

Simon Gabillaud

Coline Pignat

KNIGHT

Le mystère du Louvre



Orygins

Vie d'un chevalier errant - Jour 157

« J'ai cru... Non. Je savais que j'étais capable de faire cet exploit. Je me suis déplacé de ville en ville, sous les ténèbres ou dans la lumière blafarde, pour récupérer des œuvres. Je savais que c'était le seul moyen de te combattre. Et puis, j'ai eu comme une révélation. La Joconde. Elle seule serait capable de me sauver de toi. Dès que j'ai pensé à sa pose paisible, à son sourire aussi doux que le tien, tu t'es soudain tue.

Je suis allé jusqu'à Paris, j'ai approché le Louvre. J'avais à peine commencé à escalader les immenses tiges de métal de la pyramide que tu m'as à nouveau trahi. Ma main a lâché sa prise et j'ai basculé dans le vide.

J'ai entendu ton rire tandis que je sentais mon dos brisé dans ma méta-armure. Mes jambes ne pouvaient plus bouger alors, je me suis dit que c'était la fin. Et, soudain, j'ai vu ton visage. Il était pâle comme la mort. Tes traits étaient si doux, on aurait dit une poupée.

Tu m'as dit que tu m'aiderais. Alors, je t'ai tendu la main. »

2

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Coline Pignat, Simon Gabillaud

Illustrations
William Bonhotal

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves


Orygins

News - Centre de surveillance de l'Œil

Connexion...

Connexion établie avec la garde

31 Janvier 2038 - 5h01

La citoyenne Jennifer O'Toole de la conforteresse 47 de l'arche de Londres a été portée disparue le 28 janvier au soir. Depuis sa disparition, les habitants de la conforteresse 47 déclarent avoir vu des apparitions fantomatiques et des volutes d'obscurité qui semblent étouffer la lumière.

» Une coterie de chevaliers est mandée dans l'instant pour enquêter. Le contact local est le superviseur de la conforteresse, Jonas Cillian.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

31 Janvier 2038 - 5h16

Une communauté de rebuts appelée les Ferrailleurs de la grande gare, située près de Baltimore (États-Unis), semble avoir des liens avec une entité des ténèbres locales. Les rebuts se scarifieraient et augmenteraient leurs capacités physiques à l'aide de machines vivantes. La situation des autres communautés de rebuts régionales devient critique et les Ferrailleurs de la grande gare deviennent hostiles.

» Une coterie de chevaliers est mandée dans l'instant pour pacifier la région. Si la communauté des Ferrailleurs s'avère hostile, l'usage de la force est autorisé.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

31 Janvier 2038 - 5h44

La prisonnière Cecile Mariada, chevalier noir connu pour avoir trahi sa coterie lors de sa dernière mission à Rio de Janeiro, s'est échappée lors de son transfert depuis le Brésil. Elle a assassiné ses geôliers et s'est échappée dans les favelas.

» Une coterie de chevaliers est mandée pour retrouver Cecile Mariada et la conduire à Camelot pour jugement. Si elle n'obtempère pas, l'usage de la force est autorisé.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

31 Janvier 2038 - 6h00

Nos frères et sœurs affrontant les hordes de la Bête à la frontière de Paris ont besoin de renforts.

» Des coteries volontaires sont mandées pour venir renforcer la ligne de défense autour de la ville. Décollage à 7h00 depuis la garde.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

31 Janvier 2038 - 6h31

L'estimé chevalier de la Table Ronde Lamorak est chargé d'organiser la sécurité d'Ismaël Jhélam lors de son intervention au sommet des arches unies qui aura lieu à LASF du 2 au 4 février.

» Une coterie de chevaliers expérimentés est mandée pour accompagner l'immortel durant son voyage.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

31 Janvier 2038 - 6h59

Lena Antonioni, notre feu follet de la communauté de rebuts des Liseurs de fumée de Cañanzaro située au sud de l'Italie, requiert notre aide suite à de nombreuses disparitions d'enfants. Au moins 9 enfants auraient été enlevés depuis le début de la semaine. Les rebuts locaux imputent ces actes au croque-mitaine, créature qui semble étrangement réelle dans cette région du pays.

» Une coterie de chevaliers est mandée pour enquêter sur ces disparitions. L'objectif est de retrouver les enfants et de débusquer puis d'abattre ce croque-mitaine.

[CLIQUER POUR EN SAVOIR PLUS](#)

Déconnexion de la garde...

Heaume déconnecté

Scénario : Le mystère du Louvre

Cette mission fait suite au codex 2 « Enquête à Clearwater » dans lequel les héros font la rencontre du Collectionneur, une créature du Masque prête à tout pour obtenir le talent des quelques artistes encore actifs depuis l'arrivée des ténèbres. Durant leur aventure, les chevaliers vont donc en apprendre plus sur cette entité et commencer à approcher son objectif final.

Il est conseillé d'avoir effectué les missions suivantes avant de jouer ce scénario :

- » Enquête à Clearwater - Codex 2
- » L'enfant et le cauchemar - Livre de base

Synopsis

Le Knight requiert l'aide de la coterie pour venir en aide à Eva Carpenter, la célèbre enfant violoniste qu'ils ont pu protéger dans la mission *L'enfant et le cauchemar*. Celle-ci serait à nouveau harcelée par une entité ténébreuse. Avant même qu'elle puisse leur exposer ses craintes, l'adolescente disparaît mystérieusement. En menant leur enquête, les PJ vont rapidement se rendre compte qu'il s'agit du Collectionneur et ils n'auront d'autre choix que de s'engouffrer dans la cachette de la créature, perdue au cœur du musée du Louvre, pour la retrouver.

Sur place, ils feront la rencontre de personnes enfermées dans les ténèbres depuis des années. Ils en apprendront plus sur le Collectionneur et vont entrevoir le projet de cette créature du Masque. Malheureusement, ils ne pourront sauver tout le monde et devront faire des choix parfois difficiles.

Ordre de mission

MJ, lisez ou paraphrasez l'ordre de mission ci-dessous. Il est donné aux PJ par leur chevalier de la Table Ronde.

Chevaliers,

Eva Carpenter, la célèbre violoniste, réclame à nouveau notre aide. En effet, depuis que vous l'avez libérée de l'entité qui la hantait, celle-ci craint le jour où elle se trouverait à nouveau sous le joug des ténèbres. Et il semblerait que ce jour soit arrivé.

Selon ses dires, la jeune fille serait harcelée par une créature qui chercherait à passer un pacte avec elle. Étant donné son état psychologique fragile, il est difficile pour elle de dire si cette entité est similaire à celle qui cherchait à s'accaparer ses rêves.

Mademoiselle Carpenter a demandé à ce que vous soyez exclusivement en charge de son cas. Vous pouvez donc à tout moment prendre contact avec son assistante pour organiser un rendez-vous.

Que la lumière vous guide.



Équilibrage des difficultés

Cette mission peut suivre directement celle du codex 2, ce qui implique que les PJ auront atteint entre 70 et 120 PG, ou être jouée quelques temps plus tard, après plusieurs nouvelles missions. Pour cette raison, ce scénario ne fait pas état de difficultés fixes. C'est au MJ de doser ses combats mais aussi les difficultés des tests en fonction du niveau de ses chevaliers et, bien sûr, de leurs idées.

Acte 1 – La disparition

S'ils ont déjà rencontré Eva Carpenter dans la mission *L'enfant et le cauchemar*, les chevaliers doivent avoir le souvenir d'une enfant, presque adolescente, capricieuse mais malgré tout attachante. Pour elle, la coterie est faite de héros qui lui ont sauvé la vie. Elle éprouve donc pour eux une véritable gratitude

et a de grandes chances d'avoir une attitude moins hautaine à leur rencontre.

Les héros savent aussi que la jeune fille est sous la protection directe d'Ismaël Jhélam, l'immortel en charge de l'arche d'Humanité. Elle est donc très entourée, que ce soit par des gardes du corps ou des serveurs. Elle est actuellement considérée comme une des artistes musicales les plus prometteuses de l'arche de Londres, un génie du violon.

Prendre rendez-vous

Lorsqu'ils prennent contact avec l'assistante d'Eva, une certaine Marysa Lang, les chevaliers vont rapidement se rendre compte que leur mission n'est pas tant prioritaire qu'elle le paraissait de prime abord. Ils ont beau indiquer à la femme avec laquelle ils sont en contact que c'est Eva elle-même qui a requis leur aide, celle-ci leur répond que Mlle Carpenter ne fait rien sans qu'elle soit au courant. Grâce à quelques bons arguments et réussites à des tests base *Parole*, les chevaliers peuvent finir par obtenir un rendez-vous d'une trentaine de minutes en fin d'après-midi le jour-même. Cela laisse de longues heures d'attente aux PJ avant de pouvoir la voir.

Profil de Marysa Lang

Type : Alliée (recrue)

4

Tactique : Marysa Lang ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	4	6	6	4
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	2	3	3	20	-
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Arme de contact	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 – Portée : Contact				

Voir Eva à tout prix (facultatif)

Les chevaliers peuvent décider de passer outre l'assistante et d'essayer de rencontrer Eva avant leur rendez-vous. Malgré l'échelon très élevé de la jeune fille, croiser son chemin peut être possible s'ils s'en donnent les moyens. Ils peuvent par exemple chercher à la voir alors qu'elle sort de sa conforteress (la numéro 3) ou en l'attendant dans

une de ses boutiques préférées (dont ils peuvent avoir le souvenir après la mission *L'enfant et le cauchemar*).

S'ils arrivent à entrevoir Eva, ils constatent qu'elle a l'air apeuré. Un œil aiguisé peut remarquer qu'elle est mal en point psychologiquement, elle semble être victime de plusieurs névroses. En outre, la jeune fille n'a pas l'air d'être tout à fait maîtresse de son emploi du temps.

Si les PJ trouvent un moyen de lui adresser quelques mots, elle peut leur décrire très rapidement ses craintes. Elle dit que quelque chose vient lui parler au cœur de la nuit et que cette chose en veut à son art, comme c'était le cas de la précédente. Pourtant, elle ne saurait dire si elle est éveillée ou endormie quand cela se passe. Après quelques phrases, l'enfant est très vite interpellée par un homme en costume, peut-être son manager. Celui-ci lui indique qu'elle a des horaires très serrés à respecter. Eva lance un regard implorant vers les héros avant de se détourner pour suivre l'homme.

Venue au penthouse

Le rendez-vous obtenu avec l'assistante d'Eva, Marysa Lang, ne durera que 30 minutes. Ce tête-à-tête se situe entre son rendez-vous chez sa psychologue attirée et un repas léger avant sa préparation au concert du soir.

Les chevaliers peuvent arriver légèrement en avance au penthouse de la confortresse 3 afin d'attendre Eva dans l'antichambre prévue à cet effet. Son assistante est présente non loin, en train de s'activer sur le réseau RA, tandis que d'autres membres du personnel se chargent des tâches quotidiennes.

Après quelques temps d'attente, Eva n'est toujours pas là. L'assistante réagit très vite et, après quelques appels, semble se mettre à paniquer. Elle continue de passer des coups de fil frénétiques. Eva a disparu.

S'ils le souhaitent, les chevaliers peuvent profiter du temps de panique de Maryse pour fouiller le penthouse d'Eva. S'ils réussissent leur test de fouille, ils peuvent notamment dénicher, bien caché dans la tête de lit de l'adolescente, un journal RA fermé d'un mot de passe. Ils ne peuvent pas le décrypter sur place sans se faire repérer par Maryse.

Enquête sur la disparition

S'ils lui demandent, Maryse peut fournir aux PJ l'emploi du temps d'Eva. Ils reçoivent bien entendu le feu vert du Knight pour enquêter sur sa disparition. Toutefois, les héros doivent bien avoir conscience que la milice a aussi été contactée et qu'ils ne doivent pas chercher à empêcher leur enquête.

Concurrence

Il est possible de créer une petite concurrence entre les PJ et les membres de la milice. En effet, c'est en général la milice qui gère ce type d'enquête, d'autant que l'implication des ténèbres n'est pas formelle. Les PJ vont devoir faire attention à leurs actions et paroles car le Knight ne veut en aucune façon créer d'incident diplomatique. Le profil des miliciens se trouve dans le LdB – Annexe 1 : Bestiaire – page 379.

Pour commencer, les chevaliers peuvent vérifier les trajets d'Eva. Celle-ci est toujours escortée par un ou deux gardes du corps (dont le profil est équivalent à celui d'un milicien) et son manager, un certain Maxwell Norn.

Profil de Maxwell Norn

Type : Allié / Hostile (initié)

Tactique : Le manager d'Eva ressemble à n'importe quel garde du corps. Il a en effet suivi les formations nécessaires pour mettre l'adolescente en sécurité au moindre danger, il est toutefois plus doué pour ordonner aux agents sous ses ordres de s'en occuper. Il sait se servir d'une arme à feu, même s'il est évident qu'il n'a aucune envie de le faire.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	6	6	6	8
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA
Valeurs dérivées	3	3	4	30	10
Capacités	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>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.</p>				
Arme de contact	Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i>				
Arme à distance	Pistolet de service : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				

S'ils les interrogent, rien de particulier n'en sortira. Ils ne font apparemment pas beaucoup attention au bien-être psychologique de la jeune fille. L'un d'eux peut même indiquer en parlant d'elle qu'elle cherchait simplement à attirer l'attention. Évidemment, ils indiqueront qu'ils n'ont en aucun cas le droit d'assister aux séances d'Eva chez sa psychologue.

Ensuite, les PJ peuvent aller interroger la psychologue d'Eva. La femme du nom de Jezabel Clameson a l'air très attristée de la disparition d'Eva. Elle indique que la demoiselle ne s'est pas présentée à sa séance du jour. Au fil de leur discussion, les héros peuvent se rendre compte que, si la femme ne ment pas quand elle explique qu'elle n'a pas vu Eva, quelque

chose cloche. Elle semble se sentir coupable de quelque chose. D'autre part, ils peuvent remarquer que, malgré le jour déclinant à l'extérieur, toutes les fenêtres RA sont mises en mode assombrissant. Pour peu qu'ils ne la brusquent pas trop, les héros auront le droit de fouiller le cabinet s'ils le souhaitent. La seule chose remarquable est la photo RA d'un jeune homme, peut-être 17 ans, qui sourit. Si les chevaliers interrogent Jezabel ou se renseignent sur les bases de données, ils découvrent qu'il s'agit de son fils, considéré comme citoyen échelon 9 de l'arche de Chicago. Très récemment, après de nombreuses demandes refusées, un transfert de sa personne a été autorisé vers l'arche d'Humanité.

Profil de Jezabel Clameson

Type : Alliée / Hostile (recrue)

Tactique : Jezabel Clameson ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	8	6	8
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	3	4	4	20	-
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Arme de contact	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 - Portée : Contact				

6

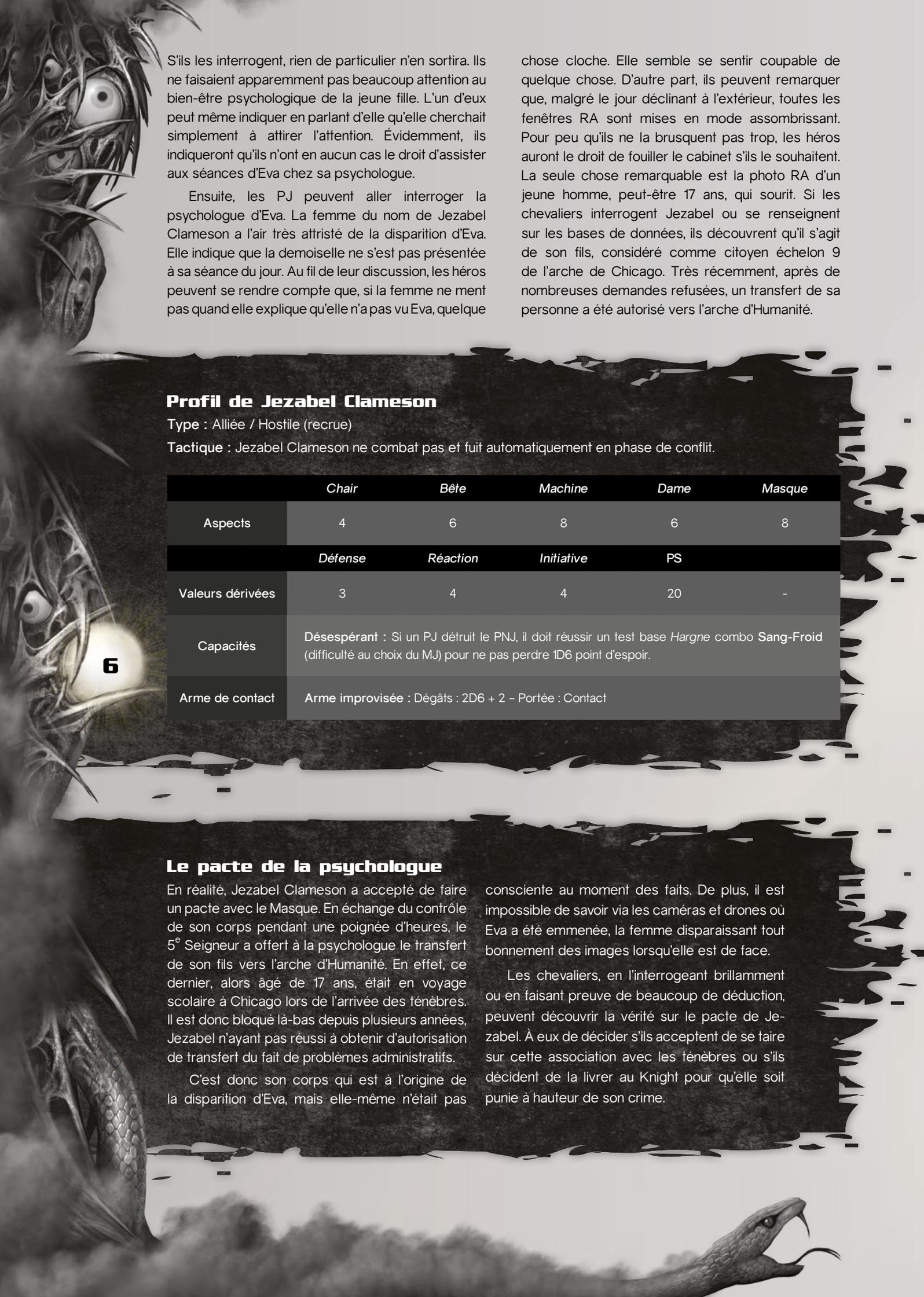
Le pacte de la psychologue

En réalité, Jezabel Clameson a accepté de faire un pacte avec le Masque. En échange du contrôle de son corps pendant une poignée d'heures, le 5^e Seigneur a offert à la psychologue le transfert de son fils vers l'arche d'Humanité. En effet, ce dernier, alors âgé de 17 ans, était en voyage scolaire à Chicago lors de l'arrivée des ténèbres. Il est donc bloqué là-bas depuis plusieurs années, Jezabel n'ayant pas réussi à obtenir d'autorisation de transfert du fait de problèmes administratifs.

C'est donc son corps qui est à l'origine de la disparition d'Eva, mais elle-même n'était pas

consciente au moment des faits. De plus, il est impossible de savoir via les caméras et drones où Eva a été emmenée, la femme disparaissant tout bonnement des images lorsqu'elle est de face.

Les chevaliers, en l'interrogeant brillamment ou en faisant preuve de beaucoup de déduction, peuvent découvrir la vérité sur le pacte de Jezabel. À eux de décider s'ils acceptent de se faire sur cette association avec les ténèbres ou s'ils décident de la livrer au Knight pour qu'elle soit punie à hauteur de son crime.



Recherches au Knight

S'ils veulent en apprendre plus, les PJ doivent retourner au Knight pour pouvoir étudier le journal RA d'Eva et regrouper les informations récoltées lors de leur enquête.

Le journal RA d'Eva, une fois le mot de passe décrypté, évoque les pensées secrètes de l'adolescente, notamment sur les visites nocturnes qu'elle subit depuis quelques jours. Lorsqu'elle décrit la créature qui lui apparaît, elle parle d'un être au masque de poupée fissuré. Celui-ci cherche en quelque sorte à lui « acheter » son inspiration pour la musique. Évidemment, Eva a violemment refusé. Elle a cru au début qu'il s'agissait de nouveaux symptômes de son syndrome post-traumatique, comme le dit sa psychologue. Au bout de quelques jours, elle indique ne plus avoir de doute sur la réalité de ces propositions et évoque son projet de prendre contact avec le Knight, sans que Maryse le sache. En effet, cette dernière n'a pas l'air de prendre au sérieux les apparitions qu'Eva dit voir.

Tout ceci semble clairement être l'œuvre du Collectionneur, une entité attachée au Masque que les chevaliers ont déjà eu l'occasion de rencontrer à Clearwater.

En parallèle, les PJ peuvent aussi se renseigner sur les récentes disparitions d'artistes. Si les données pour les rebuts sont clairement insuffisantes, celles récoltées dans les arches font clairement état de la multiplication des disparitions d'artistes récemment. En tout, une trentaine de personnes, plus ou moins connues, mais toutes réputées être ou avoir été des artistes, ne montrent plus signe de vie depuis quelques semaines. Ces disparitions ont été constatées dans quasiment toutes les arches.

En enquêtant sur ces disparitions, un PJ peut faire une étrange découverte au sein des dossiers RA du Knight. Il existe en effet un dossier « Eva Carpenter » en accès limité aux chevaliers de la Table Ronde. Les héros peuvent chercher à pirater ces informations, à leurs risques et périls, mais ils peuvent aussi se renseigner auprès de leur supérieur ou de Palomydès, en charge des données de l'Œil. Ils apprennent alors que, depuis sa venue au Knight et l'utilisation du prototype sur elle permettant d'accéder à ses rêves, Eva garde dans son crâne une partie de l'implant qui lui avait été apposé afin que les chevaliers puissent se connecter à son esprit. La raison exposée reste qu'il était plus dangereux de procéder à son extraction que de le laisser en place. Le fait est que, celui-ci émettant un signal, il est possible de l'utiliser pour retrouver la trace de la jeune fille. La dernière émission, très faible mais aussi très récente, se situe à l'entrée du musée du Louvre, à Paris. Depuis, plus aucun signal n'est capté.

Acte 2 – Dans les ténèbres du Louvre

MJ, une brève présentation du Louvre existe dans le **LdB – Chapitre 10 : Cadres d'aventures – page 273.**

Les chevaliers ont pu entendre parler du statut particulier du Louvre. En effet, ce musée quasi légendaire, bien que présent au centre d'une ville qui n'est pas encore entièrement recouverte de ténèbres, reste définitivement inaccessible. Les PJ savent aussi que plusieurs coteries de chevaliers s'y sont attaquées, dont celle du tristement célèbre Ilios Kayron. Les seuls à en être revenus vivants ont indiqué sans équivoque que le lieu était habité par le Masque.

Les héros peuvent obtenir rapidement une autorisation pour prendre la direction de Paris, toutefois, leur chef les mettra en garde contre les dangers du Louvre.

Entrer dans les ténèbres

Il suffit de quelques minutes pour faire le trajet entre Humanité et Paris en vector. Dès leur arrivée en Harpie, les PJ peuvent se rendre compte que la pyramide du Louvre est en partie effondrée. En l'étudiant de plus près, il s'avère que les parties vitrées encore en place sont très instables et les structures métalliques effondrées risquent de gêner toute tentative de progression. Il paraît assez évident qu'il sera plus facile de chercher une entrée afin d'accéder au Louvre directement par une des ailes du bâtiment principal.

Le musée offre de nombreuses sorties de secours et même d'autres entrées par lesquelles les héros peuvent accéder, moyennant un peu de force ou de dextérité. Ils accèdent forcément au bâtiment par le rez-de-chaussée.

L'intérieur du bâtiment est d'un noir d'encre. Si globalement l'Anathème est sous forme de nuit, elle laisse parfois place à des zones d'obscurité où aucune lumière n'est capable de se frayer un chemin. Les chevaliers peuvent avoir téléchargé les plans du Louvre grâce à leur IA, pour autant, malgré leur chronomètre à élément alpha et les systèmes de géolocalisation de leur méta-armure, il reste extrêmement compliqué de se repérer dans ces lieux.

Si les héros portent leur méta-armure en mode foldé, ils perdent 1D6 point d'espoir par scène et sont incapables de trouver leur chemin à travers les salles. S'ils portent leur méta-armure, le MJ est libre de leur faire perdre des points d'espoir en fonction des réussites et échecs de leurs tests d'orientation. Attention, car il serait aisé, dans ces circonstances, de se perdre de vue, d'autant qu'aucun signal ne semble passer.





En plus d'être envahi de ténèbres impénétrables, le musée laisse place à plusieurs créations du Masque. Si des enfants et des rejetons du Masque peuvent apparaître çà et là et être assez facilement esquivés, le plus grand danger reste les nuées du Masque, quasiment impossibles à repérer dans l'Anathème et capables de les submerger en quelques secondes. MJ, c'est à vous de décider de la fréquence des oppositions entre les héros et les créatures du Masque et de leur difficulté. Ils peuvent

bien sûr en croiser entre leurs différentes rencontres avec les communautés. N'oubliez pas que le Louvre doit être à la hauteur de sa réputation de lieu dont personne ne ressort jamais. Les profils des créatures du Masque sont présents dans le **LdB – Annexe 1 : Bestiaire – page 354 à 357**.

C'est aussi aux PJ de décider s'ils souhaitent tenter d'être les plus discrets possible ou s'ils préfèrent s'attaquer sans vergogne aux créatures présentes.

Événements aléatoires

Afin d'augmenter le côté étrange du Louvre et sa dangerosité, il est possible de faire vivre aux PJ quelques événements, aléatoires grâce à 1D6 ou choisis :

🦋 **Œuvres qui chuchotent** : Alors qu'ils entrent dans une des pièces du musée, les héros semblent entendre de légers bruissements d'une origine inconnue. Ces bruits peuvent augmenter s'ils s'approchent des œuvres présentes car ce sont elles qui chuchotent incessamment. En fonction de ce qu'elles représentent, elles peuvent imiter le bruissement des feuilles, chanter ou menacer les chevaliers.

🦋 **Inversement de gravité** : Tout semble normal jusqu'à ce que les PJ se rendent compte que les vitrines et piédestaux semblent reposer au plafond. Ou bien est-ce eux qui marchent la tête en bas ?

🦋 **Fou solitaire** : En entrant quelque part, les chevaliers réveillent un habitant du lieu, un homme ou une femme d'une saleté crasse et que le désespoir a totalement atteint. Il pourra être rapidement mis hors d'état de nuire mais risque d'attirer des créatures du Masque par ses hurlements inarticulés.

🦋 **Pièce sans fin** : Les chevaliers sortent d'une pièce pour entrer dans une autre similaire. Puis encore une fois. Il est évident maintenant qu'ils sont dans une sorte de boucle dont il va falloir se défaire.

🦋 **Écritures sur les murs** : En plus des symboles qu'ils voient régulièrement, les héros peuvent tomber sur quelques écritures faites au feutre sur un mur. S'adressant directement à eux, les mots qui disparaissent pour en laisser apparaître d'autres peuvent dévoiler des vérités tordues ou des messages désespérés.

🦋 **Au galop** : Des bruits de sabots se font soudain entendre derrière les PJ. Ils ne voient rien mais le galop semble se rapprocher, d'ailleurs, il en arrive de toutes les ouvertures de la pièce. Alors que le son est si fort que les chevaliers ne peuvent qu'être piétinés, tout s'arrête brusquement. Ce n'était qu'une illusion. Mais maintenant, impossible de savoir d'où les héros venaient et par où ils souhaitaient aller.

8

Les rescapés

En progressant dans le musée, les PJ vont pouvoir constater que le lieu n'est pas complètement inhabité. En fonction de leurs tests de perception, ils peuvent repérer plusieurs éléments :

🦋 Dans certains lieux se trouvent des restes de campement, des marques de feu de camp, quelques guenilles sales. En général, rien d'utile ou de consommable n'a été laissé sur place.

🦋 Des traces de sang peuvent apparaître parfois, mais, sauf exception, les chevaliers ne retrouvent aucun cadavre.

🦋 Certaines œuvres d'art semblent avoir disparu, détachées des murs ou ôtées des vitrines.

🦋 Sur certains murs semblent avoir été tracés des codes, indéchiffrables même pour le chevalier le plus logique.



Chercher le Collectionneur

Les chevaliers sont obligés d'avancer au petit bonheur la chance et, quelles que soient les directions qu'ils prennent, celles-ci ne les mènent jamais à la zone des sculptures (les cours Marly et Puget). Il leur faudra trouver un moyen de se repérer plus efficacement pour pouvoir espérer retrouver Eva ou le Collectionneur.

Ces traces peuvent laisser à penser qu'une activité non ténébreuse subsiste au sein du musée. Au fil de leurs pérégrinations, les PJ peuvent d'ailleurs être amenés à rencontrer quelques poches de pénombre dans lesquelles subsistent trois groupes de personnes.

Les nouveaux Romains

Au rez-de-chaussée du musée (salle 31 du plan officiel) se trouve, dans une pénombre constante, un petit groupe d'une 20^{aine} de personnes, dont le chef se nomme Tony Armandola. Vivant tant bien que mal dans la zone étrusque, romaine et grecque, ces personnes ont décidé de profiter de leur enfermement pour mener une vision fantasmée de l'Antiquité. Nus ou drapés de quelques tissus, amaigris et regroupés autour d'un feu de camp, ils passent une grande partie de leur temps à organiser des orgies malsaines. Il faut dire qu'ils sortent rarement des quelques salles où la lumière apparaît encore, difficilement. Si les chevaliers leur demandent, ils peuvent indiquer que c'est une autre communauté du musée qui les fournit en vivres. Ils se trouvent eux aussi au rez-de-chaussée et viennent parfois passer du bon temps en échange de nourriture. Les membres du groupe avertissent aussi les chevaliers qu'ils ne doivent pas approcher de la zone des sculptures, c'est-à-dire les cours Marly et Puget. Une entité dangereuse y vit. S'ils veulent en savoir plus, l'autre communauté pourra certainement les renseigner.

Profil de Tony Armandola

Type : Alliée / Hostile (recrue)

Tactique : Tony Armandola ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	4	6	4
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	3	2	2	20	-
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Arme de contact	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 - Portée : Contact				

Les Explorateurs

Le deuxième groupe se situe lui aussi au rez-de-chaussée (salle 14 et alentours). Cette 30^{aine} de survivants, dirigée par Doli Mayard, forme un groupe moins accueillant que le premier. Suspicieux et plus préparés à combattre, il reste tout de même possible de discuter avec eux. Armés et armurés de bric et de broc, parfois grâce aux antiquités même du musée, ils disent avec fierté avoir l'habitude de combattre les créatures masquées lorsqu'ils partent en exploration. Ils se sont spécialisés dans la recherche de vivres qu'ils échangent ensuite avec les autres. Ils peuvent expliquer que le premier étage est sous le contrôle d'un troisième groupe, les Conservateurs, qui

cherchent à protéger les œuvres d'art. Ce sont eux qui leur ont expliqué qu'il ne fallait pas s'approcher des sculptures. Leurs relations sont pacifiques et il leur arrive d'aller explorer les étages supérieurs. Toutefois, seuls les Conservateurs arrivent vraiment à ne pas se perdre dans l'obscurité. Pour leur part, ils sont obligés d'user de longues cordes pour ne pas disparaître à jamais dans la nuit.

Si les PJ discutent longtemps avec ce groupe et creusent un peu leurs histoires, ils finissent par se rendre compte que, parmi la nourriture proposée par ces explorateurs, certaines viandes pourraient très bien appartenir à des humains, peut-être ceux des campements abandonnés ?



Profil de Doli Mayard

Type : Alliée / Hostile (initié)

Tactique : Doli Mayard attaque en priorité l'ennemi avec le score le plus bas en *Chair*. Elle n'hésite pas à fuir si elle considère que sa vie est en danger.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	4	4	4	6
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA
Valeurs dérivées	4	2	3	30	15
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. 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	Arme antique : Dégâts : 2D6 + 6 - Portée : Contact				

Les Conservateurs

Les Conservateurs sont effectivement situés au 1^{er} étage, mais il est très dur, étant donné les pertes de repères, d'arriver jusqu'à eux. Leur campement se situe entre *La Joconde* et *Les noces de Cana* (salle 6 du plan officiel), sauf que l'immense tableau n'est plus présent sur le mur, comme d'autres œuvres habituellement présentes dans ce lieu. À leur place, d'autres tableaux ont été accrochés, normalement situés à d'autres endroits du musée, comme par exemple *La Liberté guidant le peuple*. Cette salle, elle aussi habillée de pénombre, offre une sensation crépusculaire. En effet, les œuvres regroupées ici dégagent une lueur surnaturelle qui repousse légèrement l'Anathème. Les Conservateurs seront surpris de rencontrer des personnes extérieures au musée. Cela fait apparemment quelques années qu'ils ne croisent que des créatures du Masque et des membres des Explorateurs. Ils pourront même penser que les héros sont une nouvelle tentative du Masque pour les leurrer et seront clairement sur la défensive. C'est finalement Josiane Leblanc, leur dirigeante, qui pourra discuter avec eux.

Les Conservateurs sont d'anciens membres de l'équipe du musée, amoureux de l'art, qui tentent d'empêcher les ténèbres de corrompre les plus belles œuvres du Louvre. Ils peuvent expliquer aux chevaliers que la zone des sculptures a été la première à vraiment subir l'influence des ténèbres lorsqu'une créature du Masque s'y est installée. Depuis, les grandes statues peuvent prendre vie et n'hésitent pas à attaquer les quelques survivants. Mais la sculpture n'a pas été la seule forme d'art touchée et certains tableaux n'ont pu être sauvés. Pour exemple, la conservatrice peut amener les PJ dans une salle annexe où *Les noces de Cana* ont été zébrées de coups de couteau. S'ils analysent la toile, ils pourront remarquer que les personnages ne sont

plus dans les mêmes positions qu'originellement, la plupart fixant les héros d'un air mauvais et rieur. S'ils restent assez longtemps, ils peuvent voir qu'ils bougent très lentement, comme s'ils cherchaient à sortir de la toile pour s'emparer d'eux.

La corruption de l'art

La vision de cette toile doit être un véritable choc pour les PJ. En effet, pour eux, l'art est une arme contre les ténèbres, un moyen de les repousser. Voir ici une œuvre telle que *Les noces de Cana* se laisser envahir et contrôler par l'Anathème montre bien que l'Humanité est en train de perdre un de ses alliés puissants.

Dès leur retour à Humanité, les PJ pourront constater que les sculptures érigées en opposition aux ténèbres ont perdu de leur éclat. Cette forme d'art est déjà trop contaminée pour pouvoir continuer d'agir efficacement.

Enfin, les Conservateurs vont expliquer que, par des moyens impossibles, le musée est devenu un vrai labyrinthe. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent leur répondre que c'est effectivement un des effets de l'Anathème. À cela, les membres du groupe indiquent que, comme ils font régulièrement des expéditions pour tenter de récupérer des œuvres, ils ont créé un système de repères. Il s'agit des traces sur les murs que les PJ ont peut-être déjà remarquées. Ils peuvent éventuellement leur en expliquer le fonctionnement pour faciliter leurs déplacements.

Profil de Josiane Leblanc

Type : Alliée / Hostile (initié)

Tactique : Jodiane Leblanc ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	8	6	6
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	3	4	3	20	-
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. 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	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 - Portée : Contact				

Venir en aide aux survivants

Selon toute vraisemblance, ces différents groupes sont totalement enfermés au cœur du bâtiment et n'ont aucun moyen d'en sortir. S'ils sont interrogés à ce propos, ils expliquent qu'il est impossible d'ouvrir les portes de secours, les ténèbres semblant les avoir soudées, et que les passages permettant d'accéder à la pyramide se sont effondrés.

Ces groupes, en voyant les héros, n'ont qu'un seul objectif, leur demander de les aider à échapper aux ténèbres. Si les chevaliers leur promettent de faire le nécessaire pour les libérer, ils donneront toutes les informations qu'ils ont sans hésiter. Certains membres sont par contre au bord de la folie et ne pas respecter leur parole pourrait les amener sur le sentier dangereux du désespoir.

Tous les survivants non nommés du Louvre sont considérés comme des humains communs dont le profil se trouve dans le **LdB - Annexe 1 : Bestiaire - page 369**.

La proposition du Mur

Les héros peuvent maintenant déduire où ils doivent chercher pour trouver le Collectionneur. Là où même les systèmes de leur méta-armure les perdent, les

repères des Conservateurs semblent être plutôt fiables. Ils en ont absolument besoin s'ils souhaitent se diriger vers les cours Marly et Puget.

Alors qu'ils s'en approchent, le sol semble se mettre à bouger sous leurs pieds, comme s'ils perdaient soudain l'équilibre. Lorsqu'ils arrivent, rapidement, à se rétablir, la coterie est enfermée entre quatre murs.

C'est alors que leur apparaît une entité dont ils ont peut-être déjà entendu parler, mais qu'ils n'ont certainement jamais rencontrée : le Mur. Le profil de cette incarnation du Masque se trouve dans le **LdB - Annexe 1 : Bestiaire - page 353**. Si les chevaliers cherchent à le combattre, celui-ci disparaît et apparaît sur les murs pour esquiver leurs attaques.

Si le Mur se présente aux héros, c'est bien entendu dans l'espoir de pouvoir passer un pacte avec eux. Celui-ci est très simple : le Masque leur offre de leur rendre Eva s'ils acceptent de rebrousser chemin et de partir sans se retourner. Bien sûr, si certains PJ semblent hésitants, le MJ est libre de piocher dans leurs petits secrets afin que le Mur les utilise pour exercer des pressions ou toucher des cordes sensibles.

La coterie peut décider d'accepter comme de refuser. Dans tous les cas, le Mur ne peut être ni combattu, ni abîmé. Toutefois, les chevaliers peuvent tenter de le faire fuir par le discours ou par la violence afin de continuer leur progression. Le pacte passé ou pas, ils vont rapidement découvrir que le lieu où ils sont n'est pas clos, il s'agit simplement d'une illusion d'optique.

Acte 3 – Trahison (facultatif)

S'ils acceptent le pacte du Mur, les PJ sont priés d'attendre quelques minutes. Au bout d'un temps qui leur paraît interminable, Eva leur est amenée, complètement hébétée et silencieuse. Si les PJ ont perdu patience et décidé de continuer leur exploration, le pacte est rompu (MJ, vous pouvez donc passer directement à l'acte 4).

Une fois l'enfant récupérée, encore faut-il rejoindre une sortie. Alors qu'ils partent à la recherche d'un moyen de s'échapper, les PJ vont se retrouver confrontés aux groupes auxquels ils avaient promis leur aide. En effet, l'un d'entre eux les avait apparemment suivis, à moins que le Masque se soit chargé lui-même de les mettre au courant de leur trahison.

Les survivants vont tenter de convaincre les héros de tenir leur parole. Ils vont notamment arguer que, sans leur aide, les chevaliers n'auraient jamais retrouvé Eva. Il est évident que certains membres sont au bord du gouffre et n'ont bravé les ténèbres jusqu'aux PJ que dans l'espoir fou de pouvoir revoir un jour la lumière du soleil. Les héros vont donc devoir faire très attention à leurs paroles s'ils ne veulent pas se retrouver face à une bande de désespérés communs (profil dans le LdB – Annexe 1 : Bestiaire – page 370).

Si les chevaliers acceptent d'aider les survivants, le pacte est rompu et ils vont voir Eva se mettre soudainement à fondre, comme une statue de cire. C'était apparemment un leurre.

S'ils refusent, un combat s'engage, pas très difficile, néanmoins, il pourra amener une grande perte de points d'espoir aux héros.

Alors qu'ils sortent à l'air libre avec Eva, après avoir dû créer une ouverture par la force et la lumière qui se rebouche immédiatement derrière eux, les PJ vont rapidement se rendre compte que la jeune fille n'est en fait qu'une statue de cire, un leurre, et que le Mur leur a joué un tour. Les portes du musée sont totalement closes, indestructibles.

Leur seul moyen d'entrer sera de prendre le risque de passer par la pyramide brisée.

Acte 4 – Mise en scène

Si les chevaliers ont décidé de refuser le pacte du Mur, s'ils l'ont fait fuir ou s'ils ont changé d'avis avant de sortir du musée, ils devront accéder à la zone des sculptures, c'est-à-dire les cours Marly et Puget, par le cœur du bâtiment. Évidemment, les créatures du Masque n'auront de cesse que de les traquer et de chercher à les tuer.

S'ils ont accepté le pacte du Mur et sont sortis du musée, les héros n'auront d'autre choix que de tenter de revenir par la pyramide du Louvre à moitié effondrée. La descente devra être difficile, d'autant que la nuit est presque tombée et que le moindre bruit pourrait attirer des hordes de créatures du Masque.

Une fois descendus, les héros peuvent constater que la seule ouverture vers le musée qui ne s'est pas effondrée est celle menant aux cours Marly et Puget. Ils peuvent décider de s'y aventurer ou sauter cette étape pour visiter immédiatement l'auditorium. S'ils font ce dernier choix, certaines sculptures pourront venir en aide au Collectionneur dans la deuxième partie de la bataille.

La zone des sculptures

Les sculptures qui hantent les cours Marly et Puget semblent arborer un masque blanc, presque imperceptible sur la pierre, et avoir pris vie. Dès l'entrée des chevaliers dans le lieu, ces œuvres d'art corrompues vont se mettre en mouvement dans un combat irréel. Il est possible de lutter contre ces immenses statues en jouant notamment sur leur taille pour les séparer mais la horde reste relativement conséquente, d'autant que quelques créatures du Masque, notamment des enfants du Masque et un ou deux rejetons s'ajoutent au combat, attirés par le bruit.

12

Profil des statues vivantes

Type : Bande (initié)

Tactique : Les statues vivantes n'hésitent pas à encercler l'ennemi avec la stature la plus massive en délaissant les ennemis les plus petits.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	12	10	2	4	8
	Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	5	1	4	400	12
Capacités	Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				

La bataille de cire

Aucun être vivant n'est apparemment présent au sein de la zone des sculptures. Si les chevaliers viennent du cœur du musée, ils peuvent toutefois constater que l'accès à la pyramide par ce côté est resté intact. S'ils s'y aventurent, ils vont découvrir que, dehors, la nuit est tombée. Ils vont aussi pouvoir constater qu'un passage a été dégagé entre la sortie vers la pyramide par l'entresol et l'auditorium situé au 2^e sous-sol de la pyramide. Le reste est essentiellement composé de gravats et de cadavres.

S'ils s'approchent de l'auditorium, des lueurs irréelles émanent de l'entrée. S'ils passent le seuil, ils découvrent qu'une étrange mise en scène a été installée dans cette immense salle. Plusieurs dizaines d'humains sont immobiles. Certains sont installés dans les fauteuils du public, d'autres ont été placés aux abords de la scène, dans diverses positions et parfois armés. Si les PJ s'en approchent, ils semblent être vivants, mais comme transformés en statue de cire. Un masque a été apposé sur leur visage, mais, en analysant leurs empreintes ou en les étudiant de près, les chevaliers vont vite se rendre compte qu'il s'agit des artistes disparus récemment.

Sur scène, Eva est bien visible, malgré le demi-masque de porcelaine qu'elle arbore. Elle est tournée face au public. Sa position théâtrale et sa bouche grande ouverte donnent la sensation qu'elle clame un opéra silencieux.

Non loin d'elle, tournée vers une des sorties de scène, se trouve une méta-armure. Malgré les déformations de ses gravures et le masque blanc intégré

à son casque, elle est semblable en de nombreux points à la plus célèbre des armures : Excalibur.

Un héros érudit peut constater que cette scène ressemble étrangement aux descriptions qui ont été faites du sauvetage du Gaiety theatre lors de la grande bataille de Dublin, celle pendant laquelle Arthur, porteur d'Excalibur, a gravé dans les mémoires ses premiers actes héroïques.

Si les chevaliers décident de toucher Eva ou qui ce soit d'autre au sein de la mise en scène, celle-ci se met brusquement en branle et débute un combat grotesque contre eux. Mais si les gestes semblent surjoués et les attitudes fausses, les balles et les coups, eux, ne le sont pas. De la même façon, les sons qui sortent de la bouche grande ouverte d'Eva n'ont rien d'un opéra, pourtant, ces sonorités discordantes agissent bien sur les héros. Elles les perturbent et même les affaiblissent, leur faisant perdre des points d'espoir.

Les PJ vont devoir trouver une solution pour mettre fin au combat en limitant les blessés. Les artistes agissent avec le profil d'une bande de désespérés communs (voir dans le **LdB - Annexe 1 : Bestiaire - page 370**). Afin d'éviter d'avoir à tuer tout le monde, les héros peuvent par exemple tenter d'abîmer la fausse Excalibur ou chercher à amener Eva jusqu'à la sortie de l'auditorium. S'ils y parviennent, la méta-armure explose en morceaux pour laisser place au Collectionneur. Bien entendu, les PJ peuvent aussi être amenés à tuer Eva, ce qui aura aussi pour effet la fin de ce premier combat, mais aura des conséquences dramatiques sur la mission.



Profil d'Eva

Nom : Eva Carpenter

Type : Patron (recrue)

Tactique : Eva ne tente pas d'attaquer ses ennemis, elle se contente de hurler des sonorités discordantes.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	4	4	4	6	8
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	
Valeurs dérivées	2	2	4	20	-
Capacités	Chant d'Anathème : Dès lors qu'ils sont à portée longue d'Eva, les PJ doivent supprimer 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils sont à portée courte, le malus passe à 2 dés de moins, ajouté à la perte d'1D6 points d'espoir par tour. Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Arme de contact	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 - Portée : Contact				

Profil de la fausse Excalibur

Nom : Fausse Excalibur

Type : Patron (initié)

Tactique : La fausse Excalibur mime grossièrement la méta-armure d'Arthur. Elle n'hésite donc pas à disperser ses coups, comme si les PJ étaient des créatures du Masque que la méta-armure peut balayer d'un simple coup d'épée.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	10	4	10	10
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-	Majeur (5)
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA
Valeurs dérivées	12	2	30	100	150
Capacités	Excalibur : La méta-armure d'Arthur détient les capacités des 9 premiers modèles de méta-armure existants. Toutefois, dans le cas de la fausse Excalibur, ces capacités sont très réduites, voire illusoire. Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i> .				
Arme de contact	Épée d'Excalibur : Dégâts : 6D6 + 6 - Violence : 4D6 - Portée : Courte - Effets : Pénétrant 10 / dispersion 3 / deux mains				

14

Le clou du spectacle

D'un ton rieur, le Collectionneur va indiquer aux héros qu'il a beaucoup apprécié jouer avec eux. Malheureusement pour eux, il ne peut pas les laisser emporter le clou de son spectacle. Il parle évidemment d'Eva, qui reste sans réaction auprès des PJ, comme une statue. Des créatures du Masque apparaissent aux abords des entrées de l'auditorium. Ils bloquent le passage aux héros tandis que le Collectionneur se prépare au combat.

Les chevaliers ont déjà combattu l'entité à Clearwater. Ils savent donc qu'elle cherchera dans un premier temps à les dominer et à les retourner contre leurs compagnons en utilisant les faiblesses de leur histoire. Ils auront donc plus de facilités à y résister. Si les PJ se sont laissé tenter par le pacte du Mur, c'est l'approche qu'utilise le Collectionneur pour arriver à les vaincre. S'ils ont refusé le pacte ou y ont renoncé, le Collectionneur passe bien plus rapidement à la manière forte.

Un héros peut faire un test de perception pour découvrir que l'entité n'est pas totalement sortie indemne de leur précédent combat. En effet, son masque de poupée de porcelaine laisse entrevoir une fissure. C'est sur cette faiblesse apparente que les chevaliers peuvent s'axer afin d'espérer vaincre

le Collectionneur. Toutefois, cela ne rendra pas forcément le combat plus facile. En effet, si la créature semble plus affaiblie par cette blessure, elle a d'autre part obtenu un certain contrôle sur l'art de la sculpture. Par l'intermédiaire de leurs armures ouvragées, les chevaliers risquent donc deux fois plus d'agir sous son contrôle. Il faudra faire vite, d'autant que le Collectionneur n'hésitera pas à sacrifier les artistes présents et immobiles dans l'auditorium pour détourner l'attention des PJ.

Si les héros arrivent à infliger assez de dégâts (50 points de dégâts) au point faible du Collectionneur (en utilisant la caractéristique *Perception*, devenue le point faible de son profil, toutefois, la viser augmentera la difficulté pour toucher de 3 après le bonus apporté par le point faible), c'est-à-dire son masque fissuré, la créature se met à hurler tandis que son visage de porcelaine semble se désintégrer et laisse échapper des rayons de lumière noire. Se tenant la tête entre les mains, il s'enfuit vers une cloison où le Mur est en train d'apparaître, la bouche grande ouverte. C'est peut-être l'occasion pour les PJ de tenter de lui infliger une nouvelle blessure, mais ils ne pourront pas l'arrêter, l'entité usant de sa téléportation si nécessaire. La bouche grande ouverte de l'incarnation du Masque l'avale avant de disparaître dans un rire.



Profil du Collectionneur

Type : Patron (initié)

Tactique : Cette créature rapide aime se téléporter et attaquer le personnage avec le plus d'Aura. Brutale et rapide, elle est difficilement touchable au corps à corps mais craint particulièrement les armes à distance. Elle ne peut effectuer qu'une action de combat par tour mais peut décider de la faire au contact ou à distance. Lorsqu'elle utilise ses griffes de ténèbres, deux griffes éthérées apparaissent au bout de son manteau et lorsqu'elle utilise ses aiguilles de ténèbres, ce sont de grandes échardes d'obscurité solide qui partent de là où devrait se situer son torse. Le Collectionneur ne marche pas, il lévite dans les airs, ce n'est qu'une silhouette d'obscurité surmontée d'un masque blanc et d'un manteau de ténèbres.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspects	6	10	6	8	10	-
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	Mineur (2)	-	Majeur (5)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	8	4	9	150	10	Perception
Capacités	Téléportation (ombres) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre. Domination : Deux fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect <i>Machine</i> en opposition à la <i>Hargne</i> du PJ visé (avec overdrives) (ou <i>Bête</i> divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.					
Arme de contact	Griffes en élément alpha : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Courte – Effet : <i>Ignore armure</i>					
Arme à distance	Aiguilles de ténèbres : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Dispersion 4</i>					

Conclusion

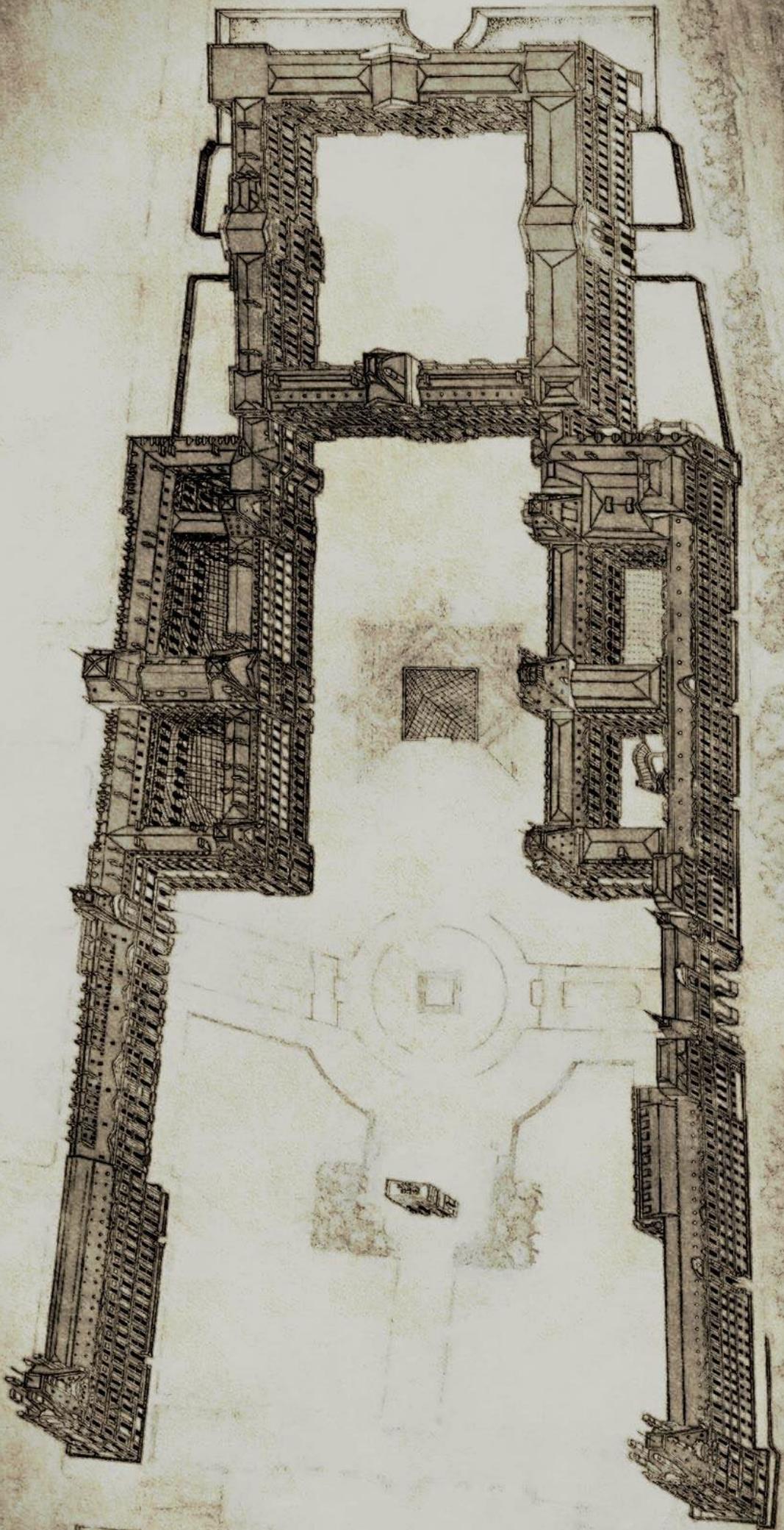
Le Collectionneur est coriace mais les PJ ont réussi par deux fois à obtenir une victoire contre lui. Ils savent que cette fois-ci, la perte de son masque l'a grandement affaibli.

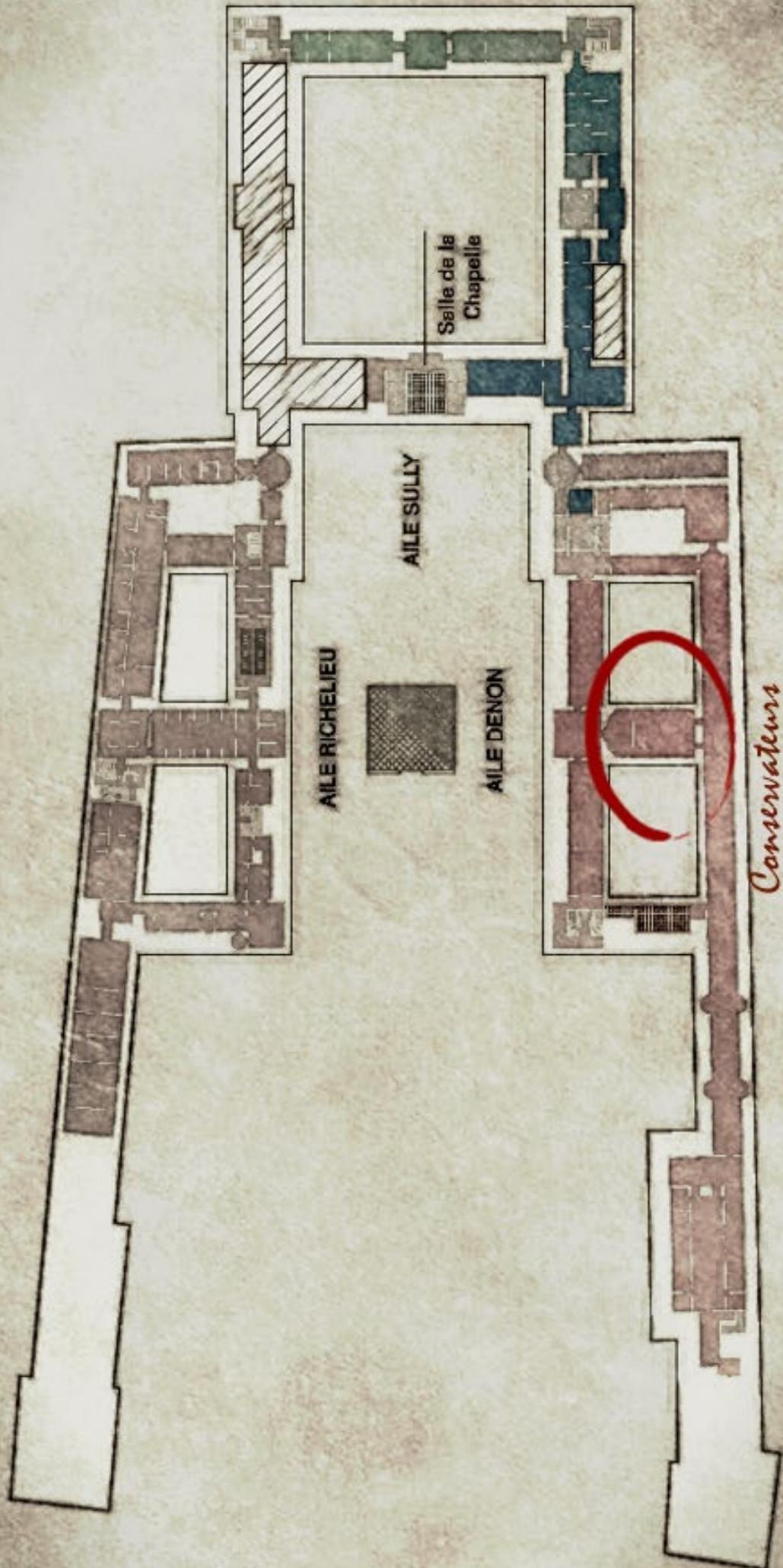
Les artistes transformés en statue reprennent brutalement conscience, comme Eva. Certains, malheureusement, n'ont pas survécu à la bataille.

Le sol se met soudain à trembler et les dernières bribes de la pyramide, déjà branlantes, menacent de s'écrouler définitivement. Les héros doivent faire vite pour évacuer les artistes et les communautés. Ils ne pourront pas sauver tout le monde car le temps va leur manquer. Ceux qui ne pourront partir risquent de rester à jamais enfermés dans des ténèbres, certes moins présentes, mais toujours bien là. Le Masque n'a pas dit son dernier mot pour le Louvre...

De retour au Knight avec les survivants du Louvre, qu'il s'agisse d'Eva, d'artistes ou de communautés, les chevaliers profitent d'une victoire au goût amer. Comme à Clearwater, le Collectionneur ne peut jamais être vaincu sans provoquer des dommages collatéraux. Il est temps de mettre définitivement fin à cette menace.

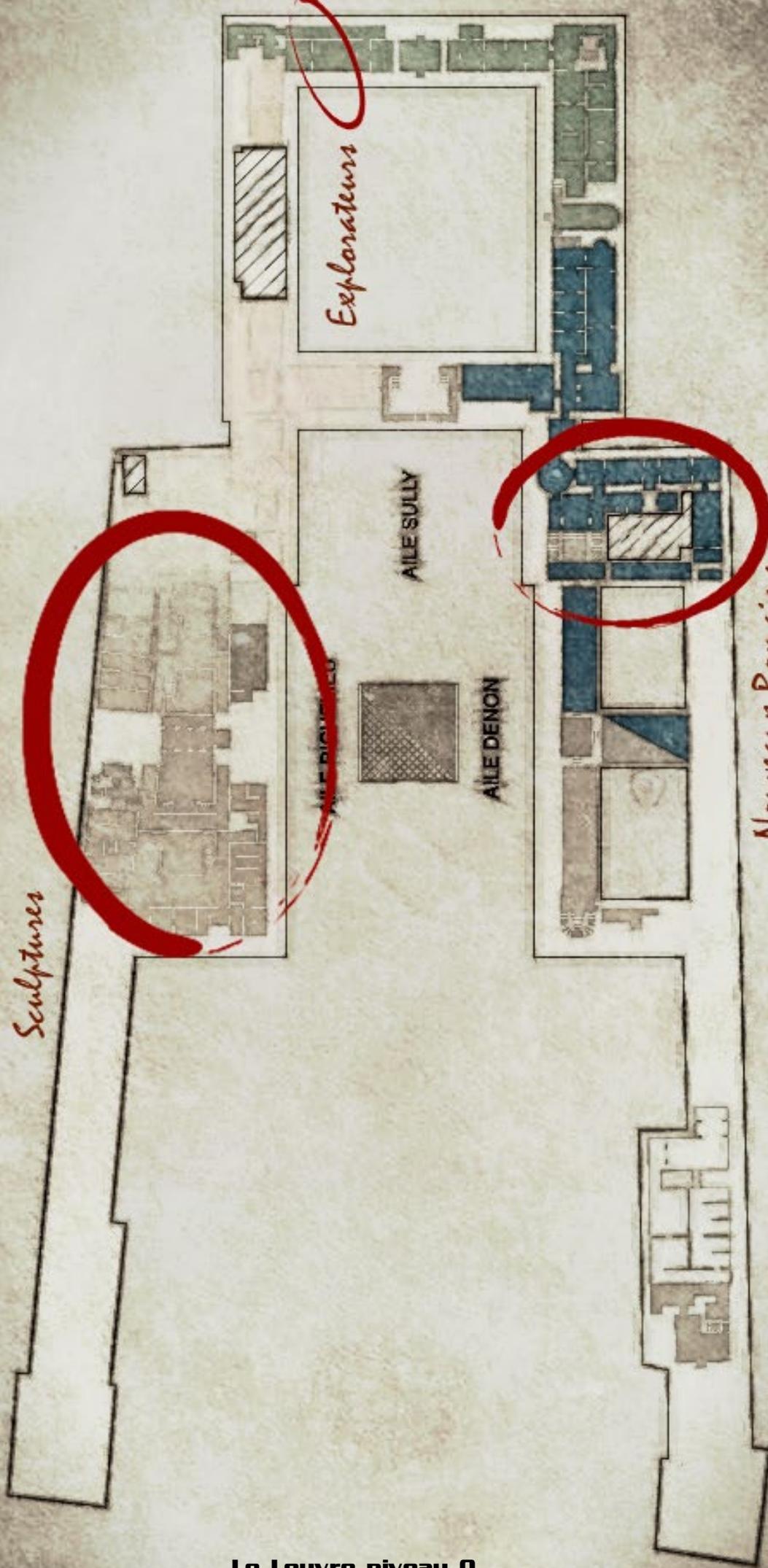
Eva semble particulièrement choquée d'avoir été, elle-même, une arme utilisée contre les héros et de ne pas avoir pu se défendre. Après quelques séances au sein du Bunker, elle va prendre contact avec les chevaliers afin de leur annoncer que sa décision est prise : elle va demander à devenir un chevalier du Knight. Elle sait qu'elle est encore jeune, mais peut-être les héros pourront-ils la soutenir dans sa démarche ? L'adolescente est plus que jamais reconnaissante et attachée aux PJ.





Le Louvre niveau 1

*Zone des
Sculptures*



Explorateurs

AILE SULLY

AILE DENON

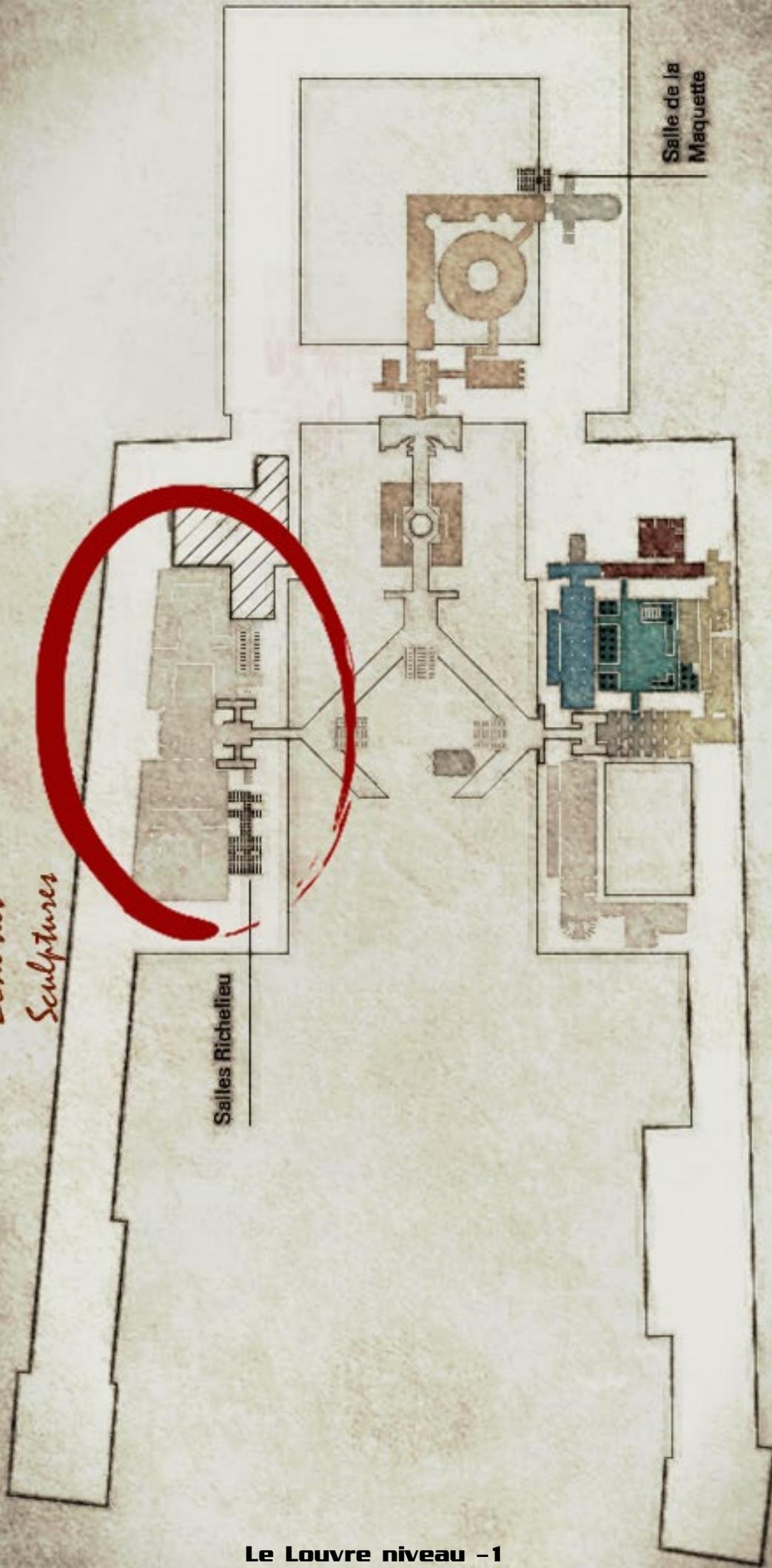
Nouveaux Romains

Le Louvre niveau 0

Zone des Sculptures

Salles Richelieu

Salle de la Maquette



Le Louvre niveau -1



- 1 Espace Adhésion
- 2 La Poste
- 3 Boutique souvenir

- 4 Café documentation
- 5 Espace services billetterie
- 6 Société des amis du Louvre
- 7 Boutique jeunesse
- 8 Librairie

Auditorium

Accès à l'aile RICHELIEU

ACCUEIL PYRAMIDE

Banque d'information

Accès à l'aile DENON

Salle d'exposition temporaire - Hall Napoléon

Salle audiovisuelle

Pyramide inversée