

MARIE-CHRISTINE CODARINI



KNIGHT

2034 :
BIENVENUE
EN ENFER

ANPRE
MONDE

CRÉDITS

Sur une idée originale de

Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction

Marie-Christine Codarini

Remerciements à

Fabien Lefebvre

Illustration de couverture

William Bonhotal

Logo

William Bonhotal

Illustrations intérieures

William Bonhotal, Lionel Prats, Simon Gabillaud

Maquette

Coline Pignat

Habillage intérieur

William Bonhotal

Direction éditoriale

Coline Pignat, Guillaume Herlin et Simon Gabillaud

TABLE DES MATIÈRES

Mission – 2034 : Bienvenue en enfer.....	3
Morningstar – Fiches PNJ	16
Morningstar – Fiches lieux.....	26

MISSION

2034 : BIENVENUE EN ENFER

PRÉSENTATION

Ce scénario, inspiré du roman *Morningstar : Origines*, accompagne les PJ dans la création de leur futur chevalier en leur donnant l'occasion d'accomplir en jeu l'exploit héroïque (ou « haut fait ») qui permet au personnage d'entrer au Knight. Les opportunités d'effectuer les hauts faits sont amenées par la narration, mais c'est aux PJ de rebondir sur les événements pour réaliser des prouesses et forger leur propre légende.

Voici la liste des hauts faits pouvant être accomplis pendant ce scénario :

- ▼ Création du Knight
- ▼ Combat de titans
- ▼ Défenseur de l'art
- ▼ En territoire ennemi
- ▼ Guide

- ▼ Héros de guerre
- ▼ Sauveur
- ▼ Torturé dans les ténèbres

Voici la liste des hauts faits non disponibles dans ce scénario :

- ▼ Survivant de la peste rouge
- ▼ Le renouveau de l'espoir
- ▼ Construction de la première arche
- ▼ Conception de la première méta-armure
- ▼ Découverte d'une tache dissimulée
- ▼ Tueur de ténèbres

À la fin de ce document, vous trouverez une section décrivant les hauts faits disponibles et récapitulant les événements à faire jouer pour les débloquer.

De la même façon que dans la campagne *La Geste de la fin des temps*, ce scénario met en place des encadrés spécifiques : les épreuves et les péripéties. Les épreuves (E1, E2...) représentent les éléments essentiels à l'avancée de l'action. MJ, vous devez être vigilant à bien mettre en scène ces phases de jeu, à faire reposer la tension et les enjeux y attendant. Les péripéties (P1, P2...), quant à elles, sont des événements plus facultatifs qui permettent d'ajouter de l'action, de l'aléatoire au sein de la mission ou qui vont tout simplement dépendre des choix des PJ.

Plusieurs événements, indépendamment du fait de concerner des épreuves ou des péripéties, sont indiqués « optionnels » car ils correspondent à des branches narratives débloquées ou non selon la composition du groupe ou les choix effectués précédemment dans le scénario.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Pour jouer ce scénario, chaque joueur crée un personnage comme s'il créait un chevalier, mais s'arrête à la troisième des neuf étapes indiquées dans le livre de base.

Ainsi, en tant que MJ, vous leur demanderez d'effectuer :

ÉTAPE 1 : LES SCORES DE BASE

Le joueur inscrit sur sa feuille de personnage un score de 2 dans chaque aspect et de 1 dans chaque caractéristique.

ÉTAPE 2 : UN ARCHÉTYPE

Le joueur choisit un archétype parmi ceux proposés ou en crée un en accord avec le MJ. Il reporte les bonus correspondants sur sa feuille de personnage.

ÉTAPE 3 : LE TIRAGE DES CARTES

Le joueur effectue un tirage de 5 cartes. Il compose un passé à son personnage en fonction des contraintes imposées par les cartes. Il reporte ensuite sur sa fiche de personnage les bonus octroyés par les 5 cartes.

Pour finir, il choisit 2 avantages et un inconvénient parmi ceux indiqués sur les 5 cartes sélectionnées. Les 2 avantages et l'inconvénient sont reportés sur la feuille de personnage dans l'encart dédié.

SYNOPSIS

1^{er} acte :

Paris, printemps 2034. Les ténèbres envahissent les rues de la capitale, et avec elles, le chaos et l'horreur. Les habitants encore sains d'esprit cherchent une échappatoire à cet enfer. Les PJ apprennent qu'un convoi militaire d'Eurocorps, chargé d'évacuer une petite manne de civils importants, est en route. Ils décident de rejoindre le point de ralliement et de s'y faire accepter. Quoi qu'il en coûte.

2^e acte :

Le convoi se rend jusqu'au port du Havre où un navire britannique doit prendre le relai et conduire les civils en Angleterre. Lors d'un arrêt à mi-parcours, une horde de monstres dirigée par un behemot les attaque et annihile une grande partie du convoi.

3^e acte :

Les survivants atteignent le Havre, déjà noyé sous les ténèbres, et se retranchent pour attendre l'arrivée du navire. Malheureusement, le Behemot et sa horde ont suivi la piste du convoi et donnent l'assaut par vagues successives. Les défenses mises en place s'érodent. Les PJ, pris au piège, n'ont pas le choix : ils doivent lutter pour rester en vie.

CHRONOLOGIE

Tous ces événements se déroulent sur un total de 2 à 3 jours, selon que le MJ souhaite faire jouer les péripéties de l'acte 1 ou non. Le 1^{er} acte s'étale sur 1 ou 2 jours, et les deux derniers se déroulent en 24 h.

CONTEXTE

Le scénario prend place à l'arrivée de l'Anathème, au printemps 2034.

À cette période, une impénétrable zone d'obscurité a déjà avalé le Proche-Orient, mais l'information demeure inconnue du grand public.

Au moment précis où débute l'histoire, cela fait quelques jours déjà qu'une zone de ténèbres s'est installée au-dessus de l'Allemagne et elle n'a depuis cessé de s'étendre. Un voile léger recouvre à présent la France, qui subit déjà les premiers effets de l'Anathème sans en avoir conscience...

Les personnages évoluent dans un Paris futuriste, où les inégalités sociales sont encore plus marquées que dans nos vies actuelles. La première partie du scénario se déroule sur 2 jours, pendant lesquels la ville va connaître chaos, folie puis horreur.

Dans la mesure du possible, il convient d'éviter de tuer ou gravement blesser les PJ pendant ce premier acte. Vous êtes cependant invités à mettre en scène des situations choquantes dont ils seront témoins, afin qu'ils prennent conscience de l'ampleur du danger et leur incapacité à rivaliser avec les menaces qui les entourent. Il ne faut pas oublier qu'à ce stade de l'histoire, vos PJ sont de simples civils désarmés.

Pour l'ambiance, vous pouvez vous inspirer du film *American Nightmare*.

Lorsqu'ils auront rejoint le convoi, en fin d'acte 1, l'ambiance ne sera plus tout à fait la même car ils seront alors accompagnés de militaires, censés (soulignons ce terme) avoir les moyens de se protéger. Vous pourrez alors vous inspirer plutôt du film *Starship Troopers*.

CASTING

Capitaine Forêt-Noire

Cet officier vétéran, particulièrement flegmatique, est responsable du convoi devant mener des civils en Angleterre.

Capitaine Helena MacTavish

Capitaine d'Eurocorps, responsable de l'assistance militaire de Paris et de la petite couronne. C'est la future Kay de la Table Ronde.

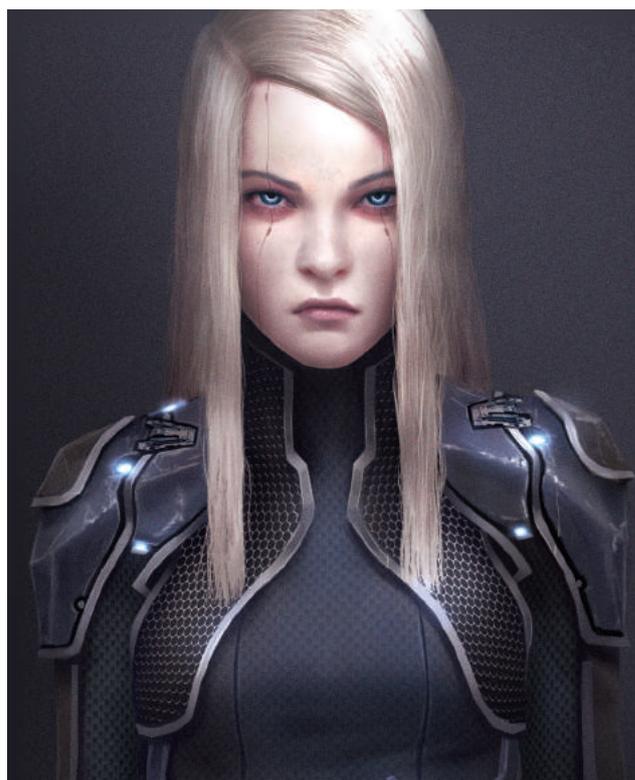
Sergent Devon

Officier à la stature imposante et à la poigne de fer, il assure le commandement du convoi après la disparition de Forêt-Noire.

NOTE

Au début du jeu, bien que cela puisse être intéressant pour des intrigues interpersonnelles, il n'est pas indispensable que les PJ se connaissent ni se trouvent au même endroit.

Si gérer des solos ne vous dérange pas, ils peuvent très bien ne se rencontrer pour la première fois qu'au moment où ils auront tous rejoint le convoi.



« Helena MacTavish » © William Bonhotal

MISSION

ACTE 1 – LE RÉVEIL

Les joueurs définissent librement les routines quotidiennes de leur personnage, ainsi que l'endroit où ils se trouvent et ce qu'ils font.

Si les PJ suivent les médias RA, les actualités bouclent sur la situation préoccupante en Allemagne, où le soleil est voilé à cause des ténèbres. Des spécialistes sont interviewés et chacun essaye de rationaliser les choses. Certains parlent d'« une chape de pollution extrêmement dense », d'autres soutiennent la thèse anxiogène d'une attaque terroriste, et on trouve même une ou deux chaînes pour relayer des théories complotistes farfelues, sans rapport direct avec la situation.

En plus de cela, au cours de leur journée, ils peuvent être témoins d'un ou plusieurs événements inquiétants...

P1

UNE TENSION DANS L'AIR

La population vit sa vie, comme à l'accoutumée. Les gens sont toutefois à cran et plus enclins à rentrer dans le conflit. La gratuité et l'amplitude de ces derniers ne manqueront pas de choquer les PJ :

- ⊗ Les disputes sont légion, le ton monte très vite et certaines personnes peuvent même en venir aux mains pour des choses futiles. Cela peut être des couples qui se crient dessus en public, des collègues de travail qui s'emporent en réunion, des clients qui se bousculent dans une file d'attente...
- ⊗ Une bastonnade a lieu en pleine rue. Il peut s'agir du bouc émissaire du lycée qui se fait tomber dessus par les tyrans du coin, peu soucieux de se cacher, ou d'un sans-abri endormi pris pour cible par un quidam, avec un autre passant qui se joint à lui sans raison apparente, puis encore un autre et un autre, comme une sorte de défouloir incompréhensible...
- ⊗ Le harcèlement de rue prend une tournure glaçante. Un PJ peut voir un harceleur éconduit poursuivre sa victime en l'insultant, allant jusqu'à l'agripper physiquement et la pousser.

S'ils tentent d'intervenir, les PJ seront eux-mêmes pris pour cible et ne s'en tireront pas sans heurt. L'intervention d'un tiers par le MJ (comme une patrouille de police) peut être nécessaire pour sauver les personnages les plus mal engagés.

Les PJ qui réussissent des tests d'observation, d'empathie ou d'instinct face à l'un de ces événements ont la conviction que quelque chose d'anormal est à l'œuvre.

La journée s'achève avec un sentiment d'insécurité fort pour les PJ... pour leur situation personnelle comme pour celle de la ville !

Dans la nuit, les personnages dans les logements les moins insonorisés peuvent entendre des bruits inquiétants. Verre brisé, alarmes de voiture, éclats de voix... Depuis la rue surtout, mais l'agitation peut aussi provenir d'un appartement voisin, dont l'occupant aura déjà succombé à la violence et à la folie. Un PJ trop curieux pourrait tomber sur une bande de casseurs en bas de chez lui ou sur un cambriolage chez son voisin. Un PJ soucieux de prévenir les forces de l'ordre aura du mal à les joindre et comprendra, au ton stressé de son interlocuteur et au bruit de fond, qu'ils reçoivent de nombreux appels.

Le lendemain, les actualités des médias RA traitent de la nuit précédente, où des actes de vandalisme et de violence nombreux et brutaux ont été perpétrés un peu partout en France, notamment à Paris (ce qui n'a pas échappé à vos PJ).

Si le lever du soleil a semblé, temporairement, calmer les choses et a pu laisser un espoir aux PJ de reprendre leurs activités habituelles, le sursis n'est que de courte durée.

À mesure que la journée avance, ils peuvent assister (que ce soit dans la rue, dans leur immeuble ou sur leur lieu de travail) à des scènes de violence ou de folie entraînant des morts. Un personnage peut trouver un collègue pendu en salle de réunion, un autre voit depuis la fenêtre de sa maison un groupe s'éloigner d'un corps ensanglanté... Ce ne sont que quelques idées que nous vous suggérons, mais vous pouvez peupler ce Paris cauchemardesque de toutes les horreurs possibles. À mesure que l'heure avance, la luminosité diminue et la folie, encore rarement présente la veille, semble se répandre comme une épidémie.

La nuit tombe avec deux heures d'avance et les réseaux de communication grand public sont hors service dès la fin de l'après-midi.



P2

UN CAUCHEMAR ÉVEILLÉ

Dès le début d'après-midi, les actes de violence essaient. Les forces de l'ordre, souvent dépassées par les événements, tentent tant bien que mal de répondre aux nombreux appels et se retrouvent à faire face à des regroupements improvisés de vandales que rien ne semble relier hormis une même rage. De manière inexplicable et glaçante, les policiers rejoignent parfois les auteurs de trouble. Le préfet met en place un couvre-feu sur toute l'Île-de-France, que seules les personnes encore saines d'esprit s'occupent de respecter.

Lorsque la nuit tombe, de manière prématurée à cause des ténèbres, la Ville Lumière s'est transformée en enfer. Dans ce théâtre chaotique et macabre aux airs de *snuff movie*, les PJ sont aux premières loges :

- ⊗ Certaines personnes s'adonnent dans la rue, sans pudeur ni retenue, à des orgies brutales.
- ⊗ Certains individus, armés ou non mais toujours dans des sortes de transes sauvages, poursuivent leurs futures victimes terrorisées.
- ⊗ Certains individus restent assis contre un mur, complètement amorphes.
- ⊗ D'autres s'adonnent au cannibalisme dans un état second et bestial.
- ⊗ Des suicides ont lieu, individuels ou collectifs.
- ⊗ Partout, on entend des hurlements, des cris ou des pleurs.

Face au pouvoir toujours plus pressant des lobbyistes et des politiciens, Eurocorps [note : l'armée européenne] mobilise un convoi militaire d'envergure pour récupérer une manne de civils d'importance et les mettre en sécurité en Angleterre. Les civils en question se comptent en centaines. Il peut s'agir, selon ce qui vous arrange, des employés d'une grande corporation logeant tous dans un même quartier résidentiel luxueux, ou bien, comme dans *Morningstar : Origines*, des enfants de familles riches en internat dans un établissement huppé. Le nombre important de personnes à rapatrier rend la vie difficile aux militaires mais facilite les possibilités d'intégration du convoi par les PJ, que ce soit de manière officielle ou frauduleuse...

E1

LE CONVOI

Les PJ apprennent l'existence du convoi d'Eurocorps, dirigé par un officier expérimenté : le flegmatique capitaine Forêt-Noire. Il se compose de 300 soldats, 10 chars, 20 véhicules blindés et 20 camions (10 dédiés au transport de troupes, 10 pour le matériel) pour l'équipement militaire. Des cars de transport (comme ceux utilisés pour les excursions scolaires, voire même des bus) ont été réquisitionnés pour le transport des civils. Les PJ peuvent obtenir cette information de plusieurs manières :

- ⊗ Un PJ peut faire partie des civils à protéger, auquel cas il aura eu l'information de l'heure et du lieu du rendez-vous dans l'après-midi, avant que les réseaux de communication ne tombent, ou bien les militaires viennent le chercher.
- ⊗ L'information peut provenir d'un proche d'un PJ faisant partie de la liste.
- ⊗ L'information peut être trouvée par un PJ sur le cadavre d'un civil décédé en tentant de rejoindre le rendez-vous.
- ⊗ Un PJ peut faire partie du convoi comme encadrant. Il est peut-être un militaire, un garde du corps, une nounou ou un membre du corps médical qui prend soin d'un des civils de la liste.
- ⊗ Si vous choisissez de faire des civils à rapatrier des membres d'une entreprise, l'information pouvait être affichée dans le hall des bâtiments de travail de ladite entreprise.
- ⊗ Le convoi peut aussi simplement être aperçu et suivi par les PJ durant la nuit.

Ce convoi n'est pas la seule présence militaire d'Eurocorps en Île-de-France. Des troupes ont en effet été déployées en renfort des forces de l'ordre suite aux événements de la veille. Parmi elles, l'unité commandée par le capitaine Helena MacTavish, basée au nord de la Seine.

E2

(OPTIONNEL) LA PATROUILLE

S1 Plusieurs points-clés sont contrôlés par Eurocorps en Île-de-France. Des patrouilles partent de ces postes de commandement temporaires avec pour mission de rétablir l'ordre autant que faire se peut. La capitaine Helena MacTavish coordonne ses troupes depuis l'un d'eux.

- ⚡ Un PJ qui aurait tenté de fuir par lui-même peut fortuitement tomber sur le camp de la capitaine MacTavish.
- ⚡ Ou bien il peut être secouru par une patrouille s'il se retrouve en mauvaise posture.

À la fin de cette seconde journée, le chaos est tel qu'il a même mis en déroute le gros de ces renforts européens. En région parisienne, seules les troupes de la capitaine MacTavish restent coordonnées. Celle-ci a même pris sous ses ordres des policiers ou pompiers, toujours volontaires et vaillants mais qui ont perdu le lien avec leur hiérarchie officielle.

P3

LA CRÉATURE

S2 Une créature mi-monstre, mi-humaine est découverte par les hommes de MacTavish dans un quartier connu du PJ. Elle décide de se rendre sur place avec deux autres soldats afin de voir cela par elle-même et demande au PJ de l'accompagner pour lui servir de guide. La créature se trouve dans un endroit abandonné, comme un squat ou un bâtiment d'entreprise non utilisé depuis plusieurs mois.

Si le PJ réussit un test d'observation, il remarque que la créature porte ce qui semble être des lambeaux de vêtements. Elle a bien une apparence humanoïde, car elle possède une tête, un tronc, deux bras et deux jambes, mais les mutations par rapport à un corps humain sont nombreuses. Les pieds et les mains sont griffus, son cuir est épais, sa mâchoire est proéminente et ses yeux ont une couleur inhumaine, comme le rouge ou le jaune.

Deux créatures semblables font leur apparition et attaquent le petit groupe. Bien qu'entraînés et armés, les militaires peinent à éliminer leurs opposants, particulièrement résistants et agiles.

Personne ne remarque qu'une quatrième créature est en train de les prendre en tenaille. Celle-ci s'apprête à sauter sur MacTavish. Si le PJ réussit un nouveau test d'observation, il détecte la bête à la dernière seconde et peut décider de s'interposer physiquement en poussant la capitaine et lui éviter une mort *a priori* certaine. Il est alors gravement blessé et le reste du groupe parvient à éliminer toutes les créatures sans autre dommage.

S'il échoue ou ne choisit pas de s'interposer, la capitaine est « simplement » blessée, mais les deux militaires qui l'accompagnent périssent pour la protéger et l'élimination des créatures se fait *in extremis*.

ACTE 2 – L'EXODE

Les éclaireurs de la capitaine MacTavish ont repéré le convoi du capitaine Forêt-Noire, venu chercher les civils au cours de la nuit. Ils le voient aussi partir le lendemain matin, en direction du nord-ouest (vers le Havre, mais cela, ils l'ignorent). Le soleil s'est timidement levé dans une pénombre désormais dense et installée.

E3

LA CONFRONTATION

La capitaine MacTavish met en place un barrage massif pour intercepter le convoi avec l'ensemble des personnes présentes à son campement (l'aide du PJ présent avec elle, s'il y en a un, est sollicitée) et demande à parler à Forêt-Noire. Elle exige qu'il lui cède une partie de ses effectifs pour défendre Paris. Il refuse. Après quelques minutes de négociation, la seule concession que le chef du convoi est prêt à faire est de prendre sous son aile les quelques civils que son homologue protégeait à son avant-poste. MacTavish, dégoutée, ne peut que confier ces quelques âmes à un meilleur destin et retourner se battre en enfer... avec les moyens insuffisants dont elle dispose.

À ce niveau de l'histoire, tous les PJ doivent se retrouver ensemble dans le convoi.

À cause des événements chaotiques des derniers jours, les routes sont difficilement praticables. Bien que désertées, les autoroutes sont bloquées par de nombreux véhicules abandonnés, qu'ils soient rangés en file indienne ou encastrés les uns dans les autres suite à des accidents.

L'imposant convoi emprunte un itinéraire composé principalement de routes départementales et progresse lentement dans la pénombre. Parfois, il doit s'arrêter le temps de dégager le passage.

P4

EUROCORPS RECRUTE

Officiellement, seuls les militaires du convoi sont autorisés à porter une arme. Aucun soldat n'accepte d'en confier une à un civil. Cela dit, aucune fouille n'est effectuée pour en retirer aux civils qui en auraient sur eux au moment de venir.

Un PJ peut souhaiter s'enrôler afin de profiter d'un équipement militaire (composé d'une tenue de protection et d'un fusil automatique), mais il faut pour cela convaincre un officier de lui donner sa chance dans des conditions aussi peu académiques et accepter de se plier aux ordres. Un test de parole est nécessaire pour être recruté comme soldat au départ de Paris, sinon il est possible de retenter sa chance avec une difficulté moindre une fois parvenu au Havre (les événements amènent le personnel militaire à se montrer moins rigide).

Une escale est prévue à mi-parcours pour que chacun puisse manger et se dégourdir les jambes. Le capitaine Forêt-Noire a reçu pour consigne de « fortifier le campement provisoire contre une menace faiblement armée mais avec un niveau de menace élevé », ce qui le laisse perplexe quant à la nature possible de cette menace (qu'il pense être mal identifiée). De plus, les communications *via* les réseaux classiques sont coupées, et celles *via* le matériel militaire sont fortement perturbées, même à l'échelle locale avec les talkies-walkies (qui grésillent souvent). Celles à grande distance, comme pour contacter le reste d'Eurocorps, sont indisponibles, et Forêt-Noire ne peut donc obtenir aucune information de l'extérieur.

P5 H1 (OPTIONNEL) MISSION DE RECONNAISSANCE

Si un PJ a fait du zèle pour grossir les rangs du convoi, le capitaine Forêt-Noire envoie son unité en reconnaissance dès l'arrivée sur le site de l'escale. L'unité va repérer de nombreuses traces de pattes de créatures non identifiées ou de taille disproportionnée, comme des empreintes de mammifères dix fois plus larges que la normale.

Sur le retour, l'unité est prise en embuscade par des créatures. Pendant le combat, effectuez plusieurs tests. À chaque réussite, permettez au PJ d'échapper de justesse à la mort mais, à chaque échec, un de ses camarades décède à sa place. Le but est que le PJ se sente en danger, mais ne meure pas à ce niveau de l'histoire. Permettez-lui donc de s'en sortir, quitte à vivre avec la culpabilité du survivant.

Le rapport du PJ concernant cette embuscade pousse le capitaine Forêt-Noire à abrégé l'escale, que la menace ait été éliminée ou non. Cela réduira les pertes subies lors de l'attaque du Behemot.

P6 (OPTIONNEL) PRÉMONITION

Si un PJ s'assoupit et possède l'avantage « rêves prémonitoires » de l'arcane de l'Étoile (comme Martin dans *Morningstar : Origines*), il peut être averti de l'attaque imminente du campement par un rêve effroyable. Il peut essayer de convaincre le capitaine Forêt-Noire d'abrégé l'escale, ce qui réduira les pertes subies lors de l'attaque. Pour cela, il doit réussir un test de parole.

Un behemot, originaire d'Allemagne, voyage vers l'ouest depuis son pays d'origine et rallie au fil des traques un grand nombre de créatures à sa horde. Ces troupes lui permettent d'appliquer des stratégies pour rabattre ou encercler des villages entiers. Il est massif, terrifiant et transmet à sa meute ses attentes avec de puissants rugissements. Son chemin va croiser celui du convoi.

E3 LA FUITE

Lors de son arrêt, le convoi est attaqué par la meute du Behemot. Les défenses, inadaptées à cette menace, n'offrent aucune protection face à celle-ci. Les militaires, surpris, sont vite dépassés. Les pertes peuvent être minimisées si le capitaine Forêt-Noire est convaincu par les PJ de l'imminence d'une attaque ou si une reconnaissance a été effectuée par un PJ.

- ⚡ Si les PJ ne parviennent pas à convaincre le capitaine et qu'aucune mission de reconnaissance exécutée par un PJ n'a eu lieu, les trois quarts des troupes civiles et militaires périssent dans les affrontements.
- ⚡ Si les PJ parviennent à convaincre le capitaine ou qu'une mission de reconnaissance est exécutée par un PJ, la moitié des troupes civiles et militaires périssent dans les affrontements.
- ⚡ Si les PJ parviennent à convaincre le capitaine et qu'une mission de reconnaissance est exécutée par un PJ, seul un quart des troupes civiles et militaires périt dans les affrontements.

Les pertes sont équitablement réparties entre les militaires et les civils.

Le camp est levé, dans l'urgence ou non selon les actions des PJ. Selon le degré de précipitation, le nombre de véhicules prêts à repartir est plus ou moins important lorsqu'arrive le Behemot et sa horde. Rien ne résiste aux charges de cette créature cauchemardesque, véhicules blindés et chars sont renversés ou éventrés. Les monstres massacrent indistinctement ceux qu'ils rencontrent, civils désarmés comme militaires. Les PJ, en fuite, peuvent assister à la boucherie glaçante par les vitres de leur bus. L'un des premiers véhicules à souffrir des assauts du Behemot est le véhicule blindé du capitaine Forêt-Noire qui cesse d'émettre ses ordres. La chaîne de commandement du convoi est rompue. Si un des PJ fait partie des militaires et s'affirme comme leader, il peut prendre la suite du commandement, sinon un des gradés survivants (le sergent Devon) assume le rôle de chef.

Le moral des troupes est lourdement impacté par cette attaque, et ce n'est qu'une question de temps avant que les civils les plus affectés par le désespoir n'y succombent totalement...

P7

LA TRANSFORMATION

Un ou plusieurs PNJ du bus des PJ se transforment en créatures mi-humaines, mi-bêtes et attaquent en priorité ceux avec le plus haut score de *Bête*. Cette péripétie peut être amorcée à n'importe quel moment de l'exode pour apporter un temps d'action et soutenir tension et récit horrifique.

- ⊗ Avant de se transformer, la ou les personnes désespérées ne répondent pas ou peu aux stimuli. Elles sont comme déconnectées, en état de choc.
- ⊗ La transformation s'opère à l'abri des regards, sous une couverture par exemple. Les PJ attentifs peuvent toutefois remarquer des signes précurseurs, comme une respiration étrange ou des doigts griffus partiellement visibles.
- ⊗ Le chauffeur est un militaire. Il dispose de son arme de service et peut intervenir ou confier son pistolet à un PJ avec un test de parole.
- ⊗ La ou les personnes transformées ne peuvent être ni raisonnées ni maîtrisées. Elles peuvent cependant être tuées sans trop de difficulté par les PJ car elles ne bénéficient pas encore de l'endurance des monstres de l'Anathème. Au besoin, les PNJ présents (comme le chauffeur) peuvent aider à l'affaiblir, mais ce combat doit d'abord être celui des joueurs.
- ⊗ Une fois toutes les créatures mortes, les PJ peuvent les examiner. De nombreuses mutations bestiales sont présentes et les traits des personnes ne sont plus reconnaissables.

Ces civils transformés ne sont pas les seuls désespérés du bus à se montrer mutiques ou catatoniques. Les PJ doivent discuter des dispositions à prendre vis-à-vis de ces personnes, pour l'instant humaines mais qui pourraient muter, et des implications morales de leurs choix.

Après cet incident et de nouvelles heures de route, le convoi parvient au Havre. C'est alors la fin d'après-midi et la luminosité décline avec l'approche de la nuit. La ville n'a pas été aussi durement touchée que l'Île-de-France, mais est soumise au couvre-feu. Elle est étrangement silencieuse, les habitants ayant soit fui, soit s'étant calfeutrés chez eux. Les réseaux de communication grand public sont toujours hors service et la ville n'est plus alimentée en électricité.

Le convoi traverse la ville et se rend au point de rendez-vous, dans la zone portuaire industrielle de la cité, totalement désertée.

ACTE 3 – LE SIÈGE

L'heure de rendez-vous avec le navire n'était pas encore définie lorsque la mission a été montée, les militaires ignorent donc quand celui-ci est censé arriver. Le convoi ne parvient toujours pas à entrer en contact avec le reste d'Eurocorps et continue d'agir conformément à ses instructions initiales en espérant que le lieu de l'embarquement n'a pas été modifié. Pour éviter tout mouvement de panique, le sergent Devon s'assure que l'information ne fuite pas auprès des civils et prépare les troupes à passer la nuit au point de rendez-vous. Il espère que les Britanniques se présenteront au plus tard à l'aube, autrement il avisera la conduite à tenir le lendemain matin.

Le site est un quai, isolé et tout en longueur, avec une partie sur la terre ferme et une longue jetée qui s'avance sur l'Atlantique. Un grillage léger délimite la séparation, sur la partie terrestre, entre les différentes zones portuaires.

Un vaste espace bétonné, habituellement utilisé comme parking, accueille d'abord les réfugiés du côté « terre ». Au-delà, en progressant vers la mer, deux grands entrepôts de plus de 1000 m², espacés d'une dizaine de mètres, constituent le seul couvert de la zone. Derrière, à peu près au centre du quai, trône une grande grue de chargement entourée de containers alignés. Ceux-ci semblent attendre d'inexistants bateaux de marchandises pour entamer un nouveau voyage.

Les soldats garent les véhicules en formation. Ils procèdent ensuite au recensement des survivants (chose qui leur était impossible en mouvement à cause des problèmes de communication), tout en déployant des défenses sur le périmètre. Ils cherchent à sécuriser les parties du quai accessibles depuis la terre ferme. En fonction des pertes occasionnées par l'attaque du Behemot, le groupe dispose d'un matériel plus ou moins conséquent. Vous êtes seul juge du type de défense que vous permettrez aux joueurs d'établir, toutefois, il doit forcément y en avoir assez pour contenir les premiers assauts du siège à venir.

Les civils, infantilisés, sont invités à se confiner dans les bus et à suivre passivement les consignes au fil de l'eau. Toutefois, vos PJ se doivent de faire preuve d'initiative et de chercher à contribuer (comme les héros qu'ils sont déjà au fond d'eux-mêmes) car, dans la suite du scénario, ce sont leurs actions qui feront la différence. Lorsque les militaires seront débordés, ils dicteront la conduite aux autres civils.



P8

INSPECTION DU QUAÏ

H2

Les PJ qui décident d'inspecter la zone dès l'arrivée sur le site peuvent surprendre une créature rôdant sur le quai.

- ⊗ Les PJ qui réussissent un test d'observation peuvent détecter une bête, semblable à un immense félin, cachée entre les containers alors qu'elle s'apprête à attaquer dans le dos deux soldats en patrouille. Si les PJ échouent au test ou n'agissent pas de façon appropriée, le combat s'engage, en défaveur des soldats...
- ⊗ Si les PJ sont armés, ils peuvent porter secours à la patrouille et renverser l'issue du combat. Autrement, les militaires sont tués et les PJ doivent fuir pour ne pas subir le même sort.

P9

INSPECTION DES DÉFENSES

C1

Les PJ qui inspectent les défenses et réussissent un test d'observation découvrent la présence d'une pique/corne arrachée du Behemot et fichée dans un des chars. Un nouveau test de médecine ou d'observation permet de comprendre que ce sont les 50 tonnes du char empalé, cumulées à la force de l'impact, qui ont arraché la corne du corps du Behemot.

Comme les dégâts visibles sur les chars le prouvent, elle est capable d'éventrer un blindé comme si ce n'était que de la tôle fine et les PJ pourraient vouloir la récupérer pour l'étudier ou s'en servir comme arme. Elle est toutefois difficile à récupérer.

- ⊗ Les PJ peuvent utiliser des explosifs pour récupérer la corne, un test de technique réussi permet de limiter les dégâts collatéraux.
- ⊗ Les PJ peuvent utiliser un chalumeau pour déformer le métal du char en le chauffant puis en le refroidissant, c'est une opération longue qui prendra plusieurs heures, un test de technique réussi permet d'accélérer la tâche.
- ⊗ Les PJ peuvent utiliser une chaîne et un char en traction pour extraire la corne. Un test d'observation difficile est nécessaire pour trouver une chaîne suffisamment épaisse et de bonne facture et un second test de parole doit être réussi pour convaincre un soldat de participer à l'opération en fournissant et conduisant un char.

Une fois la corne extraite du char, les PJ peuvent évaluer ses propriétés avec un test de technique.

- ⊗ À la fois riche en élément alpha et creuse, elle est légère et extrêmement résistante. Les PJ ne savent évidemment pas ce qu'est l'élément alpha, mais ils remarqueront qu'elle est composée d'un matériau inconnu et léger.
- ⊗ La pointe de la corne est plus tranchante qu'un diamant et assez légère pour être montée en pique sur une lance ou servir de projectile perforant de très gros calibre (comme un obus).

MJ

P10**COORDONNER LES CIVILS****G1**

Les PJ peuvent prendre des initiatives avec les autres civils, tant qu'ils n'entravent pas les actions des militaires.

- ⊗ Ils peuvent renforcer les bus aux larges baies vitrées en utilisant le matériel disponible dans les hangars, comme des palettes présentes en grand nombre.
- ⊗ Les PJ peuvent identifier les civils capables de manier une arme et tenter de convaincre les soldats d'équiper ces combattants supplémentaires.
- ⊗ Les PJ peuvent organiser des événements ou mettre en place des groupes de soutien afin de remonter le moral des survivants.
- ⊗ Ils peuvent demander une entrevue et négocier avec le sergent Devon afin de demander à être inclus dans un processus de défenses commun. Il leur faudra toutefois se montrer persuasifs face à ce leader strict et réussir un test. Selon le résultat, ils seront ou non entendus et peuvent en tirer des avantages, comme le fait d'obtenir une transparence sur les informations détenues par les militaires, obtenir des talkies-walkies pour être intégrés aux chaînes de communication ou recevoir des ressources diverses.
- ⊗ Les soldats n'ayant pas eu le temps de définir une stratégie optimale d'évacuation des civils en cas d'attaque sur site, les PJ peuvent en concevoir une et effectuer un exercice de répétition.
- ⊗ S'ils ne pensent pas à négocier ou si les négociations échouent, les PJ peuvent voler des armes et du matériel à Eurocorps en trompant la vigilance de l'intendant.

P11**MISSION DE REPÉRAGE****H3**

Les PJ peuvent décider de partir en reconnaissance dans les environs, avec un ou plusieurs objectifs en tête. La zone portuaire n'est toutefois pas sûre. La reconnaissance échoue au premier test de discrétion raté. En cas d'échec, le groupe tombe sur des bêtes de l'Anathème et est forcé de se replier dans le refuge. Pendant leur exploration, il est possible de :

- ⊗ Trouver un chalutier. Un test très difficile en observation permet d'identifier un grand chalutier en cale sèche, remisé dans un hangar. Son imposante taille fait qu'il peut transporter entre $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{8}$ du convoi initial (selon la manière dont l'embarquement est organisé). Il faut pour cela toutefois le remettre à l'eau et s'assurer qu'il est toujours fonctionnel. Cela demande du temps et un test technique. Les PJ peuvent ensuite l'amarrer au quai où leur refuge est établi.
- ⊗ Trouver un petit bateau. Si les PJ poussent l'exploration jusqu'au port de plaisance, de l'autre côté du port, ils peuvent trouver une embarcation de particulier. Cela nécessite toutefois une longue marche en zone dangereuse, aussi un enchaînement de réussites en discrétion est nécessaire pour y parvenir, devant être suivi d'un test technique pour s'emparer du bateau.
- ⊗ Si le cri du Behemot retentit pendant la mission de reconnaissance, celle-ci échoue aussitôt. Alors qu'ils se rabattent en direction du refuge, les PJ ont le temps de constater que celui-ci se fait encercler par des bêtes monstrueuses de toutes formes et de toutes tailles.

En début de soirée, les soldats ont terminé de sécuriser et d'aménager le site. Les civils sont invités à prendre le repas du soir. Dans l'éventualité où les PJ ne sont pas parvenus à établir un lien de confiance avec les militaires, ils ignorent tout du planning prévu pour la suite du voyage et ce n'est qu'à la fin du repas que le sergent Devon vient leur annoncer qu'il est prévu de passer la nuit sur site et d'attendre le navire qui leur permettra de traverser la Manche. Pour garder la masse calme, il ne mentionne bien sûr pas le fait qu'il ignore l'heure de passage du bateau et que l'impossibilité de joindre son commandement depuis 24 h fait qu'il y a un risque que le plan tombe à l'eau. Si les PJ lui donnent des raisons de se montrer transparent et d'avoir confiance en la capacité des civils à ne pas paniquer, il peut toutefois leur révéler.

À vous de voir comment vous souhaitez gérer cette éventuelle révélation et ses conséquences. Si les PJ insistent pour quitter le refuge avant l'attaque et n'y retournent pas quand celle-ci débute, ils ne vivent pas les événements du siège. Le scénario est écourté et le nombre de hauts faits déblocables est fortement réduit. Les personnages finissent capturés par des créatures de l'Anathème et obtiennent le haut fait « Torturé dans les ténèbres », sauf si vous leur permettez de se réfugier au MUMA (voir encadré E9).

« Behemot » © Lionel Prats



E4

LE HURLEMENT

Peu après le repas, le cri du Behemot retentit au loin dans la nuit. Les PJ peuvent reconnaître cet appel bestial avec un test d'observation. Quelques minutes plus tard, le refuge est assailli par des créatures de l'Anathème. Les soldats peinent à repousser leurs assauts qui s'enchaînent tant et si bien qu'ils se muent en un flot ininterrompu. Les défenses vont céder, ce n'est qu'une question de temps. Les actions entreprises par les PJ, précédemment ou à venir, sont déterminantes pour ralentir le massacre et limiter les pertes.

Une analyse simple de la situation permet de comprendre que celle-ci est critique et qu'elle ne peut que se dégrader. Un funeste compte à rebours est enclenché, les PJ doivent trouver une porte de sortie pour survivre.

E5

LE BEHEMOT

Dans un grand fracas, la ligne première de défense est rompue par la charge du Behemot et les créatures pénètrent plus loin sur le quai. Cet événement doit se produire alors que les PJ ont une première ébauche de plan (ou ont passé un temps trop long à discuter), le but étant de les obliger à faire des choix et à agir sous pression.

P12

GAGNER DU TEMPS

H4

Les charges du Behemot érodent drastiquement les défenses, les PJ peuvent estimer prioritaire de l'abattre, ou à défaut, de le distraire. Ce dernier est toutefois capable de se régénérer et est extrêmement résistant. Quelques idées :

- ☞ Concentrer l'artillerie sur le Behemot permet de l'immobiliser, mais cela se fait au détriment de l'élimination des bêtes qui entrent dans le camp et massacrent les civils. Cette solution n'a qu'un intérêt limité : celui de permettre aux militaires en place sur les lignes de défense de rester en vie.
- ☞ Faire avaler un sac d'explosifs au Behemot, en utilisant un appât humain (comme un blessé grave ou un volontaire pour une mission suicide) causera de lourds dégâts à la créature. Les PJ pourront la croire morte, mais elle ne sera en fait qu'immobilisée le temps de sa régénération.
- ☞ Divertir le Behemot en servant d'appât. Si un PJ réussit à capter l'attention du Behemot, il se protège sans le savoir des attaques des autres créatures qui redoutent trop la colère de leur chef pour oser lui voler sa proie. Le PJ peut mettre à profit ce qu'il a appris lors d'une reconnaissance précédente sur le quai afin d'utiliser au mieux le terrain pour tenir le monstre éloigné des points de défense critiques. De nombreux conteneurs et véhicules sont présents dans la zone, qui sont autant d'obstacles que peut utiliser un PJ pour gagner du temps.

P13**TUER LE BEHEMOT****G2****H5**

Les armes d'Eurocorps ne sont pas suffisantes pour venir à bout du Behemot. Seuls les PJ sont en capacité d'improviser une arme permettant de le tuer, s'ils ont précédemment récupéré l'une de ses cornes et ont l'idée de s'en servir.

- ⊞ Une lance de fortune permet d'achever le Behemot immobilisé en lui perforant la boîte crânienne. Cela nécessite que le Behemot ait été auparavant assez blessé (avec la technique de la bombe ingérée par exemple) pour entrer en phase de régénération. Un test technique est nécessaire pour concevoir une lance suffisamment robuste pour perforer le crâne, incroyablement solide, de la créature.
- ⊞ Adapter la corne en obus est possible avec un test technique difficile et du temps de fabrication. Il faut ensuite tirer depuis un char dans la tête du Behemot avec un test de tir et la créature sera vaincue. Le bricolage de l'obus implique toutefois un temps long de conception et de fabrication, et implique que les PJ aient eu l'idée de fabriquer ce projectile avant l'arrivée du Behemot.
- ⊞ Si les PJ n'ont pas conçu l'obus auparavant, ils peuvent improviser en le tirant avec un simple mortier à bout portant. Un test technique est nécessaire au moment du tir pour correctement placer l'excroissance dans le mortier, et un test de tir permet de viser la tête, indispensable pour se débarrasser du Behemot. Si un des tests est échoué, le monstre survit.

La mort du Behemot permet de gagner du temps et rend les créatures moins organisées, ce qui permet de limiter les pertes lors de l'évacuation.

CONCLUSION – LA FUITE**P14****G2****COORDONNER L'ÉVACUATION**

Les PJ disposant d'une solution de repli peuvent coordonner l'évacuation des civils, voire des militaires si une relation de confiance a été précédemment établie avec le sergent Devon. Autrement, les soldats périssent tous pour protéger les civils le plus longtemps possible.

Les solutions de repli sont les suivantes :

- ⊞ Embarquer sur le chalutier récupéré lors de la mission de reconnaissance,
- ⊞ Utiliser des embarcations de fortune,
- ⊞ Faire une percée dans les vagues de créatures en direction du port de plaisance et atteindre le musée d'art moderne (MUMA) du Havre.

E6**(OPTIONNEL)
FUITE EN GROS CHALUTIER**

Le navire ne peut accueillir qu'1/8 du convoi initial. En coordonnant l'évacuation, optimisant les positions de chaque passager et en gagnant du temps pour retirer le matériel embarqué sur le bateau, il est possible de faire mettre à l'abri deux fois plus de personnes. Charge aux PJ de définir qui doit prioritairement être sauvé...

Il n'y a pas assez de carburant pour traverser la Manche, mais suffisamment pour s'éloigner des côtes grouillant de créatures et dériver jusqu'à l'arrivée des secours.

E7**(OPTIONNEL)
FUITE EN BATEAU DE PLAISANCE**

Le navire ne peut accueillir qu'une dizaine d'âmes grand maximum. Il y a suffisamment de carburant pour faire la traversée jusqu'à l'Angleterre.

E8**(OPTIONNEL)
FUITE EN EMBARCATION DE FORTUNE**

Les survivants improvisent des radeaux avec ce qu'ils trouvent pour fuir le refuge, envahi par les créatures.

- ⚡ Si le Behemot est mort et les survivants coordonnés, une grande partie des personnes parvient à se mettre à l'abri en mer et à survivre jusqu'au lendemain matin.
- ⚡ Si le Behemot est en vie ou si les survivants ne sont pas coordonnés, la moitié d'entre eux périt, soit en tentant de s'enfuir, soit en mer.
- ⚡ Si le Behemot est en vie et les survivants désorganisés, seuls les PJ survivent jusqu'à l'arrivée du navire.



E9

D
ET**(OPTIONNEL)
SE RÉFUGIER AU MUSÉE D'ART**

Les survivants peuvent tenter une percée pour s'enfuir en direction du port de plaisance du Havre, dans l'espoir de trouver un bateau ou un refuge. Cela ne sera ni aisé, ni sans pertes humaines : à vous de leur montrer l'horreur d'une telle fuite !

S'ils parviennent assez loin, en longeant la côte, ils tombent sur le MUMA : un musée d'art moderne qui attire aussitôt leur attention pour une raison singulière. Étrangement, le lieu et ses environs immédiats semblent désertés par les créatures qui grouillent pourtant partout ailleurs. C'est un refuge idéal pour attendre et guetter l'arrivée des secours. Ils peuvent briser une des nombreuses baies vitrées pour y entrer sans trop de difficulté.

Un test d'observation est nécessaire le lendemain matin pour remarquer l'arrivée du navire (qui se rend au refuge tombé entre les griffes des créatures) et lui faire remarquer la présence des survivants au musée.

- ⚡ En cas de réussite au test d'observation, les secours viennent chercher les survivants du musée. Un PJ qui en aura l'idée peut tenter de convaincre les secours d'emporter les œuvres majeures du musée avec un test de parole. Il peut, sinon, les embarquer discrètement avec un test de discrétion.
- ⚡ En cas d'échec au test d'observation, ou si les secours ont croisé des survivants à la dérive sur le chalutier, les personnes présentes au musée sont abandonnées à leur sort, en territoire ennemi. Seuls les PJ survivront dans des conditions terribles de famine, de froid et de danger, avant l'arrivée providentielle du Knight trois ans plus tard (ou d'une patrouille de reconnaissance d'Eurocorps au bout de quelques mois si vous préférez écourter leur supplice).

E10

T

**(OPTIONNEL)
DANS LES TÉNÉBRES**

Ceux qui décident d'affronter les ténèbres jusqu'au bout, au péril de leur vie, connaîtront la même fin que ceux qui fuient à l'aveugle dans les ténèbres : dévorés ou capturés par les monstres. Seuls les PJ auront la (mal) chance d'être choisis comme jouet d'une horrible créature et ne seront secourus que quelques mois plus tard par une patrouille d'Eurocorps. L'expérience leur laissera toutefois des séquelles inaltérables...

E11

**(OPTIONNEL)
BIENVENUE AU KNIGHT**

Le nom de tous les survivants ayant atteint l'Angleterre figure dans les registres d'Eurocorps, accessibles au Knight. Les PJ ayant réussi à atteindre l'Angleterre peuvent donc intégrer le Knight lors de son premier recrutement et ainsi assister à sa création.



HAUTS FAITS DISPONIBLES

CRÉATION DU KNIGHT

Les PJ qui ont réussi à atteindre les côtes britanniques lors du siège au Havre peuvent intégrer le Knight dès sa création.

COMBAT DE TITANS

Seul le PJ qui a porté le coup de grâce au Behemot peut prétendre à ce haut fait. Participer à la manœuvre n'est pas suffisant : l'Histoire ne retient qu'un seul nom pour cet exploit.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par les tags suivants : **C1** et **C2**.

DÉFENSEUR DE L'ART

Les PJ qui réussissent à rapatrier des œuvres majeures depuis le MUMA sont reconnus comme des défenseurs de l'art par le Knight.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par le tag : **D**.

EN TERRITOIRE ENNEMI

Les PJ piégés en territoire ennemi et qui survivent plusieurs mois, voire années, au cœur des ténèbres sont éligibles à ce haut fait.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par le tag : **ET**.

GUIDE

Les PJ qui, par leurs initiatives, leurs paroles et leurs choix, permettent à un grand nombre de survivants d'atteindre l'Angleterre en vie, sont reconnus comme des guides par le Knight.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par les tags suivants : **G1** et **G2**.

HÉROS DE GUERRE

Les PJ qui ont contribué à plusieurs actions d'éclat peuvent être reconnus comme des héros de guerre des tous premiers affrontements contre les ténèbres.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par les tags suivants : **H1**, **H2**, **H3**, **H4** et **H5**. Il n'est pas nécessaire d'effectuer les 5 événements pour obtenir ce haut fait : vous pouvez accorder cette distinction aux PJ avec seulement 2 ou 3 participations, à votre discrétion.

SAUVEUR

Seul le PJ qui aura eu l'opportunité et choisi de sauver Helena MacTavish au péril de sa vie gagne son respect. Il est reconnu comme sauveur par le Knight.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par les tags suivants : **S1** et **S2**.

TORTURÉ DANS LES TÉNÈBRES

Seul les PJ qui ont été capturés par les créatures des ténèbres, ont été torturés mais ont survécu avant d'être enfin secourus, obtiennent ce haut fait.

Les événements permettant de débloquer ce haut fait sont signalés par le tag **T**.

FICHES PERSONNAGES

INTRODUCTION

Afin d'agrémenter vos parties, vous trouverez ici 9 fiches de personnages tirés du roman *Morningstar : Origines*.

- ▼ Trois sont des antagonistes que vos joueurs pourront rencontrer entre 2034 et 2037, avant d'être adoubés (ou au début de leur carrière de chevaliers).
- ▼ Trois sont des personnages secondaires de la légende de Morningstar, présents au Knight.
- ▼ Le trio final est la coterie de Chiara « Morningstar » Moreno. Si vous souhaitez faire jouer une partie dans laquelle vos PJ pourraient croiser ses membres, en mission ou à Camelot, c'est ainsi possible.



« Morningstar » © William Bonhotel

ANTAGONISTES

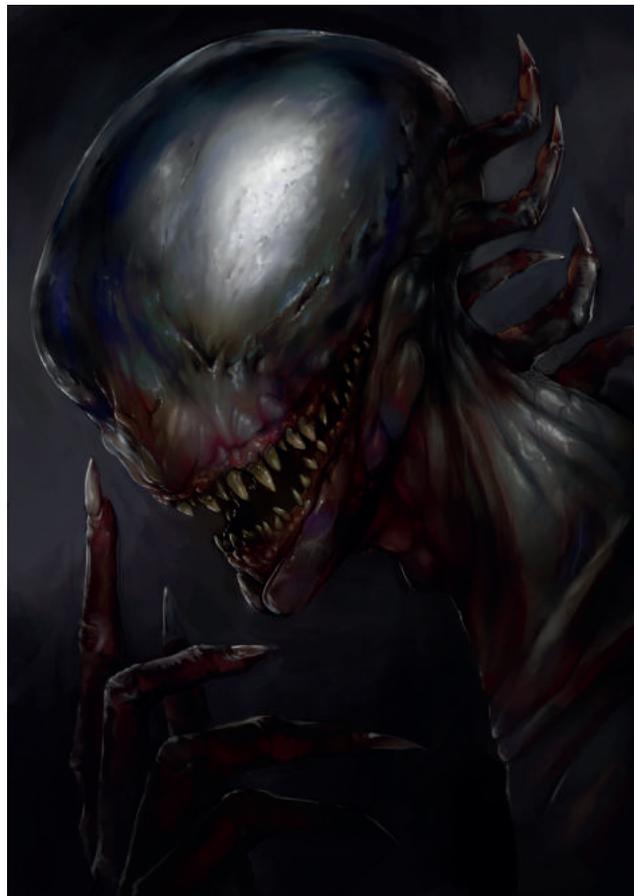
LE TRAQUEUR

Cette créature de la Bête a fait d'un centre commercial son terrain de chasse dès les premières heures de l'Anathème. Elle traque et massacre tous ceux qui y pénètrent, tant et si bien que les survivants des alentours, bien qu'affamés et en manque de ressources, ont abandonné tout espoir de pouvoir s'y approvisionner.

Chasseur hors pair, il se déplace avec furtivité et personne n'a survécu pour dire à quoi il ressemble. Si le Traqueur est aujourd'hui un monstre sanguinaire, il était autrefois humain. En effet, un des vigiles du centre commercial s'est transformé dès l'arrivée des ténèbres, et, quelque part, perpétue sa « mission » d'origine en gardant les lieux.

Ses victimes ayant l'ouïe la plus affûtée ont pu entendre le cliquetis du trousseau de clés, maintenu par un lambeau de ceinture à sa taille, tandis que la bête empruntait des conduits d'aération pour se rapprocher d'elles... avant de les tuer.

Patient, le monstre s'en prend en premier aux personnes isolées. Il est maître en son domaine et sait tendre des embuscades à ses victimes. Si celles-ci pouvaient s'exprimer outre-tombe et partager leur dernière vision avant de succomber, elles décriraient un terrifiant être humanoïde, comme un croisement d'homme et de mante religieuse. Certaines parleraient de ses membres noirs, longs et fins et de la paire d'appendices sur ses omoplates qui ont pu les transpercer. Toutes se souviendraient de son visage lisse, comme une carapace de chitine, dépourvu d'yeux, mais doté d'une immense bouche bardée de crocs jaunes. Le visage de la terreur.



« Le Traqueur » © Lionel Prats

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Le Traqueur est furtif et reste hors de vue le plus possible. Il s'en prend en premier aux personnes isolées.

LE TRAQUEUR					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	8	10	4	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (2)	-	Mineur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	5	5	100	
CAPACITÉS	Territorial : Le monstre ne sort pas de son territoire de chasse et peut s'en prendre à d'autres créatures de l'Anathème pénétrant sur son territoire le cas échéant. Saut : Le PNJ peut faire des sauts comme s'il possédait un module d'armure de saut nv2, en passant 2 tours de combat à bander ses muscles en préparation du saut. Contorsionniste : La créature est fine et extrêmement souple, ce qui lui permet d'utiliser certains conduits techniques pour se déplacer.				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 16	Contact	-		

L'ÉCARLATE

Surnommée l'Écarlate autant pour sa brutalité qu'à cause de l'angiome qui lui dévore le visage, cette quinquagénaire charismatique est une cheffe de gang redoutée chez les rebuts.

Dans sa place forte, aux Bridge Towers, cette stratège a instauré un système de commandement pyramidal qui valorise ses combattants aux dépens des travailleurs. Ces derniers sont souvent des membres de communautés voisines vaincues à qui elle « offre sa protection » (comprendre : « réduit en esclavage »). Ses lieutenants gèrent pour elle des trafics en tout genre, allant du commerce de matières premières à la prostitution en passant par la drogue et les jeux d'argent. Pour elle, tout est une ressource : les objets, les services et les êtres vivants.

Ses subordonnés l'appellent « Madame » et elle n'hésite pas à faire punir quiconque oublie cette politesse. Seuls ceux qui la connaissaient avant l'Anathème ont eu vent de son véritable patronyme et ils se gardent bien de l'employer. Toujours vêtue d'un blouson de cuir, elle arbore des cheveux bruns striés de blanc avec une coupe mi-longue, et ne descend de sa tour que pour contrôler le fonctionnement de son empire ou y faire des exemples... souvent sanglants.



« L'Écarlate » © Lionel Prats

Type : Salopard (recrue)

Tactique : En bonne monarque, l'Écarlate ne se salit jamais les mains elle-même. En cas d'affrontement, elle laisse ses sbires combattre à sa place et ne s'attaque à un adversaire en personne que si la situation l'y contraint.

L'ÉCARLATE					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	8	8	8	12	8
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	4	4	4	40	
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.				
	COUTEAU DE COMBAT				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	2D6 + 4	1D6	Contact	<i>Silencieux</i>	
ARME À DISTANCE	PISTOLET				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	1D6 + 6	1D6	Moyenne	-	

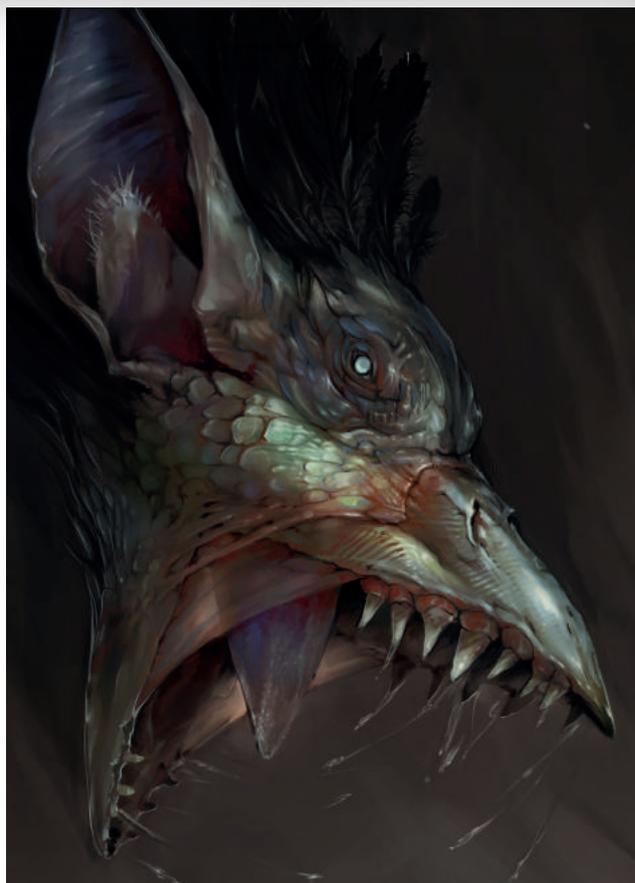
LE PTÉROSAURE

Monstre ailé du domaine de la Bête, le ptérosaure (ultérieurement surnommé « Dragon ») est une immense créature ailée, comme un croisement entre une chauve-souris et un dinosaure.

Il possède un long bec à l'extrémité d'une tête triangulaire, sur laquelle brillent de petits yeux jaunes. Son cuir, semblable à celui d'un reptile, lui confère une résistance incroyable, tandis que ses membres – deux ailes dentelées capables de trancher du métal et deux pattes griffues – sont des armes létales.

Au-delà de son apparence singulière, qui fait d'elle une créature unique dans la région du Havre où elle sévit, elle possède une capacité incroyablement gênante pour les chevaliers du Knight. Elle est en effet capable de désactiver (et endommager) tous les appareils électroniques d'un simple cri.

Sensible aux ondes radio qui lui donnent des maux de tête, elle est capable d'en localiser la provenance et se hâte alors de désactiver puis de détruire l'appareil avant même de chercher à s'en prendre aux humains présents. Tous les appareils de communication du Knight, qu'ils soient embarqués dans un vector ou intégrés dans une armure, émettent en continu des ondes s'ils ne sont pas désactivés. La bête fera de ceux-ci sa cible prioritaire et ne s'arrêtera pas avant de les avoir éliminés.



« Le Ptérosaure » © Lionel Prats

Type : Patron (recrue)

Tactique : Le Ptérosaure désactive tous les appareils électroniques avec son cri à intervalle régulier. Il s'en prend d'abord aux sources d'ondes radio, puis à l'adversaire avec le plus haut score de *Bête*.

LE PTÉROSAURE					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	12	14	10	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (4)	Majeur (6)	-	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	BOUCLIER
	14	14	20	300	10
POINT FAIBLE	Ondes radio : Si une source est à moyenne distance, sa <i>défense</i> et sa <i>réaction</i> sont divisées par deux.				
CAPACITÉS	Vol : La créature peut voler à une <i>vitesse</i> égale à 3 (si on la compare à celle des véhicules).				
	Cri : Tous les 4 tours, la créature peut générer une IEM (effet <i>parasitage</i> 4), peut être contré par un nod d'armure.				
	Actions multiples (1) : La créature possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base, si elle ne vole pas, et peut attaquer avec ses ailes/griffes.				
ARME DE CONTACT	Piqué : La créature gagne en vitesse et fonce avant de déployer ses ailes à 1 mètre du sol, infligeant des dégâts à toutes les cibles sur son passage sur une largeur de 6 mètres (être plaqué au sol permet de ne subir aucun dégât).				
	MORSURE – AILES/GRIFFES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
4D6 + 24	Contact	-			
PIQUÉ					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
4D6 + 36	Contact	-			

PERSONNAGES SECONDAIRES DU KNIGHT

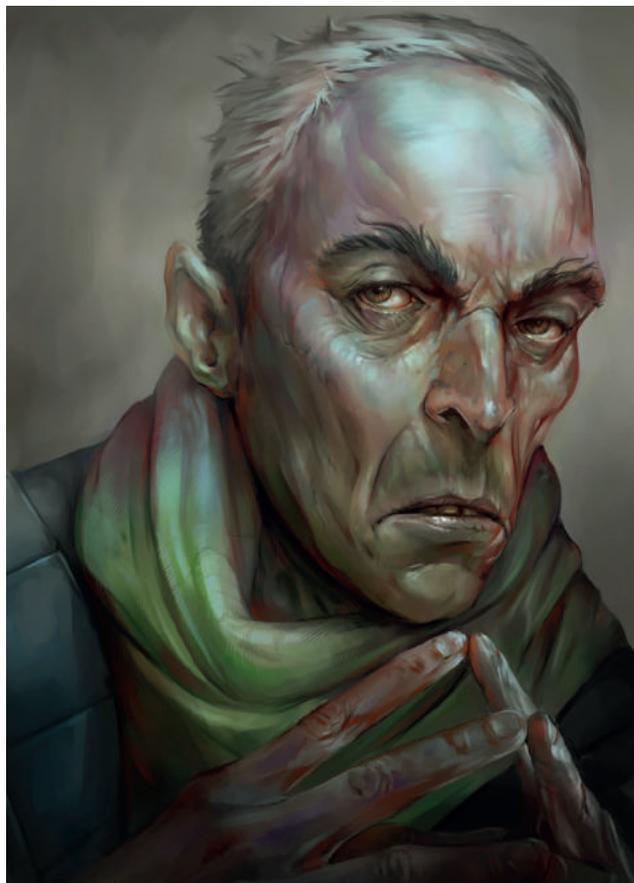
SCARF

Seul le personnel administratif connaît le véritable patronyme de Scarf, et c'est tout aussi bien ainsi pour le reste du Knight. Cet homme à l'air fouinard, toujours affublé du foulard vert qui lui vaut son surnom, est en effet l'un des mal-aimés membres de la section Tarasque. Ancien lieutenant de l'Écarlate, il se spécialisait dans le trafic de penombra avant que la mort de sa cheffe tarisse ce filon et le contraigne à retourner à des substances moins exotiques. Égoïste et manipulateur, il ne doit sa présence au Knight qu'à la perspicacité de Sagramor qui l'a tiré d'une cellule d'Humanité pour lui éviter la potence et tester son aptitude à manier une méta-armure. Heureusement pour lui, il s'est avéré capable d'en porter.

Reste à savoir si rejoindre le Knight fera de lui un homme meilleur...

Type : Allié (recrue)

Tactique : Égoïste et lâche, Scarf ne combat que s'il y est contraint. Il utilise alors principalement le mode Ghost de son armure et cible l'ennemi qui lui paraît le moins dangereux.



« Scarf » © Lionel Prats



SCARF						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	8	6	8	6	12	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	-	Mineur (2)	Mineur (2)	Majeur (6)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	9	9	30	34	50	70
CAPACITÉS	Méta-armure (Rogue 3 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Modules : Canon TNL nv2 – Griffes de combat nv2 (bras gauche) – Griffes de combat nv2 (bras droit)					
COUTEAU DE COMBAT						
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 6	1D6	Contact	Silencieux		
FUSIL ANTI-MATÉRIEL						
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	5D6 + 8	2D6	Lointaine	Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains		

DANIEL SPIEL

D'origine suisse, Daniel Spiel est l'un des plus jeunes chevaliers du Knight. Survivant du siège du Havre à l'aube de l'âge adulte, c'est là qu'il prend conscience de sa vocation de héros. Pour l'accomplir, il s'est engagé comme soldat d'Eurocorps entre 2034 et 2037, avant de rejoindre le Knight dès sa création, à seulement 21 ans. Il a été un des premiers à porter l'armure Warrior et a ensuite troqué celle-ci pour une Paladin, lorsque le modèle a été développé. Le nom de Paladin convient d'ailleurs parfaitement à sa philosophie.

Courageux et intègre, Daniel est complètement dévoué à sa mission. Il a combattu aux côtés d'Arthur dans ses premières batailles et souhaite un jour atteindre le même niveau que son seigneur pour éradiquer définitivement les ténèbres.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Daniel est prêt à tout pour protéger ses frères d'armes et il est toujours le dernier à se replier. En combat, il attaque en priorité les ennemis qui mettent en difficulté ses alliés.

DANIEL SPIEL						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	8	6	12	10	4	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	-	Majeur (6)	Mineur (4)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	3	9	2	34	120	20
CAPACITÉS	<p>Méta-armure (Paladin 6 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 6 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfiques sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>IA (À l'unisson) : Le PNJ et son IA ne sont qu'un. Il possède 1 action de déplacement en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.</p> <p>Modules : Canon TNL nv3 – Canon défensif nv3 – Champ de force amélioré nv2 – Tourelle d'épaule : Lance-flammes – Vol nv2 – Munitions non létales</p>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	6	2	Contact	Défense 4 / réaction 4		
RAILGUN	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	5D6 + 16	1D6	Lointaine	Précision / ignore armure / anti-véhicule / désignation / artillerie / assistance à l'attaque		
ARMES À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	4D6	8D6 + 12	Moyenne	Dégâts continus 6 / démoralisant / dispersion 6 / fureur / barrage 5 / lumière 2		
SHOTGUN AUTOMATIQUE (MUNITIONS NON LÉTALES)	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	4D6 + 10	6D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd / deux mains		

AZAAAN DIXON

Azaan est un chevalier britannique de la section Korrigan. Qu'il porte ou non son armure Warrior, ce trentenaire métis dégage une impression de droiture et de fiabilité. Tant que les circonstances le permettent, il garde son casque foldé car il préfère que ses interlocuteurs puissent voir son visage afin de tisser plus aisément des liens avec eux. Des motifs sont dessinés dans sa coupe de cheveux dégradée et ses tenues civiles ont toujours un cachet certain. Cela n'a rien de surprenant quand on sait qu'il est le fils du parlementaire Boris Dixon et qu'il a été élevé dans le luxe.

Il parle parfois de sa sœur, Keyah, qui a choisi de quitter l'arche de Londres et de vivre en rebut. En revanche, il ne mentionne jamais sa mère, mais certains s'imaginent que la confiance qu'il accorde à Palomydès serait due à un lien de parenté...

Type : Allié (recrue)

Tactique : Azaan est un bon soldat, prêt à se jeter dans la mêlée pour accomplir son devoir. Il cible en priorité les ennemis possédant le plus haut score de *Bête*.

AZAAAN DIXON						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS	8	6	12	8	6	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	-	Mineur (4)	Mineur (2)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
VALEURS DÉRIVÉES	3	9	3	34	100	40
CAPACITÉS	Méta-armure (Warrior 2 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 2 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Modules : Vision alternative (prédatrice) – saut nv2					
MARTEAU-ÉPIEU						
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	3D6 + 4	1D6	Contact	Perce armure 40		
SHOTGUN AUTOMATIQUE						
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME À DISTANCE	4D6 + 10	6D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd / deux mains		



COTERIE DE MORNINGSTAR

MORNINGSTAR

Chiara Moreno, surnommée « Morningstar », travaille comme technicienne à la section Giant et est la première à avoir revêtu l'armure Wizard. Âgée de 19 ans, cette jeune femme à l'esprit vif est une ancienne joueuse de MMORPG et une amie de Gauvain. Elle commande la plus jeune coterie du Knight, composée de quelques-uns de ses anciens camarades de classe d'avant l'Anathème.

En 2034, son tempérament affirmé et ses « naïves » aspirations humanistes lui ont valu de s'attirer les foudres de Yoko Kaneda, la fille d'Iwata Kaneda, le dirigeant du Nodachi. Sa tête a été mise à prix par l'institution, et Chiara a été contrainte d'abandonner tous ceux qu'elle connaissait pour vivre sous une fausse identité, parmi des rebuts britanniques. Si la création du Knight l'a conduite à postuler en tant que chevaleresse, elle garde de son expérience « au dehors » une motivation brûlante pour aider ceux qui vivent hors du système et une haine plus intense encore de sa némésis : Yoko.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Morningstar fait passer les personnes vulnérables en premier. En combat, elle se repose principalement sur les capacités de son armure pour lutter contre l'Anathème.

MORNINGSTAR						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS EXCEPTIONNELS	6	12	10	12	6	20
	-	Mineur (4)	Mineur (2)	Majeur (6)	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	12	9	3	28	40	80
CAPACITÉS	Méta-armure (Wizard 3 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée. IA (Trouver l'étoile) : Il est impossible pour le chevalier de se perdre, y compris dans les ténèbres les plus profondes. Modules : Interface sensitive RIGG – Champ de force amélioré nv2 – Vol nv2					
FLÉAU RÉPULSIF						
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	7D6 + 3	4D6	Contact	<i>Choc 2 / dispersion 3 / en chaîne / barrage 3 / Si l'utilisateur n'obtient aucune réussite sur son jet d'attaque, il subit les dégâts de l'arme à la place de sa cible</i>		



DANDY

Martin Dubois, surnommé « Dandy », est à la fois chevalier et styliste du Knight. À seulement 19 ans, ce jeune français des plus élégants conçoit l'apparence des armures et des améliorations esthétiques associées à celles-ci. Fils d'une mannequin à la renommée internationale et d'un célèbre présentateur TV français, il a beaucoup souffert à l'arrivée de l'Anathème, alors qu'il n'était encore qu'un adolescent. Ses parents sont portés disparus depuis les premières heures du cataclysme et il a perdu une jambe lors du siège du Havre. Ces expériences, couplées à l'isolement et à la méchanceté humaine à laquelle il a dû faire face après son arrivée en Angleterre, l'ont rendu amer. Il retrouve toutefois progressivement sa joie de vivre et son attitude rayonnante depuis son intégration au Knight où il a retrouvé sa meilleure amie Chiara.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Dandy préfère résoudre les conflits par la négociation et attaquer les créatures de l'Anathème à bonne distance. En combat, il cible les ennemis ayant infligé les plus hauts dégâts.

DANDY						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS	8	8	8	8	8	12
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (1)	-	Mineur (4)	Mineur (3)	Mineur (4)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
VALEURS DÉRIVÉES	4	4	4	34	40	80
CAPACITÉS	Méta-armure (Bard 6 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 6 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfiques sont annulés jusqu'à ce que l'armure soit réparée.					
	IA (Rêve prémonitoire) : L'IA du PNJ lui permet d'annuler 1 coup fatal. Modules : Vision alternative (thermique) – Relais satellite – Caméraman – Vol nv2 – Munitions drones – Munitions non létales					
ARME DE CONTACT	MARTEAU-ÉPIEU					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME DE CONTACT	3D6 + 4	1D6	Contact	Perce armure 40		
ARME À DISTANCE	FUSIL ANTI-MATÉRIEL					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME À DISTANCE	5D6 + 8	2D6	Lointaine	Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd / deux mains		
ARME À DISTANCE	PISTOLET DE SERVICE					
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
ARME À DISTANCE	2D6 + 6	1D6	Moyenne	Silencieux		

MJ



WOLFSKIN

Cora Vegas, surnommée « Wolfskin » en raison de la peau de bête (trophée de l'Anathème) qu'elle porte sur son armure, est, du haut de ses 16 ans, une des personnes qui attirent particulièrement l'attention de la Table Ronde. C'est en effet la plus jeune chevaleresse du Knight, une rescapée de l'Anathème et une artiste qui a su garder sa flamme.

Lors du siège du Havre en 2034, elle est piégée en territoire ennemi et survit seule pendant 3 ans en se servant d'un musée d'art moderne comme refuge. Cette expérience a forgé son caractère comme de l'acier trempé. Discrète et avare de mots, elle ne s'exprime que lorsqu'elle a quelque chose de pertinent à dire, et souvent de manière acérée. Cela lui a aussi fait développer une obsession, à laquelle elle se rattachait pour aller de l'avant dans les ténèbres : sa petite amie Monica, la sœur de Chiara. Cora n'aspire véritablement qu'à la retrouver et pouvoir vivre avec elle. Seuls ses camarades de coterie, qui font tout pour lui éviter des ennuis, savent que son engagement au Knight est conditionné à ce fin espoir...

Type : Allié (recrue)

Tactique : Wolfskin sait être discrète et attaque au corps à corps en ciblant les ennemis ayant le plus haut score de *Bête*.

WOLFSKIN						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
ASPECTS EXCEPTIONNELS	8	16	4	8	10	12
	Mineur (2)	Majeur (5)	-	-	Majeur (5)	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	9	9	30	34	50	70
CAPACITÉS	<p>Méta-armure (Rogue 3 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Domaine de la forme : En y consacrant 2 semaines à plein temps, le PNJ peut créer une œuvre protégeant une petite zone, réduisant les ténèbres d'un niveau et apportant un bonus au CdF de 4.</p> <p>IA (À l'unisson) : Le PNJ et son IA ne sont qu'un, et possède 1 action de déplacement en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son <i>initiative</i>.</p> <p>Modules : Saut nv2 – Wingsuit – Découpeur</p>					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	3D6 + 10	1	Contact	<i>Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque</i>		
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET		
	2D6 + 6	1D6	Moyenne	<i>Silencieux</i>		



FICHES LIEUX

INTRODUCTION

Afin d'agrémenter vos parties, vous trouverez ici 6 fiches de lieux tirés du roman *Morningstar : Origines*.

Comme ce qu'il y a à dire d'un lieu dépend de la période à laquelle votre aventure prend place, vous les trouverez présentés par ordre chronologique.

- ✓ Deux fiches vous dépeignent des cadres d'aventure en 2034, aux premiers jours de l'Anathème.
- ✓ Deux autres vous plongent au cœur de la vie de rebut en 2035.
- ✓ Et enfin, les deux derniers présentent des lieux dans leur situation de 2037, qui peuvent ainsi être les théâtres d'aventures pour vos chevaliers du jeu de rôle *Knight*.

AUX PREMIERS JOURS DE L'ANATHÈME (2034)

LE PORT DU HAVRE

DESCRIPTION / AMBIANCE

Le Havre n'est pas épargné par l'arrivée de l'Anathème en 2034. Dans la ville obscurcie par les ténèbres, les réseaux de communication sont tombés et l'approvisionnement en électricité a été coupé. Les habitants qui n'ont pas fui se sont calfeutrés chez eux, comme ordonné par les autorités, et attendent anxieusement que la situation s'améliore. La plupart des rues sont vides, et celles qui ne le sont pas sont arpentées par des désespérés que la police et les pompiers peinent à maîtriser.

Le port, quant à lui, est totalement désert. L'ambiance est sombre et pesante, que ce soit au niveau du site industriel, déjà naturellement grisâtre, ou à celui du port de plaisance, qui n'a plus d'agréable que son nom dans de telles circonstances.

LIEUX NOTABLES

ZONE INDUSTRIELLE

Le site industriel portuaire occupe une vaste part de la côte. Cette succession de quais bétonnés abrite de nombreux hangars de tôle, abimés par l'air marin, des grues de chargement et des troupeaux de containers en transition.

Les installations, souvent rustiques et mal entretenues, ont toutefois des avantages pour les quidams qui chercheraient à s'y abriter. Tout d'abord, certains bâtiments anciens fonctionnent encore avec des générateurs électriques, ce

qui permet d'avoir une source d'énergie malgré la coupure du réseau de distribution générale. Ensuite, les hangars et containers regorgent de marchandises de tous types ; certes bien protégées, mais accessibles à qui se donnerait les moyens et le temps de fouiller.

Les bâtiments constituent toutefois un piètre refuge car les murs fins sont dépourvus d'isolation et ne sauront protéger les survivants ni du froid ni des créatures qui rôdent au-dehors, de plus en plus nombreuses...

Quant aux bateaux, s'il est possible d'en trouver au niveau du terminal de chargement, ils restent rares car la plupart des marins ne font qu'y transiter. Toute fuite sera par ailleurs impossible, car démarrer et manœuvrer un cargo requiert des compétences spécifiques dans la conduite de tels mastodontes...



PORT DE PLAISANCE

Situé près de la plage et du musée d'art moderne André Malraux, à l'opposé du site industriel, le port de plaisance offre un accès direct et pratique à la mer, et donc une voie royale pour fuir la ville à ceux qui savent conduire un bateau. Toutefois, à l'aube de l'Anathème, peu sont ceux qui ont choisi cette option. Beaucoup de gens préfèrent en effet se terrer chez eux et attendre que les choses passent, et il faut dire aussi qu'une bonne quantité des bateaux amarrés appartiennent à des habitants de villes lointaines, qui ne viennent naviguer qu'à l'occasion de leurs vacances.

Yachts, voiliers, catamarans... on y trouve de tout, dans des états d'entretien variables. La capitainerie étant fermée, le seul obstacle à l'accès aux quais est une simple grille à cadenas.

Une fois celle-ci passée, les difficultés pour les survivants qui voudraient prendre le large seront de trouver un bateau qu'ils puissent démarrer et de parvenir à le manœuvrer sans heurt dans ce parking maritime où les embarcations sont serrées comme des sardines.

MUMA

Le musée d'art moderne André Malraux, plus connu sous le sigle « MuMa », est situé en bord de mer, près du port de plaisance. L'architecte qui l'a conçu a voulu faire de cette bâtisse un lieu « dédié à la lumière et à l'espace », comme en témoignent son toit et ses façades, presque intégralement composés de baies vitrées.

La bâtisse héberge de nombreuses peintures et sculptures, dont la majorité date de la fin du XIX^e et du XX^e siècle. Elle peut se vanter d'abriter l'une des plus larges collections d'œuvres impressionnistes du monde, et, en plus de ses galeries, accueille même un restaurant pour les visiteurs qui souhaitent profiter du cadre et de la gastronomie à la fois.

La situation exceptionnelle du musée est soulignée par la présence à l'extérieur d'une immense sculpture, *Le Signal*, d'Henri-Georges Adam, qui encadre de béton un morceau du paysage marin.

La combinaison de ces trois caractéristiques – présence d'une œuvre incroyable à l'extérieur, architecture spécifique et collections de créations de maîtres à l'intérieur – fait du MuMa un lieu très désagréable pour les créatures de l'Anathème qui en restent loin. Et donc, un refuge de choix.

DANGERS / HOSTILES

À l'aube de l'Anathème, on peut croiser dans les rues du Havre des désespérés et les premières créatures affectées par la Bête. Des bestians d'apparence féline, humanoïde ou canidée... principalement issus d'êtres humains ou d'animaux de compagnie qui ont entamé leur mutation.



BRIGHTON

DESCRIPTION / AMBIANCE

Brighton est une ville côtière britannique, située peu ou prou à la même longitude que le Havre.

Avec ses nombreuses plages, ses deux universités et son accès direct à Londres *via* le train, elle attire aussi bien des étudiants que des vacanciers, mais aussi des retraités qui y vivent à l'année. Au cours des dernières décennies, la ville n'a eu de cesse de se moderniser et accueille de plus en plus d'infrastructures de divertissements à destination des jeunes, comme des boîtes de nuit.

À l'arrivée de l'Anathème, l'heure n'est toutefois pas aux loisirs. Partout en Angleterre, des incidents violents et inquiétants éclatent, des couvre-feux sont établis, et à Brighton, l'approvisionnement des magasins a été coupé. Les gens qui le peuvent évitent de sortir et le seul moyen d'obtenir des vivres sans devoir se livrer au pillage des supermarchés fermés est, pour l'instant, de se rendre aux distributions organisées par Eurocorps à des points de ravitaillement précis.

LIEUX NOTABLES

POINTS DE RAVITAILLEMENT

Des troupes d'Eurocorps ont été affectées à Brighton et un peu partout dans la région côtière afin d'assurer l'approvisionnement alimentaire des populations urbaines. Les rayons des supermarchés sont en effet vides, soit parce qu'ils ont été pris d'assaut dans les dernières heures avant le confinement, soit parce que des pillards sont venus se servir.

Pour les civils, les distributions assurées par Eurocorps sont salutaires. Les militaires ont établi deux camps pour assurer l'aide humanitaire. Bien que chaque avant-poste soit lourdement protégé afin de garantir qu'aucun assaillant ne puisse s'emparer du matériel, que ce soit par la surprise ou par la force, chacun d'eux a sa propre ambiance.

Le premier s'est installé dans une supérette et les civils font la queue dans la rue pour accéder au comptoir où un intendant leur remet des provisions en fonction de la composition de leur foyer. Celui-ci n'est ouvert que deux fois par semaine et il ne faut pas louper le jour de la distribution.

Le second, situé non loin du Brighton General Hospital, est ouvert en permanence et basé dans un gymnase totalement réaménagé. On y assure aussi bien les distributions alimentaires que les premiers soins, afin de soulager la clinique voisine.

HÔPITAL GÉNÉRAL DE BRIGHTON

Depuis le début de l'Anathème, les hôpitaux et les cliniques privées de Brighton croulent sous le travail, et cela ne va pas en s'améliorant.

L'hôpital général de Brighton ne fait pas exception. Les soignants, dépassés, ont très vite dû faire face à l'afflux des premières victimes de désespérés, voire de désespérés eux-mêmes. Entre les blessures physiques plus ou moins graves et les traumatismes psychiques, tous les services se sont

retrouvés sous l'eau et, malheureusement, il était impossible de traiter tout le monde. L'arrivée de pillards décidés à se servir eux-mêmes et les réactions violentes de certains patients ont poussé une partie du personnel à déserter, ce qui a rendu plus précaire encore le quotidien du reste des soignants.

Au bout de quelques jours, de toutes les cliniques de la ville, seul le Brighton General Hospital avait encore la capacité d'assurer un service minimum. Cela grâce à la présence fortuite d'une unité d'Eurocorps déployée pour assurer la sécurité du quartier. Les habitants n'ont toujours aucune garantie de pouvoir sortir sans croiser une bande de désespérés (ou pire : une créature qui viendrait de muter !), mais au moins, ceux qui parviennent aux abords de l'hôpital se savent en sécurité.

Et si toutefois quelqu'un venait à succomber à ses blessures, au moins le cimetière n'est pas loin...

CIMETIÈRE DE BRIGHTON BOROUGH

Le cimetière de Brighton Borough, situé juste en face de l'hôpital général, est un lieu immense et verdoyant. Véritable poumon vert parcouru d'allées de graviers, il s'étend sur 12,75 hectares et abrite de nombreuses tombes et monuments aux morts. Certains sont dédiés aux combattants des Première et Seconde Guerres mondiales, mais tout récemment, une nouvelle pierre est venue les rejoindre. Celle-ci rend hommage aux 359 personnes, civils et militaires, décédées durant le siège du Havre lors de son invasion par les ténèbres deux semaines plus tôt.

RENCONTRES / ARCHÉTYPES

SERGEANT DEVON

Imposant, tant par sa taille et sa carrure que par son aura intraitable, le sergent Devon est l'officier en charge des troupes d'Eurocorps basées près de l'hôpital général. À l'origine, il était affecté en mission en France avec l'ensemble de son régiment, mais les aléas les ont conduits jusqu'à Brighton où ils assurent à présent l'aide humanitaire.

Comme tous les trentenaires, Devon a grandi avec les nouvelles technologies et n'hésite pas à s'en servir pour coordonner ses hommes. Il porte en permanence une œillère de réalité augmentée, rabattue sur son œil droit, qui lui permet d'obtenir en temps réel les informations dont il a besoin pour prendre ses décisions.

DANGERS / HOSTILES

À Brighton, l'homme est un loup pour l'homme. En plus des désespérés susceptibles de se transformer et de s'en prendre au reste de la population, de petits groupes de pillards se sont formés. Initialement, c'était pour s'en prendre à des supérettes fermées et trouver de quoi manger mais, à mesure que la situation se détériore, détrousser autrui leur pose de moins en moins de problèmes de conscience... tout comme l'usage de la violence pour arriver à leurs fins.

MJ



L'ANATHÈME EST INSTALLÉ (2035)

LE CENTRE COMMERCIAL

DESCRIPTION / AMBIANCE

Un an après l'arrivée de l'Anathème, les survivants ont appris à piller pour survivre. Leurs premières cibles ont été les supérettes, et les centres commerciaux ont naturellement suivi. Il est donc surprenant que plusieurs mois après le début du phénomène, l'un des plus grands *shopping mall* de la banlieue de Londres contienne encore de nombreux trésors...

Situé à quelques kilomètres au nord du refuge des Collapsos (voir fiches suivantes), le centre commercial local a pourtant tout sur le papier pour attirer les survivants.

Dans ce complexe aux allées larges et au plafond haut s'entassent une cinquantaine d'enseignes de tout type, notamment un supermarché et une pharmacie. Certaines boutiques sont installées dans des sections à deux niveaux où un magnifique dôme de verre baignait autrefois les clients de lumière naturelle. D'autres se situent dans des couloirs en rez-de-chaussée où seule l'électricité permettait d'y voir à quelques mètres.

Aujourd'hui, avec la chape de ténèbres qui voile le soleil, les lieux sont – dans le meilleur des cas – sombres, et même d'un noir opaque à certains endroits...

La rupture d'une canalisation a entraîné une inondation partielle du complexe et permis aux moisissures et à l'humidité de s'installer durablement. Par endroit, le brave – ou l'inconscient – qui s'aventure dans les lieux peut avoir l'impression de progresser dans une grotte, car entre le froid, le clapotis de l'eau sous les souliers, l'odeur de mousse et les

lampes qui peinent à disperser les ténèbres, il y a de quoi se croire en territoire sauvage...

Sans compter que les menaces rôdent... ou plutôt : la menace. Elle massacre inexorablement tous ceux qui mettent les pieds sur son territoire. Elle est implacable et impossible à éviter, au point que certains superstitieux en parlent comme d'une malédiction : un couperet invisible qu'on ne peut combattre. Elle est la raison pour laquelle certains nomades, même affamés et désespérés, se résignent à mourir de déshydratation plutôt que de tenter leur chance en ces murs.

Les Collapsos l'appellent « Le Traqueur ».

DANGERS / HOSTILES

Ceux qui n'ont jamais entendu parler du centre commercial s'imaginent que les dangers qui peuvent s'y terrer sont les mêmes que partout ailleurs : des bestians ou d'autres humains. Il n'en est rien. Le lieu est en fait doté d'un unique gardien, et même les créatures de l'Anathème ont appris à ne pas s'engager sur son territoire car elles y sont prises pour cible.

Ce gardien, c'est le Traqueur : un monstre particulièrement terrifiant à cause de sa furtivité hors du commun et de sa capacité à détecter et retrouver tout être vivant présent sur son terrain de chasse. Il est capable de se déplacer ultrasilencieusement et d'emprunter les conduits de ventilation du bâtiment, ce qui rend ses attaques imprévisibles, foudroyantes, et susceptibles de survenir à peu près n'importe où.

Note : la fiche détaillée de cet hostile est disponible p. 17.



BRIDGE TOWERS

DESCRIPTION / AMBIANCE

Situé en plein quartier résidentiel, le site des Bridge Towers est rapidement devenu un lieu de rencontre pour les survivants désireux de faire du troc grâce à son architecture singulière et visible de loin.

Au milieu des maisons individuelles, deux grandes bâtisses s'élèvent, reliées entre elles par un pont à leur dernier étage. L'appellation « tour » est toutefois un peu exagérée pour les désigner, car les bâtiments ne font que quatre étages, mais ce nom aguicheur attirait déjà les touristes avant l'Anathème. Ils pouvaient d'ailleurs loger directement dans l'une ou l'autre des tours, car il s'agissait d'un seul et même hôtel.

Suite à l'arrivée du clan de l'Écarlate, les Bridge Towers sont devenues bien plus qu'un simple point de rendez-vous, ou même qu'un refuge. Le gang, en possession d'armes à feu, s'est débarrassé des occupants précédents dans la violence et entreprend depuis d'en faire un centre névralgique des activités humaines du nouveau monde... sans la moindre place pour l'éthique.

Si l'on peut toujours y faire du troc de tout type de marchandises (et c'est d'ailleurs le seul endroit de la région où venir chercher des ressources rares et spécifiques), cette activité devient de plus en plus secondaire à mesure que l'Écarlate, originaire d'un milieu mafieux, met en place d'autres services.

Le marché s'installe à l'extérieur, entre les deux tours, couvert par un assemblage de tissus tendus entre les édifices. À l'intérieur, ce sont tables de jeu, débit de boissons, drogue et prostitution qui se développent à grande vitesse. Les visiteurs qui ont les moyens sont poussés à la consommation, parfois même manipulés pour mettre le doigt dans un engrenage dont l'Écarlate espère bien les garder captifs afin d'en faire ses débiteurs.

La forte présence de gardes armés partout dans l'enceinte envoie un message sans équivoque à quiconque y pénètre : ici, on suit les règles de la maison, un point c'est tout.

LIEUX NOTABLES

LA TOUR ROSE

La restructuration des activités des Bridge Towers a fait adopter des visages bien différents aux tours, autrefois jumelles. Celle qu'on surnomme désormais « la tour rose » a tout pour attirer le chaland, grâce à la musique et à la lumière qui en émane.

Au rez-de-chaussée, le bar a en effet repris du service et propose un débit de boissons (et de drogues) sur fond sonore. Des tables de jeu occupent la salle et des prostituées n'attendent que le bon moment pour solliciter les clients.

Si l'un d'eux se laisse tenter, les hommes et filles de joie récupèrent une clé auprès d'Irina, maquerelle des lieux, et s'éclipsent vers les étages par un escalier. Hormis le 4^e étage

qui est réservé à l'Écarlate, les chambres d'hôtel de la tour rose sont presque toutes affectées à la prostitution, et permettent tout type de pratique à l'abri des regards.

LA TOUR GRISE

La tour grise, en revanche, paraît bien terne en comparaison de sa sœur. Elle ne sert plus que d'entrepôt pour les marchandises et de dortoirs pour les travailleurs de l'Écarlate, traités comme des esclaves. Alors que les soldats bénéficient d'un statut supérieur et de maisons individuelles dans le quartier, les travailleurs rentrent généralement fourbus à leur chambre dans la tour une fois leur labeur accompli. Là, il n'y a qu'un lit qui les attend et, parfois, lorsque le rationnement de l'eau le permet, une douche.

RENCONTRES / ARCHÉTYPES

L'ÉCARLATE

Surnommée l'Écarlate autant pour sa brutalité qu'à cause de l'angiome qui lui dévore le visage, cette quinquagenaire charismatique est la dirigeante des Bridge Towers.

Ses subordonnés l'appellent « Madame » et elle n'hésite pas à faire punir quiconque oublie cette politesse. Seuls ceux qui la connaissaient avant l'Anathème ont eu vent de son véritable patronyme et ils se gardent bien de l'employer. Toujours vêtue d'un blouson de cuir, elle arbore des cheveux bruns striés de blanc avec une coupe mi-longue et ne descend de sa tour que pour contrôler le fonctionnement de son empire ou y faire des exemples... souvent sanglants.

Note : la fiche détaillée de cette rencontre est p. 18.

IRINA

Postée de manière quasi permanente au comptoir de la tour rose, Irina est la mère maquerelle qui chaperonne la prostitution dans l'établissement. Tel un aigle, elle surveille la salle et donne des clés de chambre à ses ouailles lorsque celles-ci ont besoin de faire monter un client. Avec sa teinture blonde passée, son corset et son accent russe, cette trentenaire affirme sans complexe que le travail du sexe est un emploi comme un autre, qui vaut mieux que l'esclavage domestique dans lequel les femmes se retrouvaient enfermées avant l'effondrement. Irina fume, boit à l'occasion, et considère l'Écarlate comme une partenaire d'affaires aguerrie.

SCARF

Cet homme à l'air fouinard, toujours affublé du foulard vert qui lui vaut son surnom, est l'un des lieutenants de l'Écarlate. Égoïste et manipulateur, il n'hésite pas à tirer parti de son statut pour s'octroyer le plus de privilèges possible. Sa position de chef du trafic de drogue lui facilite grandement la tâche car les addictions qu'il génère rendent ses clients particulièrement enclins à lui faire des faveurs contre une dose.

Note : Scarf est un personnage qui survit et évolue au cours du roman *Morningstar : Origines*. Sa fiche détaillée en version 2037 est disponible p. 20.



APRÈS LA CRÉATION DU KNIGHT (2037)

LE REFUGE DES COLLAPSO

DESCRIPTION / AMBIANCE

Situé dans la banlieue éloignée de Londres, ce refuge de rebuts était autrefois un immeuble d'habitation comme on en voyait beaucoup. Il avait toutefois une particularité : abriter le quartier général d'une association de résilience urbaine appelée « Les Collapsos ».

Celle-ci y avait établi un terrain d'expérimentation visant à acquérir un semblant d'autonomie alimentaire et énergétique : un jardin en permaculture, un poulailler, des panneaux solaires sur le toit, un collecteur d'eau de pluie et un système d'aquaponie. En 2034, lorsqu'il est devenu évident que les supermarchés ne pourraient plus les nourrir, une

partie des Collapsos ont fini par venir se retrancher sur place avec leur famille dans l'espoir de profiter de ces ressources. Cela a marqué le début de la création de la communauté de rebuts qui y vit aujourd'hui, bien que les membres qui la composent aujourd'hui soient presque tous différents de ceux qui étaient présents à l'origine.

Cette enclave, sécurisée avec les moyens du bord, abrite aujourd'hui une quinzaine d'âmes que les épreuves ont fédérées de manière indéfectible. Du bambin au vieillard, chacun contribue pour permettre à tous de survivre. Entre le froid, la faim, l'usure prématurée de tous les équipements, le manque de ressources et les créatures de l'Anathème qui rôdent dans la région, la lutte est quotidienne et seule la vie en groupe permet d'égayer un quotidien déjà fort lugubre...

Tous ceux qui sont encore présents aujourd'hui ont néanmoins choisi consciemment ces conditions de vie difficiles à l'alternative de la servitude promise par les immortels.

LIEUX NOTABLES

LA COUR

La cour est le centre névralgique du refuge. Du moins, quand il ne pleut pas. Les Collapsos sortent tables, chaises et plans de travail pour y réaliser leurs activités quotidiennes en groupe et se relayer les dernières nouvelles. Lessive, vaisselle, cuisine ou réparations diverses, tout ce qui peut y être fait est accompli sur place, généralement sur la partie bétonnée de l'enclave.

Celle-ci est prolongée d'un jardin potager, cultivé selon les principes de la permaculture. Un poulailler jouxte l'ensemble. Malheureusement, à cause du froid et de l'absence de soleil, peu de choses parviennent à pousser dans cette terre malmenée. L'exploration pour trouver de la nourriture en conserve, bien qu'hasardeuse, est indispensable. Heureusement, le refuge a d'autres atouts...

LES SALLES D'AQUAPONIE / HYDROPONIE

Nichées dans deux appartements voisins, les salles d'aquaponie et d'hydroponie assurent, grâce à un ingénieux système de culture hors-sol, une partie de l'approvisionnement alimentaire du refuge. Des plantes poussent à même l'eau dans d'immenses bacs et cette même eau circule jusqu'à un bassin d'élevage de poissons dont les déjections fertilisent les cultures. Une pompe fonctionne en permanence pour assurer la circulation de l'eau ainsi que des néons qui apportent aux plantations la luminosité nécessaire à leur développement et leur entretien.

Ces installations, bien que largement insuffisantes pour subvenir aux besoins alimentaires du groupe, lui permettent toutefois d'avoir un apport régulier en nourriture fraîche. En contrepartie, elles nécessitent un apport électrique permanent qui rend les Collapsos dépendants à la fois de leur générateur, de ses membres expérimentés qui maîtrisent les dispositifs d'aquaponie/hydroponie, mais aussi de leur *fixer*, car tout tend malheureusement à tomber en panne...

RENCONTRES / ARCHÉTYPES

CHRIS

Âgé de 10 ans en 2037, Chris est un jeune muet qui s'est retrouvé propulsé au rôle crucial de réparateur de la communauté suite au départ de son ancienne *fixer* pour le Knight. Pour se faire comprendre de ceux qui ne maîtrisent pas la langue des signes, il porte un gantelet à la main droite qui traduit oralement la signification de ses gestes. C'est probablement autant par envie de pouvoir réparer lui-même cet objet qui lui est si précieux que par amitié avec l'ancienne *fixer* qu'il en était devenu l'apprenti près de 3 ans auparavant. À présent, il se retrouve avec une responsabilité sacrément lourde à porter pour quelqu'un de son âge. Cela n'entache toutefois pas sa joie de vivre débordante et ses ambitions. Chris en est persuadé : un jour il rejoindra le Knight et retrouvera leur ancienne *fixer*, pour qui il nourrit une admiration sans faille.

LE CONSEIL

À l'origine, l'association des Collapsos se voulait être une démocratie participative. La communauté qu'elle a engendrée n'a pas pu suivre cet idéal théorique. Les problèmes gangrénèrent le groupe jusqu'à l'arrivée de Simon, le père de Chris, dans les premiers mois de l'Anathème. Incapable de prendre des décisions difficiles, le groupe a naturellement permis à ce quadragénaire doté d'un naturel calme et d'un esprit stratégique de s'imposer, jusqu'à ce qu'il devienne officiellement le chef de la communauté.

Si chacun s'en réfère à lui et attend son approbation, il gouverne toutefois rarement seul. La vie collective se décide *via* les réunions du conseil, une instance composée de 7 membres parmi les plus anciens et capables de la communauté.

En plus de Simon, on y retrouve :

- ▼ Le père Benedict, un homme d'église qui s'occupe de la vie religieuse et de l'éducation des enfants.
- ▼ Marisa, une femme au tempérament cabotin qui coordonne l'intendance et le travail aux cuisines.
- ▼ Denis, le référent en permaculture du groupe. Il fait tout pour esquiver les conflits.
- ▼ Joe et Duncan, les responsables des cultures hors-sol. Le premier n'hésite jamais à dire haut et fort ce qu'il pense, le second est plus taciturne.
- ▼ Vandana, infirmière d'origine indienne et référente médicale de la communauté. Son caractère discret contraste avec les tenues colorées qu'elle porte la plupart du temps.

Le conseil peut admettre, pour une session donnée, un ou plusieurs membres temporaires afin de prendre les décisions au mieux au regard des informations dont un spécialiste dispose. Il peut aussi décider d'accueillir une nouvelle personne de manière permanente. Cela suppose toutefois que celle-ci ait une ancienneté suffisante dans la communauté et ait fait ses preuves aux yeux du reste du conseil qui doit estimer que son admission n'ébranlera pas l'équilibre du système.



LE HAVRE

DESCRIPTION / AMBIANCE

Après trois années noyée sous les ténèbres, la ville du Havre n'est plus que le fantôme de ce qu'elle fut jadis. Les bâtiments s'effondrent, le bitume craquelle et laisse apparaître des herbes sauvages qui tentent de pousser en dépit du ciel voilé. Les arbres, décharnés, ont renoncé à leur feuillage, et même les animaux semblent avoir déserté cette ville stérile. Les rues silencieuses ne sont plus arpentées que par les créatures de l'Anathème qui s'y sont installées.

Une équipe du Knight en mission ne verra principalement que des ruines en arrivant sur place, mais on peut toutefois identifier, depuis les hauteurs de la ville ou en survol, un duo de bâtiments, proches de la mer, qui semble étrangement avoir résisté à l'érosion...

LIEUX NOTABLES

ÉGLISE SAINT-JOSEPH

À environ 200 mètres du port de plaisance, une haute tour s'élève au milieu des débris. On pourrait croire à un phare, mais il s'agit en fait d'une église : Saint-Joseph. Ce lieu de culte est loin de se limiter à cette seule fonction. Initialement détruit pendant la Seconde Guerre mondiale, il a été reconstruit pour remplir une double fonction laïque et religieuse. À la fois mémorial de la guerre et église paroissiale, Saint-Joseph possède une tour-lanterne de 107 mètres de haut qui évoque un phare guidant les marins et les âmes. Un escalier permet l'ascension jusqu'au sommet et la contemplation des nombreux vitraux qui ornent la tour par la même occasion.

Ces éléments font de l'église une véritable œuvre d'art et lui permettent d'être encore debout aujourd'hui. Malheureusement, cela ne la protège pas complètement. Si elle reste un refuge temporaire possible, elle n'est toutefois pas aussi préservée qu'un autre bâtiment côtier...

MUMA

Le musée d'art moderne André Malraux, plus connu sous le sigle « MuMa », est le seul bâtiment resté à peu près intact. Il doit ce traitement de faveur autant à la quantité d'œuvres d'art qu'il abrite qu'à la présence de l'immense sculpture du *Signal*, située à ses portes. Cette pièce de maître a su préserver la bâtisse des effets de l'Anathème et aura même pu permettre à certains habitants qui en auraient eu l'idée de s'abriter là, pendant un temps. L'absence de vivres et d'eau potable aura toutefois contraint les survivants à sortir, et une fois dehors, le danger les aura trouvés...

DANGERS / HOSTILES

De nombreux bestians ont établi leur territoire dans la ville. Dans les hauteurs, près de la forêt, il s'agit principalement de meutes de créatures, semblables à de gigantesques loups, qui chassent en groupe.

Dans la basse-ville, près du port, on croiera des monstres plus solitaires et aux airs félins, tous aussi létaux et affamés que leurs homologues installés plus au nord.

Ce ne sont toutefois que des menaces abordables en comparaison du terrible Ptérosaure qui domine la région. Ce monstre volant, aux airs de dinosaure croisé avec un dragon, est une créature particulièrement résistante et capable de désactiver d'un cri tout équipement électronique à sa portée. Cela en fait un adversaire particulièrement redoutable, même pour une coterie de chevaliers.

Note : La fiche détaillée de cet hostile est disponible p. 19.

