

KNIGHTS

Codex 2 Enquête à Clearwater



Coline Pignat - Simon Gabillaud


Orygins

Vie d'un chevalier errant - Jour 30

« La solitude, voilà ce qui me pèse le plus. Je n'ai pas de coéquipiers prêts à me soutenir, à m'épauler dans mes enquêtes et mes actions. Personne vers qui me pencher pour chercher l'inspiration lors d'un discours ou pour effectuer un tir de couverture. Bref, je croirais parfois devenir fou tellement mon ancienne coterie me manque.

Le soir, alors que j'ai en général trouvé un lieu de repos au sein d'une arche, d'un bastion ou d'une communauté de rebutis, je repense souvent à toutes les missions que j'ai effectuées en équipe par le passé. Ensemble, nous avons bravé la nuit et le froid. Nous avons sauvé des populations entières ou juste une personne. Parfois, nous sommes passés pour des héros et, parfois, nous avons failli et de pauvres personnes innocentes sont mortes par notre faute.

Mais nous étions là, ensemble, et malgré nos échecs, même repentissants, nous savions que nous allions les assumer ensemble et continuer coûte que coûte.

Aujourd'hui, je dois assumer seul mes actes, je n'ai même pas de fausse identité derrière laquelle me cacher. Pas comme cela avait été le cas à Clearwater. »

2

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Coline Pignat, Simon Gabillaud

Illustrations
Rudy Crus

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves


Orygins

NEWS - Arche de Denver

Le mot d'Ethan Henry

Solidarité et équité sont les maîtres mots de notre bien-aimée arche et de notre corporation Hemera Genetics. C'est pourquoi, chaque rebut qui souhaiterait rejoindre Denver sera accueilli à bras ouverts et trouvera chez nous un poste à la hauteur de ses compétences et de ses qualités. Mesdames, messieurs, l'hiver s'annonce rude alors rejoignez sans attendre les citoyens de notre belle et grande arche avant que vous-mêmes et votre famille n'en subissiez les conséquences !

Publicités

✿ Vous souhaitez faire le bien autour de vous ? Vous aimez l'ordre et vous voulez grimper dans les échelons ? La milice de l'arche de Denver a besoin de vous ! Des postes sont à pourvoir dans les nombreux bastions de l'arche, alors rendez-vous au poste de milice le plus proche de chez vous !

Live

✿ Plusieurs attentats ont eu lieu dans l'arche d'Humanité, à Londres. Malgré le travail acharné de la milice locale, celle-ci n'arrive malheureusement pas à débusquer les terroristes à l'origine de ces explosions. Ethan Henry, notre immortel, a proposé à plusieurs reprises à Ismaël Jhélam de lui confier des miliciens de l'arche de Denver, à même de mener à bout une enquête de qualité. Malheureusement, l'immortel de Londres est encore trop orgueilleux pour accepter l'aide bienveillante de M. Henry.

✿ On déplore plusieurs départs du bastion de Clearwater pour une communauté de rebutis située non loin. Malgré les appels insistants de notre cher immortel, les familles continuent de partir vers une mort certaine. Il est envisagé l'envoi d'un groupes de miliciens afin de convaincre pacifiquement la population de ce bastion de rester sous la protection de l'arche de Denver.



Informations locales : Clearwater

✿ Vous aimez la bière et la bonne musique ? Venez donc au Red Jack dans le centre-ville ! Le Red Jack c'est plus de 300 places assises et 10 menus pour moins de 20 crédits ! Et en ce moment, venez profiter en live d'un des meilleurs répertoires de musique country ! Rien de mieux pour réchauffer ses nuits !

✿ Message de Catherine Carols à l'attention des habitants de Clearwater : « Il m'est parvenu récemment que des groupes de personnes avaient été aperçues aux abords des scieries abandonnées situées autour de la ville. Je demande à tous, pour des raisons de sécurité, de ne pas approcher ces bâtiments qui sont, pour la plupart, sur le point de s'effondrer ! Je n'hésiterai pas à sévir si de nouveaux cas me sont rapportés. »

Scénario : Enquête à Clearwater

Les PJ sont envoyés dans la petite ville de Clearwater, bastion situé à près de 100 kilomètres de l'arche de Denver et abritant un peu moins de 3000 âmes.

C'est le chevalier de la Table Ronde Lancelot qui ordonne aux chevaliers de se rendre à Clearwater pour retrouver **Meryl Jones**, une membre du Knight en armure Bard portée disparue depuis 24h. La jeune femme, écuyère de Lancelot, enquêtait inconnu sur près de quarante disparitions, visiblement des enlèvements, qui commençaient à inquiéter le gestionnaire et maire de Clearwater, **Charles Banks**.

La jeune femme ne répond à aucun message du chevalier de la Table Ronde et ne semble plus donner aucun signe de vie. Les héros vont ainsi devoir enquêter sur l'absence de Meryl et résoudre, s'ils le peuvent, les disparitions qui font trembler Clearwater.

Cette mission est destinée à des chevaliers un peu expérimentés. Un total de 50 à 100 PG accumulés est nécessaire pour accomplir cette mission.

Synopsis

Les chevaliers vont rapidement se rendre compte que le bastion de Clearwater est presque laissé à l'abandon et que la peur règne. Leur mission les mènera chez Meryl, qui se faisait passer pour une simple citoyenne ouvrière à l'usine d'Hemera Genetics. Puis, ils pourront enquêter sur les lieux des disparitions, généralement dans les habitations du pourtour de la ville.

C'est leur rencontre avec un musicien récemment arrivé, **Angus Allman**, jouant à l'unique bar de la ville (le Red Jack), qui leur permettra de découvrir que les ténèbres ne sont pas ici par hasard. En effet, une créature de l'Anathème nommée le **Collectionneur**, ainsi que ses sbires, sont à la poursuite du musicien, comme s'ils souhaitaient mettre fin à sa musique. L'homme se sait pourchassé et, pour repousser les monstruosité qui le traquent, il joue des nuits entières au Red Jack. En vue de le faire

céder, le Collectionneur enlève et torture des gens de Clearwater, mais le guitariste ne capitule pas et, malgré les disparitions, il joue inlassablement dès que la nuit tombe.

Les chevaliers devront donc protéger le musicien tout en recherchant Meryl et les autres disparus. Leur enquête les mènera dans une ancienne scierie profondément enfouie dans la forêt et qui abrite des ténèbres pures. Ils y affronteront un colosse, anciennement humain, armé d'une tronçonneuse.

À leur retour en ville, ils pourront remarquer que la zone a été envahie de créatures au masque blanc. Ces entités sont les habitants enlevés, devenus désespérés et corrompus par les ténèbres. Un combat titanesque contre le Collectionneur les attendra alors. Ils devront vaincre cette créature pour sauver Meryl et l'ensemble des habitants de Clearwater.

Ordre de mission

Le chevalier de la Table Ronde Lancelot convoque les héros afin de leur donner en personne leur ordre de mission.

MJ, lisez ceci ou paraphrasez-le à vos joueurs.

Chers chevaliers,

Un bastion de l'arche de Denver nommé Clearwater est en proie à de très nombreuses disparitions depuis un peu plus d'une semaine. Le Knight n'ayant pas l'autorisation d'agir sur le territoire de l'arche de Denver, j'avais envoyé une de mes écuyères, Meryl Jones, pour enquêter dans cette communauté. Malheureusement, l'agent Jones ne montre plus de trace de vie depuis 24h. C'est pourquoi j'ai décidé de vous envoyer sur les lieux.

Votre mission sera de retrouver Meryl Jones, d'enquêter sur les disparitions et de rester les plus discrets possibles, votre présence n'étant pas autorisée par l'arche de Denver.

Soyez prompts et sans pitié.



Meryl Jones / Sarah Hill

L'agent Meryl Jones est une écuyère de Lancelot portant constamment sa méta-armure modèle Bard. Lancelot l'a envoyée il y a 6 jours à Clearwater afin qu'elle y enquête incognito sur des disparitions. Elle s'y fait passer pour Sarah Hill, une technicienne rétrogradée en simple ouvrière dans l'usine d'Hemera Genetics située aux abords de Clearwater. Elle habite dans un des immeubles en préfabriqué faits pour loger les ouvriers de l'usine. Cela fait 24h qu'elle ne donne plus signe de vie. Elle devait normalement faire parvenir à Lancelot une clé de données protégée pour lui faire part de ses découvertes.

Les héros vont devoir agir sous couverture afin d'être les plus discrets possible. Le Knight leur a donc créé de nouvelles identités, celles de miliciens de l'arche de Londres. En effet, dernièrement, une série d'attentats a eu lieu à la célèbre arche d'Humanité. Les commanditaires de ces événements ne sont pas encore clairement définis, mais la milice de l'arche et le Knight lui-même soupçonnent que les répercussions des attentats s'étendent jusqu'aux États-Unis. Les chevaliers vont devoir convaincre les habitants de Clearwater qu'ils recherchent Sarah Hill car elle serait potentiellement en lien avec les attentats commis sur le sol anglais.

Cette couverture permettra ainsi aux héros d'enquêter sur les agissements de Sarah Hill sans paraître suspects en plus de leur offrir quelques moyens de combattre sans griller leur couverture. Tant que l'enquête n'engage que des humains, il est interdit aux chevaliers d'avoir recours à leur armure à découvert. Par contre, si l'Anathème a un lien avec cette affaire et est considéré par les héros comme une menace directe, il leur est autorisé d'utiliser tous les moyens pour sauver des vies.

Équipement des chevaliers sous couverture

Combinaison Guardian

CdF 5

PA 5

Matraque taser

4

Dégâts	3D6 + For
Violence	2D6
Portée	Contact
Effets	Choc 2 / barrage 2 / deux mains

Pistolet de service

Dégâts	2D6 + 6
Violence	1D6
Portée	Moyenne
Effets	Silencieux

Acte 1 : Enquête à Clearwater - Jour

La petite ville de Clearwater, accueillant 3000 âmes à peine, est installée autour d'une rivière éponyme et entourée de nombreux monts. L'hiver est très rude dans cette cité ouvrière du Colorado et la neige qui tombe fréquemment ainsi que les grandes forêts de sapins qui la bordent l'isolent aisément du reste du monde. Un vent puissant souffle constamment et rend la commune encore plus à la merci du froid, de la neige et du gèle.

Pourtant malgré le froid ambiant et les difficultés, les gens y sont chaleureux. Tout le monde se connaît et la majorité travaille à l'usine d'Hemera Genetics, installée dans une ancienne friche industrielle. Il reste difficile pour les étrangers de bénéficier de la chaleur des habitants. Ceux-ci sont en général assez méfiants vis à vis des inconnus.

Depuis l'Anathème, Clearwater est intégrée à l'arche de Denver. Mais trop éloignée de la métropole, la commune est devenue un bastion, une ville dépendante de l'arche, reliée à cette dernière par un train maglev et surveillée par quelques miliciens, mais ne possédant pas de dômes de lumière. Elle semble donc protégée sans réellement l'être. Actuellement, à cause de l'hiver, la ville est presque totalement isolée du reste du monde : les routes sont bloquées et les chemins de montagne impraticables. Seul le train maglev et quelques rares vectors capables de résister aux violentes intempéries permettent d'y accéder.

Cette situation est dangereuse, propice à une invasion des ténèbres et au désespoir. L'Anathème n'a d'ailleurs pas manqué de s'immiscer dans les profondes forêts qui entourent la petite communauté, notamment près d'une ancienne scierie qu'on dit hantée, située à deux kilomètres de la ville.

Organisation de Clearwater

L'inspiration principale de Clearwater est la ville de Bright Falls dans le jeu vidéo *Alan Wake*.

On y trouve un immense bar nommé le Red Jack qui fait aussi office de réfectoire pour les ouvriers de l'usine Hemera, un poste de milice qui compte une vingtaine d'hommes, quelques commerces ou appartements en centre-ville. En périphérie de la ville, on trouve les logements des employés de l'usine. Ces immeubles en préfabriqué, qui se ressemblent tous, font 10 étages, sont mal isolés et regroupent des appartements tous similaires. L'usine d'Hemera Genetics emploie près des deux tiers des adultes de la ville pour traiter du matériel chimique dangereux. Légèrement isolée de la ville, elle est entourée de grillages et de barbelés, constamment gardée par une équipe de 10 miliciens. Les allers et venues sont extrêmement surveillés. La corporation Hemera

Genetics est connue pour être dirigée par un immortel, Ethan Henry, à la tête de l'arche de Denver. Elle est spécialisée dans la bio-ingénierie et la production de plans pour les nanomachines.

La ville est dirigée par le maire, **Charles Banks**, un homme d'une soixantaine d'années, adipeux et sympathique. Il est vêtu à la mode locale, avec vêtements chauds à carreaux, chapeau et doudoune. Le chef de la milice est **Catherine Carols**, une femme d'une quarantaine d'années, toujours vêtue de son armure pare-balle et de son béret noir, comme sa vingtaine d'hommes. Enfin, le directeur de l'usine d'Hemera Genetics se nomme **Bill Hopeson**. Cet homme dans la force de l'âge, tiré à quatre épingles et à l'origine citoyen de l'arche de Denver ne semble pas porter la ville de Clearwater dans son cœur.

Les chevaliers arrivent à Clearwater alors que la neige tombe à gros flocons sur la petite ville. Le train maglev les dépose au petit matin à l'est de la petite ville. Personne ne semble attendre leur arrivée mais deux membres de la milice sont en train d'opérer une surveillance de la gare. Les héros sont les seules personnes à descendre du train.

S'ils s'adressent aux miliciens, expliquent leur présence, ces derniers pourront les guider jusqu'au poste de milice en centre-ville grâce à un test base *Aura* difficulté faisable (2).

À la milice

Dès leur arrivée au bâtiment de la milice, les chevaliers peuvent immédiatement constater que ses membres sont en sous-effectif compte tenu de la taille de la ville et de sa qualité de bastion. Ils sont directement amenés auprès de Catherine Carols. Celle-ci a été mise au courant par l'arche d'Humanité de leur arrivée, mais ne les accueille pas pour autant avec amabilité.

Elle leur explique que Sarah Hill est arrivée en ville il y a 6 jours et qu'elle posait beaucoup trop de questions pour une simple ouvrière d'Hemera Genetics. Elle a même été jusqu'à poser des questions directement aux deux miliciens qui ont accompagné les héros de la gare. Ils la soupçonnaient d'être une journaliste ou quelque chose de ce genre, mais au vu de la présence des héros et de leur enquête, elle n'est pas non plus surprise qu'elle puisse être une intégriste quelconque.

Si les chevaliers interrogent Catherine sur les questions posées par Sarah, elle évoque les disparitions qui ont lieu depuis un peu plus d'une semaine à Clearwater.

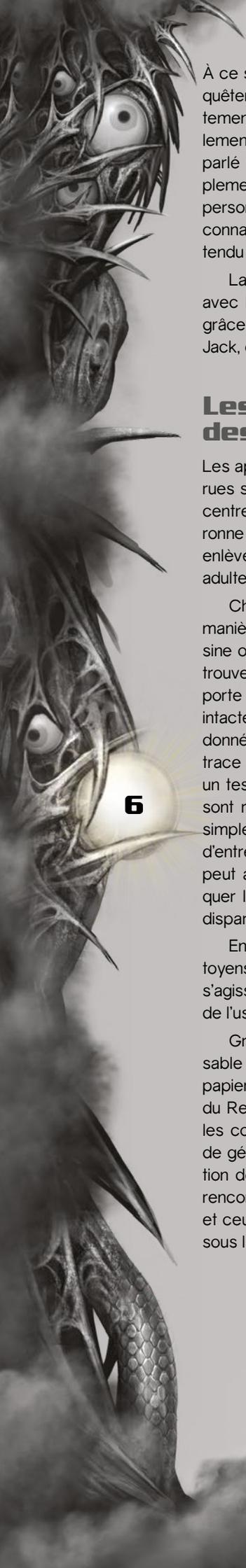
Pour la commandante, ce ne sont pas des disparitions mais plutôt des départs. En effet, des rumeurs courent sur une communauté de rebus qui se serait établie à quelques 40 kilomètres au nord-est de la ville. Beaucoup pensent que des habitants ont

simplement décidé de quitter la vie de citoyen de bastion pour celle de rebut. Cette thèse est appuyée par le fait que ce sont en général des familles entières qui ont disparu. En outre, aucune marque d'intrusion n'a été constatée chez aucun d'entre eux. La honte de vouloir devenir rebut explique la discrétion avec laquelle ils ont organisé leur départ, toujours fait de nuit et sans que personne ne soit au courant. Depuis une dizaine de jours, c'est un peu plus de 40 personnes qui sont parties. Il y en a toutes les nuits, mais les chiffres varient d'un jour à l'autre.

Sur un test base *Parole* difficulté normal (3), les chevaliers peuvent obtenir l'accès aux dossiers des disparus. Un test base *Technique* difficulté normal (3) permet de constater que les disparitions ne touchent que des ouvriers de l'usine d'Hemera Genetics habitant dans la couronne extérieure de Clearwater. Ce sont les préfabriqués utilisés pour loger les ouvriers qui sont le plus touchés, mais les disparitions sont assez également réparties sur l'arc de cercle que forme ces habitations du nord à l'est de la ville. Les différents disparus ne semblent pas avoir d'autre trait commun qu'être en majorité des ouvriers d'Hemera, comme les deux tiers de la ville. Ce sont indifféremment des célibataires, des couples, des familles avec enfants, tout âge et origine confondus.

Les disparitions sur les réseaux

Si les joueurs s'intéressent à ce qui est dit des disparitions sur les réseaux RA de l'arche de Denver, ils pourront constater que les informations ne font que mentionner un exode des habitants de Clearwater vers une communauté de rebus, exhortant les citoyens du bastion à rester sous la protection de l'arche de Denver et de son bien-aimé immortel, Ethan Henry. Il est plus rarement évoqué qu'un contingent de la milice de l'arche de Denver sera envoyé très prochainement afin de remettre pacifiquement les habitants du bastion dans le droit chemin.



À ce stade, les PJ vont devoir choisir entre aller enquêter à l'appartement de Meryl ou dans les appartements des autres disparus. Ils peuvent éventuellement interroger les miliciens auxquels Meryl avait parlé selon Catherine. Ceux-ci leur répondront simplement qu'elle a prétendu avoir des amis dans les personnes disparues récemment et qu'elle souhaitait connaître leur opinion sur l'affaire. Ils lui ont bien entendu demandé de se mêler de ce qui la regardait.

La nuit, les chevaliers seront logés à la caserne avec les autres miliciens. Ils peuvent aussi manger grâce au nanoN de la milice ou bien aller au Red Jack, qui est un peu la cantine de la ville.

Les appartements des victimes

Les appartements des différentes personnes disparues se situent tous dans les quartiers extérieurs du centre-ville, c'est-à-dire ceux situés sur toute la couronne de Clearwater, du nord à l'est. Par ailleurs, les enlèvements ciblent toujours des familles dont les adultes travaillent à l'usine d'Hemera Genetics.

Chaque appartement est agencé de la même manière : un salon de 16 mètres carré avec une cuisine ouverte et, dans le fond, une autre pièce où on trouve une chambre avec une salle de bain. Peu importe le lieu visité, les lits sont défaits, les armoires intactes et complètes (vêtements, matériel de randonnée dans la neige, chaussures). Il n'y a pas de trace de violence. L'inspection de la domotique, sur un test base *Technique*, indique que les personnes sont rentrées chez elles, se sont couchées et ont simplement disparu. Pas d'activation de la porte d'entrée pour sortir (l'étude des caméras extérieures peut aussi l'affirmer). Aucune trace qui puisse indiquer la présence de l'Anathème en dehors de ces disparitions surnaturelles.

En regardant d'un peu plus près la vie des citoyens enlevés, les héros peuvent constater qu'il s'agissait de personnes sans histoire, des ouvriers de l'usine qui voulaient simplement vivre tranquilles.

Grâce à un test base *Perception* difficulté faisable (2), un héros peut trouver dans une pile de papier ou froissé dans une poubelle un prospectus du Red Jack, le bar de Clearwater. Il y est évoqué les concerts d'un certain Angus Allman, « guitariste de génie » qui y jouerait chaque nuit. Cette information doit interpeller les chevaliers car il est rare de rencontrer des artistes ayant encore gardé leur don et ceux-ci sont en général installés dans les arches, sous la protection directe des immortels.

6

L'appartement du chevalier Meryl Jones / Sarah Hill

L'appartement de Meryl est le même que celui des victimes des enlèvements et c'est le même spectacle qui y est visible, à la différence que le lit n'est pas défait et que la domotique indique une sortie des lieux vers 18h l'avant-veille. La clé de données qu'elle devait normalement faire parvenir à Lancelot n'apparaît nulle part.

Sur un test base *Perception* ou *Instinct*, les héros peuvent apprendre quelques petites choses sur le quotidien de Meryl durant sa semaine d'infiltration :

- ✦ Elle avait été assignée de nuit à l'usine. Son quart démarrait à minuit pour finir à 8h du matin.
- ✦ Le prospectus du Red Jack est visible sur la table de la cuisine.
- ✦ Dans son armoire, sa tenue de travail n'est pas présente.

Les caméras de sécurité

Comme dans la majorité des bastions, les rues sont parsemées de caméras de sécurité qui permettent à la milice de surveiller les moindres faits suspects en ville.

Sur un test base *Savoir* difficulté normal (3), les héros peuvent se dire qu'étant donné les circonstances des disparitions, les miliciens mentent sur leur départ volontaire. Des déplacements, même de nuit, auraient forcément laissé des traces sur les données des caméras. De ce fait, Catherine Carols sera récalcitrante à laisser les héros fouiller dans son système informatique. Deux solutions pour y accéder : un test base *Parole* difficulté délicat (4) pour la convaincre ou un test base *Technique* difficulté ardu (5) pour pirater les caméras.

En cas de réussite sur l'un des deux tests, les chevaliers peuvent effectivement constater qu'aucune trace des disparus n'est visible la nuit de leur disparition.

Concernant Meryl, la caméra la filme le soir d'il y a deux jours, vers 18h, sortant de chez elle en tenue de travail. Elle se dirige vers le Red Jack et y entre. Un test base *Instinct* difficulté normal (3) permet de constater qu'elle a l'air stressé. Un autre test base *Perception* difficulté délicat (4) permet de remarquer qu'elle tient quelque chose dans sa main. Il s'agit d'une clé de données.

Vers 23h40, la jeune femme sort du Red Jack en compagnie de deux hommes. Des sortes de mini-bus estampillés Hemera Genetics s'arrêtent sur le parking du bar. La femme et les deux hommes entrent dans l'un d'eux avec d'autres personnes qui étaient elles aussi dans le bar ou se sont garées sur le parking peu avant. En suivant le trajet du mini-bus, celui-ci les amène à l'usine située au nord-ouest de la ville. Les caméras qui entourent l'usine sont sur un autre réseau, plus sécurisé et inaccessible aux chevaliers de leur position.





Le Red Jack

Le bar le Red Jack est l'un des rares lieux d'activité de Clearwater. Installé dans un immense hangar, ce lieu n'a de bar que le nom car il s'agit en fait plus d'un immense réfectoire où les habitants de la ville viennent se nourrir la plupart du temps.

Dans la salle principale, particulièrement grande, des tables communes sont alignées et peuvent accueillir plusieurs centaines de personnes. Contre l'un des plus grands murs, face à l'entrée, une scène est installée avec un micro sur pied et un tabouret haut. Une vieille sonorisation semble encore fonctionner et doit pouvoir retransmettre du son grâce à plusieurs enceintes réparties dans le lieu. Le long de ce même mur, une coursive semble amener vers plusieurs pièces. Au fond de la salle, un immense bar permet de venir passer commande, si on n'est pas prêt à attendre la venue d'une des serveuses du lieu.

L'homme qui tient le bar se nomme Markus Allman. Il propose plusieurs plats numérotés de 1 à 10, mais il ne s'agit à chaque fois que de nourriture tirée de nanoN et agrémentée de différentes épices selon le numéro choisi. Par contre, l'homme propose aussi de la bière, fabriquée de ses mains et qu'il nomme lui-même la « Allman » avec beaucoup de fierté. Si le breuvage n'est pas d'une qualité exceptionnelle, pouvoir bénéficier d'un produit artisanal et alcoolisé est assez rare pour être particulièrement plaisant.

Markus est un personnage bourru mais sympathique d'une bonne cinquantaine d'années. Il connaît beaucoup de gens en ville car son restaurant bénéficie d'un certain succès. Les héros peuvent se douter que sa bière y est pour quelque chose, mais un test base *Perception* difficulté normal (3) peut aussi permettre de constater que le hangar jouit de couleurs plus éclatantes que le reste de la ville. Les lumières sont plus brillantes et même la nourriture tirée de nanoN semble plus savoureuse entre ces murs.

Si les chevaliers interrogent Markus à propos du flyer et du guitariste, celui-ci déclare avec fierté qu'il s'agit de son fils, Angus. Pour son père, l'homme est un guitariste de génie et ce dernier considère comme une véritable chance que son fils ait décidé de quitter l'arche de Denver pour revenir le voir. Il est présent depuis une semaine et demi et, depuis, son bar ne désemplit pas chaque nuit. Angus joue en général du crépuscule jusqu'à l'aube. Lorsqu'il dit cette dernière phrase, une expression fugace d'inquiétude passe sur les traits de l'homme. Si les héros souhaitent parler à Angus, Markus leur explique qu'il dort toute la journée et ne se lève que peu de temps avant de venir jouer, à la tombée de la nuit, vers 18h, pour se recoucher au petit matin. Le barman préfère que la milice le laisse tranquille si les problèmes actuels ne sont pas directement liés à lui.

Angus Allman

Angus est arrivé à Clearwater juste avant que la neige ne bloque les cols et les routes. C'est un guitariste professionnel, joueur de country et originaire de Clearwater. Contrairement à beaucoup d'artistes, Angus n'a apparemment pas perdu son talent et sa passion depuis l'apparition des ténèbres. Il est toujours capable de jouer et sa musique rayonne et ravive les couleurs autour de lui. Lorsqu'il joue au Red Jack, le bar semble de nouveau vivre, les néons, les flippers et le jukebox luisent tandis que l'optimisme semble revenir dans l'attitude de ceux qui l'écoutent.

Les chevaliers peuvent discuter avec Markus de Sarah Hill. S'ils la nomment ou la décrivent brièvement, l'homme la reconnaît immédiatement car elle vient régulièrement au bar avant de prendre son quart à l'usine Hemera. Markus se rappelle effectivement ne pas l'avoir vu depuis deux jours, quand elle est venue écouter Angus avec deux de ses bons amis, les frères Jonah et Walter Samson. Pour le barman, Sarah est une jeune femme charmante, quoique curieuse, qui a plutôt bien réussi à s'intégrer à la population malgré son arrivée récente. Il n'arrive d'ailleurs pas à comprendre comment elle a pu quitter une arche pour venir travailler dans la morne ville de Clearwater. Si les PJ souhaitent parler avec les frères Samson, ceux-ci viennent généralement au Red Jack en début d'après-midi, entre 14h et 15h.

Légende urbaine, les meurtres de la scierie

Si les héros discutent avec les gens de la ville, s'intéressent aux événements étranges qui ont pu avoir lieu en ville, ils entendent parler d'une scierie hantée et de la légende qui s'y rapporte.

Lorsque l'Anathème a frappé le monde, certaines personnes ont directement cédé au désespoir. Ça a été le cas d'un homme, Michael Clark, bûcheron à Clearwater, qui a massacré ses vingt-deux collègues à coups de tronçonneuse en plein milieu de la scierie. Il n'y a eu qu'un survivant horriblement mutilé, qui est mort depuis, et Michael Clark a disparu de la circulation. Depuis, une étrange nuit règne autour de la scierie, comme si le jour ne voulait jamais se lever sur ce lieu de mort.

Jonah et Walter Samson

Si les héros décident de retourner au bar du Red Jack en début d'après-midi ou s'ils y arrivent dans l'après-midi, ils peuvent rencontrer les frères Samson, Jonah et Walter. Les deux jeunes hommes se ressemblent comme deux gouttes d'eau à la différence que l'un, Jonah, est plus bavard que l'autre. Bruns, musculeux, ils sont pourtant usés par une vie de labeur et d'ennui. Ils paraissent tout de même plutôt sympathiques au premier abord. Néanmoins, lorsque le sujet de Sarah Hill est évoqué, leur air s'assombrit instantanément.

En fonction des questions qui leur sont posées, ils peuvent expliquer qu'ils travaillent avec Sarah à l'usine Hemera et qu'ils ont rapidement sympathisé. Au début, Sarah était de quart de jour, de 8h à 16h, mais elle a demandé à passer en quart de nuit, avec eux. Il y a deux nuits, elle a disparu alors qu'ils étaient en plein travail.

Sur un ou plusieurs tests base *Perception* ou *Discretion* difficulté normal (3), les héros peuvent remarquer quelques détails :

- ▼ Jonah se tient régulièrement le bras gauche.
- ▼ Walter se gratte de temps à autre la poitrine.

S'ils sont interrogés de façon convaincante à propos de leurs tics, les deux frères vont finir par avouer que Sarah a demandé à Jonah de conserver sa puce RFID. Cette petite puce technologique permet aux systèmes de l'usine d'Hemera de savoir quand ses employés entrent pour leur quart et en ressortent, quand ils font leur pause et leur ouvre les accès auxquels ils ont le droit. En portant la puce RFID de Sarah implantée dans son bras à côté de la sienne, Jonah fait croire à l'usine qu'elle continue de travailler alors qu'elle est en fait absente depuis deux jours.

Pour ce qui est de Walter, ce qu'il cache sous son pull est en fait la clé de données que Sarah devait envoyer à Lancelot. Mais l'homme refusera de la fournir aux chevaliers si ceux-ci ne lui prouvent pas qu'ils sont ici pour retrouver et aider la jeune femme.

La clé de données

Lancelot a donné aux chevaliers le mot de passe permettant de décoder la clé de données de Sarah. Il n'y a qu'un fichier vidéo dessus. La vidéo se passe de jour, Sarah, Jonah et Walter n'apparaissent pas dessus, mais on les entend en fond sonore en train de discuter et, à priori, de manger. La caméra est fixe et filme un bâtiment au loin, entouré de sapins. Ils n'ont pas l'air d'être en ville mais dans la nature environnante. Sur un test base *Perception* difficulté délicat (4), deux éléments se rattachent à l'édifice : il s'agit d'une ancienne scierie délabrée, le bâtiment semble être en noir et blanc, malgré le jour, comme si la lumière avait peine à l'éclairer.

L'usine d'Hemera Genetics

Les chevaliers peuvent décider d'aller visiter le lieu de travail de Sarah Hill, avant même d'aller au Red Jack ou de visiter son appartement. L'accès au bâtiment est strictement surveillé et toute la zone est quadrillée par un système de caméras qui lui est propre, impossible à pirater de l'extérieur.

Si les héros se présentent à la guérite d'entrée de l'usine, ils pourront obtenir un rendez-vous immédiat avec le directeur, Bill Hopeson, mais ils ne pourront en aucun cas entrer et circuler dans le lieu sans son autorisation directe.

Plusieurs gardes encadrent systématiquement les héros jusqu'au bureau du directeur et celui-ci les accueille immédiatement. L'homme a apparemment très envie de se faire bien voir de la milice londonienne. Il est prêt à répondre à toutes les questions que les PJ lui poseront.

Le secret de l'usine Hemera

Même s'ils ne lui posent pas directement des questions sur l'utilité de l'usine d'Hemera à Clearwater, Bill Hopeson pourra insinuer dans ses réponses aux PJ que ce lieu de travail, employant deux tiers des habitants de la ville, n'est en fait qu'un leurre pour empêcher les gens d'être inactifs et donc de devenir une cible facile pour les ténèbres. En effet, l'utilisation courante de nanomachines dans les arches fait que celles-ci n'ont plus besoin d'ouvriers peu qualifiés. Leur travail est effectué par des machines. Ainsi, s'ils croient traiter des déchets chimiques dangereux, les habitants ne font en fait que retraiter sans arrêt les mêmes déchets que des nanoE retransforment par la suite en nouveaux matériaux à traiter. C'est pourquoi les mouvements des employés sont très surveillés, afin de les empêcher de découvrir la vérité.

Selon le directeur, en ce qui concerne ce qui est noté dans le dossier de Sarah Hill, la jeune femme n'est pas très efficace dans son travail. Elle prend de trop nombreuses pauses avec ses collègues. Toutefois, rien n'indique qu'elle ait été absente durant les jours qui ont précédé et sa puce RFID a bien été détectée à son départ de l'usine ce matin vers 8h.

S'ils se montrent convaincants, les héros pourront peut-être avoir accès à quelques caméras (par exemple celles surveillant l'entrée des employés), mais le nombre de personnes arrivant et repartant au même moment rend difficile le repérage de la jeune femme. En tout cas, elle reste introuvable sur les vidéos des deux derniers jours, sauf sur son entrée à l'usine l'avant-veille.

Le casier de Sarah

S'ils demandent l'accès au casier de Sarah Hill, les PJ sont accompagnés jusqu'aux vestiaires. Dans le meuble personnel de la jeune femme, ils peuvent trouver quelques vêtements ainsi que quelques papiers chiffonnés, la plupart sans importance. Sur l'un d'eux, une liste de noms apparaît dont celui de Markus Allman, Jonah et Walter Samson, tous barrés. En bas de la liste, Angus Allman est le seul nom à ne pas être barré. Dessous est accroché le flyer du Red Jack. Au verso du papier, une simple phrase est annotée : « *Que se passe-t-il à la scierie ?* »

Acte 2 : Enquête à Clearwater - Nuit

Tous les éléments précédemment cités doivent normalement occuper les chevaliers assez longtemps pour que le jour finisse par se coucher. Il est alors environ 18h. Même si ces derniers décident rapidement d'aller visiter la scierie au sud-est de la ville, il faudra un peu de temps afin d'organiser l'expédition. En effet, accéder à la scierie en voiture est impossible à cause des grandes quantités de neige et donc des routes bloquées. Peu après le pont qui passe la rivière, il faudra donc continuer le trajet à pied, avec tout le matériel nécessaire (raquettes, tenues de circonstance). Cela prend au moins deux heures, sans l'utilisation de modules, pour aller du centre-ville jusqu'à la scierie. Assez de temps donc pour que la nuit fasse son apparition.

Le concert au Red Jack

À partir du crépuscule, le concert d'Angus Allman au Red Jack débute. Il risque d'être très compliqué pour les héros de rencontrer l'artiste avant qu'il entre sur scène car celui-ci reste enfermé dans sa chambre jusqu'au début du concert et ils n'ont pas vraiment de raison de forcer le passage. S'ils arrivent à lui toucher deux mots entre la sortie de sa chambre et le début du concert, l'homme affirme ne pas connaître Sarah Hill. S'il est interrogé sur les disparitions, il prétend n'être au courant de rien. Bien sûr, il ment mais cela reste très dur à remarquer à cause de son état physique global.

Si les héros continuent d'insister ou sont particulièrement convaincants, Angus pourra leur avouer certaines informations que les chevaliers pourront découvrir en fouillant sa chambre et en trouvant son journal RA.

Description d'Angus Allman

Angus est âgé d'une trentaine d'années. Il semble pourtant usé par la vie et de nombreuses substances illicites. Les yeux cernés, la peau marquée, il ressemble à un drogué qui n'aurait pas dormi depuis des semaines. Ses cheveux blanchis par l'anxiété lui donnent un air plus âgé et son corps semble sur le point de l'abandonner à chaque pas.

Toutefois, lorsqu'il attrape sa guitare pour commencer à jouer, sa dextérité et son talent ne peuvent être remis en doute. Il joue avec une rapidité et une délicatesse qui offrent à sa musique country toutes les nuances nécessaires pour toucher les cœurs. Sa guitare semble aussi usée que lui et est particulièrement remarquable par le trou apparaissant près de la bouche, sous les cordes aiguës. De près, on peut remarquer que de nombreuses signatures ont été apposées sur le bois et qu'elle doit avoir plusieurs dizaines d'années.

Si les chevaliers font une recherche sur Angus grâce à la RA, ils peuvent découvrir que, jusqu'à il y a peu, ce dernier était échelon 4 et apparemment un ami proche d'Ethan Henry.

Dès le début du concert, il est évident qu'Angus Allman est habité par sa musique. La façon dont il joue donne une impression d'urgence, comme si toute sa vie dépendait de cette musique. Dès le premier morceau, le public est présent, les sourires s'affichent sur les visages et la lumière rend les couleurs plus éclatantes. Une aura semble émaner de l'artiste et de son instrument. Le musicien n'opère aucune pause, enchaînant les morceaux sans prendre la peine de les présenter et continue inlassablement, malgré sa fatigue apparente, à gratter les cordes.

Si les chevaliers n'ont pas encore interrogé Markus ou les frères Samson, ceux-ci sont présents dans la salle. Sinon, ils n'auront rien à tirer du concert si ce n'est 1 ou 2 points d'espoir en écoutant les œuvres d'Angus.

Fouiller la chambre d'Angus

S'ils en ont l'idée, les chevaliers peuvent chercher à s'introduire discrètement dans la chambre d'Angus durant le concert. Ils peuvent y trouver des drogues diverses et variées, particulièrement des amphétamines. Ils peuvent aussi y voir quelques posters du musicien Willie Nelson, sur lesquels apparaît régulièrement la guitare sur laquelle Angus est en train de jouer.



Sur un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté normal (3), les PJ peuvent aussi trouver cachée une paire de lunettes RA (réalité augmentée). Grâce à un test base *Technique* difficulté délicat (4), un chevalier y faisant des recherches peut découvrir des fichiers représentant une sorte de journal intime. Voici les quelques faits qui y sont exposés :

- ✦ Angus y parle d'un ami qui lui aurait fait un don inestimable sous la forme d'une guitare. Grâce à cet objet, il sent l'inspiration lui revenir. Il est alors particulièrement heureux car son talent l'a fait remarquer par l'immortel Ethan Henry. Il décrit le faste des soirées auxquelles il est invité et la vie luxueuse dont il jouit.
- ✦ L'homme dit qu'il a cru voir un masque blanc en se regardant dans le miroir ce matin-là. Il décrit un masque de poupée en porcelaine, avec un sourire énigmatique. Il explique qu'il a peur que son « ami » revienne lui demander sa part du marché. Après tout, cela va bientôt faire un an...
- ✦ Angus décide de quitter l'arche de Denver. Il s'est vu rétrogradé à l'échelon 8 après une terrible dispute avec Ethan Henry. Il a commencé à prendre des drogues et reste éveillé chaque nuit de peur que son « ami » ne vienne le chercher.
- ✦ Cela fait des semaines qu'Angus fuit son « ami », devenu clairement quelque chose cherchant à lui nuire. Il ne dort plus la nuit et se repose peu le jour. Grâce à sa musique, il trouve régulièrement des personnes acceptant de le nourrir, de le protéger et même lui offrant des substances lui permettant de ne pas dormir. Il se méfie tout de même d'eux et change de lieu dès que c'est possible.
- ✦ La mère d'Angus commence à lui apparaître quand il essaye de se reposer. Elle lui indique toutes les personnes qui cherchent à lui faire du mal. Le guitariste décide finalement de retrouver son père à Clearwater car, malgré ses voyages, plus aucune personne parmi celles qu'ils rencontrent ne lui veut de bien. Son ami lui apparaît régulièrement, mais il ne veut pas faire de nouveau pacte avec lui.
- ✦ Si un test base *Technique* ou *Savoir* difficulté difficile (6) est réussi, le PJ effectuant les recherches peut tomber sur un nom : le Collectionneur.

Qui est le Collectionneur ?

Le Collectionneur est une créature connue du Knight. Sur un test base *Savoir* difficulté normal (3), un PJ peut apprendre que cette entité est attachée au Masque et reconnaissable à son grand manteau noir semblant flotter dans les airs ainsi qu'au masque de poupée en porcelaine lui faisant office de visage. Le Collectionneur approche en général les artistes pour leur offrir en don un artéfact lié à leur talent. Toutefois, en échange, ses victimes doivent accepter qu'un jour, le Collectionneur revienne, reprenne son bien et puisse décider de dévorer leur don artistique ou de faire d'eux des créatures du Masque.



La scierie hantée

Si les chevaliers attendent la nuit pour se diriger vers la scierie hantée, ils pourront y accéder plus rapidement en utilisant leurs différents modules et sous couvert de la nuit. Le bâtiment se situe au sud-est de la ville, au-delà de la rivière Clearwater et il faut parcourir une certaine distance pour pouvoir y accéder.

Alors qu'ils s'éloignent du centre-ville, les héros peuvent remarquer grâce à un test base *Instinct* difficulté faisable (2) qu'une atmosphère oppressante les entoure. La nuit paraît plus sombre et leur donne envie de défolder leur méta-armure pour s'en protéger.

Le trajet vers la scierie peut se faire en partie en voiture mais doit continuer par d'autres moyens après le pont qui traverse la rivière. Pour y accéder, il faut prendre des petites routes au sein d'une forêt de sapins.

La scierie se trouve au centre d'une clairière mais il est compliqué de la distinguer tellement l'obscurité qui l'entoure est sombre, presque surnaturelle. Aucune chaleur ne semble émaner du lieu, et pourtant le module de vision alternative heartbeat peut détecter plusieurs battements de cœur assez lents.

Si les PJ ne font pas preuve de discrétion ou s'ils s'introduisent dans le bâtiment par l'entrée principale, ils se font immédiatement attaquer par un homme incroyablement grand et massif, brandissant une gigantesque tronçonneuse. Il s'agit de Mickael Clark, le bûcheron de la légende.

Profil de PNJ, Mickael Clark

Type : Patron (recrue)

Tactique : Mickael Clark se contente de donner des grands coups dans les airs avec son énorme tronçonneuse de plus d'1m50 et frappe généralement les chevaliers les plus proches de lui. Il encaisse les coups et frappe fort en hurlant de rire. Si les PJ fuient, il les traque, faisant d'eux ses proies.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	8	10	2	2	10
Aspects exceptionnels	Majeur (5)	-	-	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	5	3	2	150 à 200 (en fonction du nombre de PJ)	-
Capacité	Psychopathe : Si Mickael Clark désigne un ou plusieurs PJ comme ses proies, il les traque jusqu'à la mort.				
Arme de contact	Tronçonneuse géante : Portée : Courte - Dégâts : 5D6 + 6 - Effet : Dispersion 3				

Après que les héros ont vaincu Mickael Clark, ils peuvent entrer dans la scierie et y découvrent un surprenant spectacle. Pendus aux poutres qui traversent le bâtiment en hauteur, des sortes de cocons d'un noir opaque semblent avoir été ouverts et abandonnés. Trois de ces enveloppes sont encore pleines.

Les chevaliers peuvent tenter de libérer l'un des cocons, mais s'ils utilisent des armes communes, la matière noire et visqueuse qui les forme se rétractera, écrasant ce qu'ils enferment. Ils doivent donc utiliser de la lumière, qu'elle soit liée à l'arme ou utilisée conjointement pour contraindre la matière à s'écarter plutôt qu'à se replier sur elle-même.

À l'intérieur des cocons encore fermés se trouvent les derniers disparus de Clearwater : Meryl Jones ainsi qu'un couple et un homme. Meryl est en combinaison Guardian, sa méta-armure a dû se folder, et les civils sont en pyjama. Ils sont tous les quatre faibles mais peuvent reprendre conscience grâce à des tests base *Savoir* difficulté délicat (4). Des nœuds peuvent éventuellement être administrés. Les chevaliers vont devoir être particulièrement vigilants car les civils ne pourront survivre longtemps en pyjama étant donné le froid glacial qu'il fait dehors. Ils vont devoir trouver un moyen de les protéger de l'hypothermie et les ramener en ville au plus vite.

Sur le chemin du retour

Alors que les PJ s'approchent de Clearwater avec les victimes trouvées à la scierie et qu'ils viennent de passer le pont sur la rivière, ils se retrouvent face à

un rejeton du Masque (voir son profil dans le **LdB – page 357**). S'ils sont en voiture, la créature provoque un accident et les contraint à continuer leur route à pied. Les chevaliers peuvent en venir à bout, mais cela risque de prendre du temps, mettant en péril la vie et la santé des civils sous leur protection. S'ils cherchent à fuir, la créature ne les poursuit pas.

Qu'est-il arrivé aux victimes ?

Les chevaliers peuvent rapidement interroger Meryl ou les civils avant de retourner en ville. Pour ce qui est de ces derniers, ils ont été surpris dans leur lit par des créatures au masque blanc qui les ont enlevés et emmenés dans ce lieu avant de les enfermer dans d'obscurs cocons. Meryl, quant à elle, peut expliquer que son enquête sur les disparitions l'a menée jusqu'à la scierie. Elle l'a visitée de jour mais elle était complètement vide, alors elle a décidé de la visiter de nuit et a été surprise puis enfermée dans un cocon au même titre que les autres. La seule chose qu'elle a pu voir, c'est qu'une créature encapuchonnée et portant un masque de poupée en porcelaine semblait diriger les opérations. Elle peut aussi ajouter qu'il y a deux nuits, il y avait beaucoup plus de cocons fermés dans la scierie, une quarantaine.

Acte 3 - Sauver Clearwater

En approchant de Clearwater, les héros pourront remarquer que les tensions ressenties à leur départ (s'ils sont partis de nuit) sont encore plus oppressantes. L'obscurité paraît impossible à percer et, lorsque les chevaliers l'éclaire de leurs lampes UV, seuls quelques masques blancs apparaissent, insaisissables.

Concernant les civils, les chevaliers peuvent décider de les déposer chez eux ou les garder avec eux, mais le lieu semblant le plus sain dans cette atmosphère reste le Red Jack.

Il est très facile de repérer le bar dans l'obscurité car c'est le seul endroit où de la lumière est encore visible. Des projecteurs éclairent le parking tandis que quelques notes de musique se font encore entendre, venant de l'intérieur. Au-delà du halo protecteur de l'établissement, l'opacité de la nuit est encore plus marquée, comme si les ombres cherchaient à dévorer la lumière venant du parking.

Dans le Red Jack

Le concert continue de battre son plein dans le bar et le grand hangar accueille de très nombreuses personnes, parfois des familles entières avec des enfants. Si la musique semble leur mettre du baume au cœur, la plupart des visages restent angoissés. Il est clair qu'ils sont venus ici pour se réfugier face à

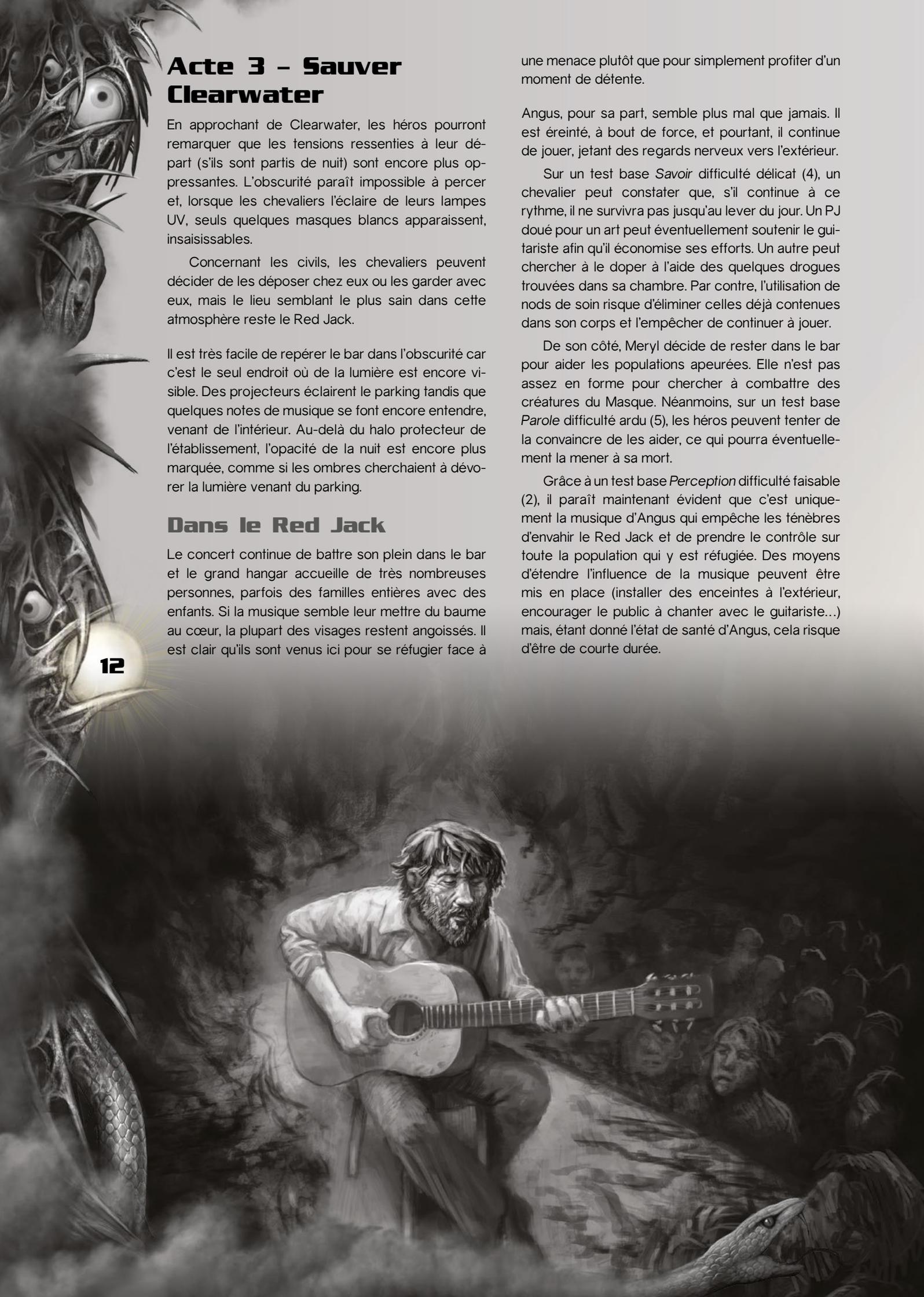
une menace plutôt que pour simplement profiter d'un moment de détente.

Angus, pour sa part, semble plus mal que jamais. Il est éreinté, à bout de force, et pourtant, il continue de jouer, jetant des regards nerveux vers l'extérieur.

Sur un test base *Savoir* difficulté délicat (4), un chevalier peut constater que, s'il continue à ce rythme, il ne survivra pas jusqu'au lever du jour. Un PJ doué pour un art peut éventuellement soutenir le guitariste afin qu'il économise ses efforts. Un autre peut chercher à le doper à l'aide des quelques drogues trouvées dans sa chambre. Par contre, l'utilisation de nods de soin risque d'éliminer celles déjà contenues dans son corps et l'empêcher de continuer à jouer.

De son côté, Meryl décide de rester dans le bar pour aider les populations apeurées. Elle n'est pas assez en forme pour chercher à combattre des créatures du Masque. Néanmoins, sur un test base *Parole* difficulté ardu (5), les héros peuvent tenter de la convaincre de les aider, ce qui pourra éventuellement la mener à sa mort.

Grâce à un test base *Perception* difficulté faisable (2), il paraît maintenant évident que c'est uniquement la musique d'Angus qui empêche les ténèbres d'envahir le Red Jack et de prendre le contrôle sur toute la population qui y est réfugiée. Des moyens d'étendre l'influence de la musique peuvent être mis en place (installer des enceintes à l'extérieur, encourager le public à chanter avec le guitariste...) mais, étant donné l'état de santé d'Angus, cela risque d'être de courte durée.



Sur le parking

Si les chevaliers décident de sortir sur le parking ou de surveiller l'extérieur, ils remarquent que de très nombreuses créatures au masque blanc se sont agglutinées dans les ombres qui entourent le halo de lumière émanant du Red Jack. Elles attendent clairement que la musique s'arrête et il est évident que sa protection s'amointrit de minute en minute, permettant aux entités de s'approcher peu à peu de leur cible.

Parmi les créatures s'opposant aux chevaliers, de nombreux esclaves du Masque sont visibles (voir dans le LdB – Annexe 1 : Bestiaire – page 354) ainsi que quelques rejetons du Masque (1 par PJ) (voir dans le LdB – Annexe 1 : Bestiaire – page 357). Face à la porte du bar, une créature bien plus grande que les autres est particulièrement reconnaissable par le masque de poupée qu'elle porte, arborant un sourire en coin. Il suffit d'un test base *Savoir* difficulté normal (3) pour reconnaître le Collectionneur, une créature du Masque bien connue du Knight (voir l'encart « Qui est le Collectionneur ? »). MJ, attention, car un des pré-tirés du kit d'initiation, Rosa, a un lien avec le Collectionneur. Si elle participe à cette mission, elle n'aura pas besoin d'effectuer de test pour reconnaître la créature face à elle.

Combattre les esclaves du Masque

Des chevaliers vaillants peuvent décider de s'attaquer directement aux créatures qui accompagnent le Collectionneur et qui semblent clairement être à sa solde. Toutefois, un test base *Perception* peut rapidement leur faire constater que, sous leur cape noire, les esclaves du Masque portent des pyjamas. De même, les masques qu'ils portent donnent l'impression d'avoir été cousus à leur chair encore à vif. Un peu d'intuition pourra leur faire deviner qu'il s'agit en fait de la quarantaine de personnes ayant été enlevées dans les jours précédents. Ils sont donc potentiellement innocents.

Aux héros de décider s'ils continuent à les combattre, cela risquant d'avoir pour conséquence des pertes d'espoir et une image bien négative du Knight à Clearwater.

Vaincre le Collectionneur

C'est une course contre la montre qui va s'engager entre les chevaliers et le Collectionneur. Les chevaliers vont devoir faire des choix pour pouvoir mettre

fin à ses actes et sauver les populations sous leur protection.

Ils peuvent décider de soutenir et d'aider Angus jusqu'au matin sans essayer de combattre les ténèbres. S'ils prennent cette décision, ils ne feront que retarder l'échéance. En outre, il y a peu de chances, même avec l'aide des héros, que le guitariste survive à cette nuit ou puisse rejouer le soir d'après. Toutefois, si les chevaliers décident d'attendre et qu'Angus meure (moyennant une perte de 2D6 points d'espoir pour les PJ), sa guitare pourra être récupérée et utilisée comme appât pour attirer la créature ténébreuse dans un piège.

Si les chevaliers décident de combattre les entités obscures au-dehors, ils pourront choisir entre regrouper toutes leurs actions contre le Collectionneur, qui sera presque impossible à blesser dans un premier temps, ou essayer de combattre les esclaves et les rejetons, prenant le risque de tuer des innocents sous le contrôle du Masque.

Le Collectionneur n'attaquera pas dans un premier temps. Il esquivera les actions des PJ en cherchant à les convaincre de lui livrer Angus et la guitare. La créature veut avant tout trouver quelqu'un qui accepterait de passer avec elle un pacte. Pour cela, elle peut s'adresser à chacun des personnages par télépathie, d'une voix douce mais rusée. MJ, si vos héros ont des secrets qu'ils cachent, des épisodes de leur vie dont ils se sentent coupable ou des objectifs qu'ils souhaitent atteindre à tout prix, vous pouvez reprendre ces informations pour le compte du Collectionneur, qu'il utilisera afin de tenter ou de dominer les chevaliers. Chaque intrusion et tentative de pacte ou de domination de la part de la créature fait faire au héros concerné un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* afin de ne pas perdre 1D6 point d'espoir. L'entité navigue de l'un à l'autre, sans s'acharner sur un seul héros.

Dès que le Collectionneur commence à se rendre compte que les chevaliers sont hermétiques à sa proposition et que la domination ne suffit pas à prendre le contrôle de la totalité de la coterie, il va finir par attaquer afin de balayer la résistance face à lui. Ses capacités de *téléportation* et l'effet *ignore armure* de ses griffes font de lui un personnage redoutable. Les chevaliers vont devoir associer leurs capacités lumineuses afin de restreindre sa téléportation tout en limitant sa *défense*, sa *réaction* et en lui infligeant de nombreux dégâts. Car un combat normal mettra beaucoup de temps à venir à bout de la créature. Les héros doivent donc faire preuve de coopération et de coordination pour pouvoir la vaincre.

MJ, soyez fair play, si le plan proposé par les chevaliers est convaincant et bien mis en pratique, même si la santé du Collectionneur ne tombe pas à 0 (car le monstre ne peut de toute façon pas être tué dans ce scénario), faites-le disparaître dans une explosion mêlant lumière et ténèbres. Les chevaliers l'ont vaincu.



Profil du Collectionneur

Type : Patron (initié)

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

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	6	10	4	10	10
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	Mineur (3)
	Défense	Réaction	Initiative	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	10	4	9	200	10
Capacités	<p>Téléportation (ombres) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.</p> <p>Entre les mondes : Tant qu'il n'a pas attaqué, le PNJ est considéré comme ayant le double de sa <i>défense</i> et de sa <i>réaction</i>. Une fois qu'il a attaqué, il devient tangible jusqu'à la fin du combat et possède ses scores de <i>défense</i> et de <i>réaction</i> normaux.</p> <p>Domination : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect <i>Machine</i> en opposition à la <i>Hargne</i> du PJ visé (avec <i>overdrives</i>) (ou <i>Bête</i> divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p>				
Arme de contact	Griffes en élément alpha : Dégâts : 3D6 + 6 - Portée : Courte - Effet : <i>Ignore armure</i>				
Arme à distance	Aiguilles de ténèbres : Dégâts : 3D6 + 6 - Portée : Moyenne - Effet : <i>Dispersion 4</i>				

14

Épilogue

Pas de cadavre. La créature appelée le Collectionneur a simplement disparu dans une explosion qui a fait subir l'effet *choc 4* à tous les héros ainsi qu'aux esclaves du Masque cachés dans les ombres. La musique s'est arrêtée dans le bar du Red Jack, et pourtant, la lumière des lampadaires semble plus lumineuse que jamais. L'aurore commence même à pointer le bout de son nez à l'horizon. Des masques que portent les esclaves s'élèvent des gémissements et des pleurs. Les chevaliers peuvent bien entendre libérer les habitants du masque qui a été cousu à même la peau de leur visage grâce à des tests base *Savoir* difficulté faisable (2). Apparemment, l'influence du 6^e Seigneur a disparu et les personnes enlevées n'ont que les souvenirs traumatisants de leur kidnapping et des actes qu'ils ont été contraints d'effectuer ensuite.

Dans le bar, tout est silencieux. Angus s'est écroulé sur scène et le public n'ose s'approcher de lui, comme exténué par cette nuit où leur vie s'est jouée. Seul un test base *Savoir* difficulté difficile (6)

peut sauver le guitariste, sinon, il meurt dans les bras de son père.

Qu'il survive ou meurt, la guitare que le Collectionneur lui avait donné est offerte aux chevaliers. Il s'agit de Trigger, la célèbre guitare de Willie Nelson, comme les chevaliers auront pu le deviner aux posters dans la chambre d'Angus. Les héros peuvent décider conjointement de ce qu'ils vont faire de l'artefact, mais nul doute que, si le Collectionneur est encore en vie, il cherchera tôt ou tard à la récupérer.

Si Angus est encore en vie, les chevaliers peuvent décider de le juger pour avoir collaboré avec les ténèbres ou au contraire de le recruter en tant qu'artiste au sein du Knight, ce qu'il accepterait avec gratitude.

Il est temps pour les héros de retourner à Camelot avec Meryl Jones si elle est toujours en vie et éventuellement Angus.

Ils savent que Lancelot saluera leur réussite, mais quelles conséquences auront les agissements publics du Knight sur le territoire de l'arche de Denver ?

