauté qui semble fonctionner étant donné les conditions.

D'une certaine manière, Nashville s'est organisée comme à l'intérieur d'un vaisseau spatial. Ils n'ont aucun accès à l'extérieur, ne bénéficient d'aucune lumière naturelle et doivent fonctionner en autarcie, malgré l'absence quasi-totale de végétation et de ressources naturelles. La chef de la ville fait office de commandante et, autour d'elle, toute une hiérarchie s'est recréée, toutes les figures « politiques » ayant fui l'arche avant son total isolement. Plutôt qu'une démocratie, cette hiérarchie ressemble plutôt à un fonctionnement militaire et la notion de respect des ordres donnés est plus prégnante. En effet, la nourriture est rationnée et chacun a un rôle bien défini qu'il doit respecter s'il veut continuer à vivre décentement. Mais l'arche n'étant pas aboutie et la surveillance des lieux étant quasi nulle, beaucoup de petits groupes échappent à l'autorité de la chef et de ses sous-fifres. Ils bénéficient alors d'une liberté relative, s'ils arrivent à survivre sans accès aux nanoE et nanoN qui fournissent à tous nourriture et matières premières.



▼ Lieux notables

Le centre-ville

Là où il y avait auparavant d'immenses buildings et de célèbres salles de concert se trouve aujourd'hui une sorte de labyrinthe hors de toute logique. Ses murs ont été fabriqués par les nanomachines là où elles auraient dû faire s'élever des conforteresses. Loin de créer des bâtiments, ces parois passent dans les rues, modifient les places et les édifices pour former des couloirs, parfois ouverts, parfois fermés, et des culs de sac qui perdent systématiquement toute personne qui pourrait chercher à en découvrir les secrets. Car certains sont persuadés que ce dédale cache la source même de ce qui a provoqué l'échec de l'arche de Nashville. De petites communautés, souvent rongées par la folie, parcourent ainsi incessamment les allées du centre-ville dans l'espoir de pouvoir y trouver la clé qui leur permettra à nouveau de voir la lumière du soleil.

Les murs du dôme

Nashville est enfermée au centre d'un immense dôme totalement hermétique qui empêche tout élément extérieur, que ce soit la lumière du jour ou les créatures des ténèbres, d'y entrer et les habitants de la ville d'en sortir. Incroyablement solide, tous les efforts ont été déployés pour y créer une brèche, sans succès. Pourtant, cette structure gigantesque ne peut être exempte de défauts, d'autant qu'elle semble se modifier constamment, comme douée de sa propre volonté. Que se passera-t-il alors lorsqu'une coterie de chevaliers cherchera à rejoindre Nashville ?

34

Les jardins de l'hôtel Opryland

Avec la disparition de la lumière naturelle, la cité de Nashville est presque constamment plongée dans le noir. Bien sûr, des lumières artificielles sont installées dans les zones où il y a le plus d'animation, mais il n'y a pas assez de sources lumineuses pour offrir aux communautés une sensation de jour réel. Ce manque de lumière a une deuxième conséquence : la mort de la végétation. C'est ainsi que les arbres, buissons et jusqu'à l'herbe se sont fanés pour finir par disparaître. Le complexe Opryland, qui se situe à la périphérie de Nashville, non loin du dôme, offre l'un des derniers vestiges du monde végétal. Ses jardins exotiques, situés sous serre, tiennent bon malgré l'enfermement. Tout autour, les magasins et restaurants ont perdu quelque peu leur utilité, mais le lieu reste un endroit où beaucoup de gens se regroupent pour admirer la beauté de ce qu'ils ont perdu à cause des nanomachines.

L'aéroport international de Nashville

L'aéroport est lui aussi situé en dehors du centre-ville et à la limite du dôme. Cet immense complexe est devenu, après l'enfermement de la ville, à la fois le centre de commandement de l'autorité qui dirige la majorité de la population et le lieu où viennent tous les habitants pour obtenir leur nourriture et leurs objets de première nécessité. C'est ici qu'ont été regroupés tous les nanoE et nanoN de l'ancienne arche et chacun doit montrer patte blanche pour pouvoir en bénéficier. C'est ainsi que, chaque jour, d'interminables files d'attente s'étendent à chacun des nombreux terminaux de l'aéroport pour que tous puissent simplement survivre.

▼ Personnages / archétypes

Taylor Quick

Taylor Quick est une ancienne chanteuse country qui a connu son heure de gloire dans sa jeunesse. Aujourd'hui, cette femme blonde à la cinquantaine bien tassée, si elle n'avait plus ni renommée ni richesse lorsque Nashville s'est refermée sur elle-même, a réussi, grâce à son charisme, à se hisser à la tête d'une grande partie de la population après leur abandon. Taylor Quick est une femme dure mais qui aime

à penser qu'elle agit de façon juste et pour sauver les personnes qui se sont placées sous sa garde. Bien sûr, elle a su pour arriver là s'entourer d'admirateurs qui forment son bras armé et d'hommes puissants à qui elle délègue une partie de ses pouvoirs. Car Taylor Quick est assez intelligente pour savoir que seule l'autorité saura conserver un semblant de paix dans l'enfermement.

Type : Patron (recrue) / Allié (initié)

Tactique : Taylor Quick ne combat pas et est protégée par des gardes personnels. Elle sera exfiltrée à la moindre attaque ou au moindre coup de feu.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	5	6	8	10	8
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	3	4	4	20	-
Capacités	Meneur d'hommes : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en <i>défense</i> et en <i>réaction</i> , ainsi qu'un bonus de 2 en <i>débordement</i> et de 50 en <i>cohésion</i> si les alliés forment une bande.				

Hiro Zhang

Hiro Zhang est le chef autoproclamé d'une petite communauté qui prétend échapper à l'autorité de Taylor Quick. Ses membres sont quelques centaines et, là où la majorité de la population a abandonné l'idée de sortir du dôme, ces derniers cherchent inlassablement à retrouver l'air libre. Ils ont usé pour cela d'explosifs et de toutes les techniques à leur disposition. Maintenant qu'ils n'ont plus de moyens de tester la résistance du dôme, la folie commence à les dévorer. Hiro, bien que lui aussi au bord du désespoir,

est pourtant un homme d'un grand charisme et d'une hargne peu commune. Il est prêt à tuer quiconque cherchera à l'empêcher d'atteindre son but et Taylor Quick reste sa première ennemie.

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Hiro Zhang est aussi charismatique qu'il est fou. Lorsqu'il combat, il s'attaque en premier à l'ennemi ayant le score le plus haut en *Machine* puis en *Technique*. Il se bat avec tout ce qui lui tombe sous la main et garde, en dernier recours, une grenade intelligente.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	8	6	10	6
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	4	3	3	30	-
Capacités	Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i> , jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 4 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : Silencieux				
Arme à distance	Pistolet mitrailleur : Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Meurtrier / ultraviolence Grenade intelligente x1				

Jarod Bentley

Jarod Bentley est un célèbre compositeur et interprète de musique country. Il est aussi un des rares artistes à ne pas avoir perdu son talent lors de l'arrivée de l'Anathème. Proche de Clara Jensen, l'immortelle qui souhaitait créer l'arche de Nashville, celle-ci a tenté de le faire évacuer le soir où les nanomachines ont enfermé la ville sous le dôme. Alors qu'il était à bord d'un des derniers vectors décollant de l'arche avortée, Jarod a à peine eu le temps de voir arriver l'Anathème de la Machine sur la zone que son véhicule a été attaqué à distance par des créatures et qu'il en a été éjecté. Par chance, il a survécu à la

chute vertigineuse qui l'a ramené au sein du dôme, bien qu'il ait mis beaucoup de temps à se remettre de ses nombreuses fractures. Aujourd'hui, Jarod est l'un des seuls à savoir que l'extérieur du dôme ne permet plus de voir la lumière du jour, mais seulement l'Anathème. Bien sûr, il se fait afin de ne pas provoquer une nouvelle panique, mais sa musique est devenue bien plus sombre et cherche, en quelque sorte, à faire comprendre à ses admirateurs qu'il ne faut plus chercher à quitter Nashville.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Jarod Bentley ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.



	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	10	6	10	4
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PA</i>	
Valeurs dérivées	5	3	2	20	
Capacités	Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème.				

L'IA

Les nanomachines qui ont enfermé Nashville au centre d'un dôme impénétrable n'agissaient pas complètement sans raison, ni sans maître. L'IA n'est officiellement connue de personne, même si certains des esprits enfermés à Nashville l'ont envisagée à maintes reprises. En effet, comment expliquer la réaction subite des nanomachines et les différentes modifications qu'elles opèrent en ville depuis tout ce temps ? En fait, l'IA qui les contrôle n'a pas été créée, elle s'est autogénérée et reste une entité primitive, uniquement mue par une volonté d'autoconservation. Et c'est cette volonté qui l'a contrainte à s'isoler de la

Machine en formant le dôme mais aussi le labyrinthe qui la protège, car cette zone sans logique est justement un rempart à l'esprit calculateur du Seigneur. Elle sait que certains humains pourront lui venir en aide. Et elle attend ceux qui réussiront à vaincre son labyrinthe, celui formé au cœur du centre-ville, et de qui elle pourra apprendre beaucoup, du langage à la tactique.

Type : Allié (héros)

Tactique : L'IA ne bénéficie pas d'un profil complet, à cause de son statut d'intelligence artificielle. Son aspect Masque représente uniquement ici sa caractéristique *Discretion*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	-	-	14	4	4
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (6)	-	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	<i>PS</i>	
Valeurs dérivées	-	-	-	-	-
Capacités	Machine évolutive : L'IA est actuellement primitive et ne sait même pas parler. Au contact d'humains, elle va apprendre très vite tout ce qu'elle peut d'eux, en commençant par la parole. Lorsque des PJ sont en relation avec l'IA et en fonction de leurs conversations, le MJ est libre de faire évoluer les aspects du PNJ ainsi que ses aspects exceptionnels. En réseau : Le PNJ, pour être détruit, doit être enfermé dans un contenant, sinon, il s'enfuit par les réseaux divers et variés.				
Arme de contact	Nanomachines : Dégâts : 6D6 + 20 – Portée : Lointaine – Effets : Destructeur / anti-véhicule / silencieux				

▼ Dangers / hostiles

La Machine

Si l'IA déploie de nombreux moyens pour se protéger de l'Anathème, le dôme qui enserre Nashville en faisant partie, la Machine qui se trouve à l'extérieur attaque incessamment la structure que ce soit physiquement ou par l'intermédiaire de virus visant à atteindre l'entité. C'est ainsi que, régulièrement, des nanomachines sont prises de folie et attaquent aussi bien humains qu'éléments technologiques. La plupart

du temps, les nanoC vérolés sont désactivés par l'IA avant qu'ils aient réussi à étendre la contamination, mais il arrive parfois qu'un véhicule s'active seul et fonce à travers les rues ou qu'une famille soit subitement prise de désespoir.

Les rebuts

Pour maintenir le moral des habitants de Nashville, Taylor Quick continue à les considérer comme des citoyens au sein d'une arche. Elle ne cesse de leur rappeler qu'ils sont sous la protection de l'immortelle

Clara Jensen et qu'elle doit très certainement déployer des moyens considérables pour les libérer.

Mais tous ne bénéficient pas de l'honneur d'être citoyen. Ceux qui refusent de se soumettre à l'autorité de Taylor Quick sont rejetés par les habitants « normaux » et considérés comme des rebuts. Ces personnes, estimées comme marginales, sont rejetées des structures de soin et d'enseignement encore en place. Pis, elles n'ont pas accès à l'aéroport et donc à la nourriture produite par les nanoN. Si certains groupes traquent les animaux errants, en général d'anciens animaux de compagnie, d'autres organisent des chasses à l'homme afin de pouvoir subsister. Ils peuvent ainsi récupérer les vêtements et le matériel de leurs victimes, mais aussi conserver leur corps afin de s'en nourrir. La plupart du temps, ces rebuts cannibales sont rapidement dévorés par la folie et le désespoir.

Pour les rebuts, se référer au profil correspondant du livre de base – Annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 379.

Exemples de missions

Sauvez-nous

La mission démarre *in medias res*. Les héros sont au cœur d'un combat qui les oppose à des créatures de la Machine, sous l'Anathème, non loin de là où était située la ville de Nashville. Alors qu'ils achèvent avec brio la dernière créature ténébreuse, des myriades de nanomachines semblent sortir de nulle part et les emportent malgré eux dans un lieu inconnu. Ils reprennent leurs esprits au cœur de Nashville, à l'entrée d'un labyrinthe gigantesque et l'IA de leur métarmure semble leur indiquer qu'ils doivent s'enfoncer entre ces murs dénus de logique. S'ils arrivent à vaincre les pièges et les dangers du labyrinthe, ils pourront rencontrer l'IA de Nashville qui leur demandera certainement de porter un message à leur chef avant de les faire ressortir du dôme : « Sauvez-nous ! ».

Appel radio

La section Korrigan du Knight a reçu il y a quelques semaines un appel radio du cœur de la zone ténébreuse des États-Unis. Cet appel, court et de très mauvaise qualité, fait état de centaines de milliers de personnes enfermées au cœur d'une structure sous l'obscurité. Depuis, Merlin, Gauvain et Dagonnet ont mis en place un moyen d'amener des chevaliers, par l'intermédiaire d'hologrammes sécurisés, au sein d'une structure hermétique repérée sous l'Anathème et semblant correspondre à la source de l'appel. Ce sont les héros qui ont été sélectionnés par le Knight pour infiltrer la zone sous forme intangible alors que leur corps sera mis en stase à Camelot. Ils devront observer ses habitants et chercher si une faille est possible pour les libérer. Mais la mission reste très dangereuse, d'autant qu'elle fait appel à des technologies dans le territoire de la Machine.

Destruction totale

L'immortelle Clara Jensen a déclaré récemment la zone de l'ancienne Nashville comme étant un des centres de la puissance de la Machine aux États-Unis. Elle est bien déterminée à détruire l'énorme structure qui s'est élevée sous l'Anathème et a demandé au Nodachi, qui dispose d'une puissance de frappe brute plus importante que le Knight, de vitrifier la zone. Toutefois, Camelot a reçu une information anonyme provenant de l'arche de Houston qui indique que la structure que vise l'immortelle, loin d'avoir été érigée par la Machine, enferme en fait de nombreuses vies humaines. Ce scénario peut s'articuler en plusieurs étapes : une enquête contre la montre sur la structure et les humains qu'elle peut potentiellement renfermer, le retardement de sa destruction et, si l'enquête est une réussite, la tentative d'ouverture du dôme et la découverte de ce qui y a été enfermé.

KNIGHTS

Knight - Aides de jeu et cadres d'aventures est un supplément de scénarios non liés entre eux où il est question de :

- ﴿ Partir à la recherche d'une coterie perdue.
- ﴿ Rester discrets au sein de l'arche de Tokyo-Kyoto et découvrir ce qu'il est advenu d'un agent infiltré qui ne donne plus signe de vie.
- ﴿ Ramener des violons d'une importance capitale qui mènera vers une mise à nue de la part d'ombre de chacun.

C'est aussi l'occasion de découvrir 3 nouveaux cadres d'aventures que sont :

- ﴿ Nashville
- ﴿ Pingyao
- ﴿ Arche de Los Angeles / San Francisco

Ce volume est un supplément de jeu.

