

LE FÉLON

Type de mission : Enquête, ambiance, exploration, en groupe

Chronologie : Cette mission peut être jouée pendant l'arc de la Dame. Ce scénario est prévu pour des PJ chevaliers de la Table Ronde avec un minimum de 700PG.

SYNOPSIS

Les PJ vont devoir enquêter sur la disparition soudaine et inquiétante de Gauvain. Ils apprendront que ce dernier avait lancé un projet secret de récupération de technologies sur la côte Est des États-Unis suite à la défaite de la Machine. C'est pendant leur exploration de Washington que les PJ découvriront les agissements du Félon. Cette incarnation du 4ème éclat est sur le point de lever une armée de méta-armures et représente une menace des plus sérieuses.

ORDRE DE MISSION

C'est Arthur lui-même qui déclenche une réunion secrète de la Table Ronde. Tout le monde remarque aisément l'absence du chevalier Gauvain.

« Chers chevaliers,

Comme vous pouvez le constater, le chevalier Gauvain a disparu. Et ce depuis 24h. Son armure, Solar, n'émet aucun signal et il n'a prévenu personne de ses déplacements. En ces temps troublés, perdre un chevalier de la Table Ronde est des plus inquiétants.

Pour ne pas alarmer le Knight et le reste de l'humanité, et avant de missionner la section Korrigan, j'aimerais que les élus du Graal commencent à enquêter en secret. Gauvain a toujours été un grand adepte des projets démesurés comme les mécha-armures et j'ai peur qu'il se soit encore fourré dans une situation dramatique.

Commencez par son atelier et ses assistants. Tâchez de ne pas éveiller des soupçons sur l'absence anormale de Gauvain.

Soyez prompts et sans pitié. »

LE PLAN DE LA MACHINE

La destruction de Longshot et la défaite du Corps à Londres met le Seigneur de la Machine en très mauvaise posture et ce dernier a été obligé de passer à l'action très rapidement pour ne pas être éliminé définitivement. L'Arbitre a déjà appliqué une sanction en réduisant son territoire, ce qui a laissé Washington accessible à l'humanité et donc son portail qui se trouve sous le Pentagone. Le Félon a donc été activé. Mais cette incarnation, à l'instar de Longshot, n'a pas de forme physique et ne peut que prendre le contrôle des méta-armures du Knight.

Washington s'est vite transformé en El Dorado pour les rebuts. Symbole extrêmement fort d'un passé glorieux, la capitale a très vite attiré de nouveaux campements. C'est là que Gauvain a décidé de mettre en place un avant poste de Giant pour explorer la zone, s'occuper des rebuts et bien sûr, si possible, découvrir des pièces détachées de créatures de la Machine afin de les étudier. Le jeune génie a gardé ce projet secret car le Knight est censé ne s'occuper que de la menace du froid. Il se doute que les autres chevaliers de la Table Ronde n'auraient pas approuvé.

Sous l'impulsion de son seigneur, le centre névralgique de la Machine a créé des composants bien spécifiques qui pouvaient passer, aux yeux du Knight, pour des débris de Construct ou de Monstre Machine. Tout en sachant bien que ces morceaux allaient se retrouver tôt ou tard dans un atelier du Knight. En parallèle, l'influence du Félon a commencé à grandir, prenant le contrôle de quelques chevaliers temporairement.

Quelle ne fut pas la surprise de la Machine quand Gauvain est lui-même venu revêtu d'une armure hybride Warlock-Machine au Pentagone pour en découvrir les mystères. Lui tendre un piège a été d'une extrême facilité et le chef de Giant a fini à la merci de l'Anathème. Lui offrant par la même occasion l'accès aux autres méta-armures de Washington.

INTRODUCTION

Suivant les événements qui se sont déjà déroulés, ce scénario peut démarrer à Camelot ou à Avalon. Dans tous les cas, c'est dans un Knight en pleine effervescence que les PJ vont devoir agir. Presque toutes les ressources de l'organisation sont monopolisées pour combattre le froid extrême qui met à mal des milliers de communautés de rebus.

Bien évidemment, les PJ pourront se servir de leur statut de Chevalier de la Table Ronde pour convaincre leurs interlocuteurs de les aider. Mais abuser de leur pouvoir pourrait inquiéter des membres du Knight qui découvriront que Gauvain a disparu.

MARCHER SUR DES ŒUFS

Arthur a raison, la disparition de Gauvain est plus que perturbante. Si l'information venait à se savoir au sein des chevaliers, cela aurait un effroyable impact sur le moral de l'organisation. Afin de symboliser de manière simplifiée le fait que les PJ doivent se renseigner et enquêter sans éveiller les soupçons, les jets et les actions de ces derniers généreront un score de « suspicion ». Le MJ doit tenir ce score à jour durant la première partie de ce scénario pour qu'il puisse servir dans la deuxième. Voici comment le score de suspicion est géré :

- Si le combo d'un jet ne contient pas la caractéristique Discrétion, chaque réussite du jet génère un point de suspicion.
- Si un jet est échoué, le seuil de difficulté du jet est ajouté au score de suspicion.
- Si un PJ utilise un mode ou un module considéré comme non discret, le MJ peut ajouter entre 1 et 5 points au score de suspicion.
- Si jamais les PJ décident carrément d'avoir recours à la violence, le score de suspicion augmente de 10 points.

Les PJ doivent garder à l'esprit que la base du Knight est saturée de chevaliers, d'agents, de techniciens et autres ouvriers travaillant pour le Knight nuit et jour.

ACTE 1 - ENQUÊTE AU SEIN DU KNIGHT

Les PJ auront d'abord à cœur d'interroger les personnes témoins du travail de Gauvain avant sa disparition. Il y a plusieurs endroits dans lesquels les PJ voudront mettre leur nez.

Les hangars et ateliers de la section Giant forment une véritable fourmilière. C'est ici que sont créées et réparées les armures de tous les chevaliers du Knight. Du châssis jusqu'à la coque extérieure, en passant par l'arsenal et les modules.

Les hangars sont peuplés des fameuses stations de travail pour méta-armures. Les armures en réparation sont suspendues à des câbles pendant qu'un technicien travaille dessus. Certains techniciens sont des chevaliers en armure Priest, accélérant grandement le travail. On pourrait penser que Giant répare les armures à coup de nanoC, mais c'est une technologie onéreuse et leur usage est réservé aux réparations d'urgences.

Après les hangars se trouvent les ateliers de fabrication des armures. La plupart des ateliers ne sont accessibles qu'à certains grades car ils contiennent des procédés secrets de construction, ainsi que des plans. Les PJ sont libres de se rendre où ils souhaitent, même si leur présence pourrait attirer l'attention.

L'absence de Gauvain ne semble pas empêcher Giant de fonctionner à une allure soutenue. C'est parce que cela fait longtemps que Gauvain ne s'occupe plus de gérer la maintenance et la confection des armures au jour le jour. C'est le rôle du Chevalier Silver. De son vrai nom Shao Jing, le Chevalier Silver est le plus glorieux écuyer de Gauvain. Capable de remettre sur pied en moins de 10 minutes n'importe quelle armure du Knight même avec des moyens dérisoires, cet homme d'origine chinoise et d'une trentaine d'années arbore une très longue queue de cheval noire, des yeux perçant et un visage taillé en lame de couteau.

Les PJ peuvent poser des questions directement à Silver, aux autres membres de Giant, chevaliers ou non, ou encore fouiller par eux même, physiquement ou informatiquement. En fonction du jet et des réussites, il y a plusieurs informations à apprendre.

- Depuis quelques semaines, Gauvain est plus absent que d'habitude. Personne ne sait pourquoi.
- Une dizaine de chevaliers de Giant manquent à l'appel. Le plus étonnant est que le reste du Knight n'en a pas connaissance. Officiellement, ils devraient être dans les ateliers, mais ils ne sont pas ici. Impossible de les localiser grâce au signal de leurs armures.
- Quelques ateliers travaillent sur des artefacts dans le plus grand secret. Ces pièces ont été apportées par Gauvain lui-même et ce dernier a bien précisé que personne ne devait en parler. Un jet base Technique permet de découvrir que ces mystérieux composants sont des morceaux de Constructs et de Monstre-Machines. Pour l'instant, les scientifiques de Giant n'ont pas réussi à en tirer la moindre information utile.

L'ATELIER DE GAUVAIN

Le dirigeant de Giant a toujours été paranoïaque et il est le seul à pouvoir pénétrer dans son atelier. Les PJ vont malheureusement devoir forcer l'entrée. La porte blindée peut être piratée avec un jet base Technique. Si les PJ pensent que l'urgence le justifie, ils peuvent aussi tout simplement faire sauter la porte. Ou la traverser d'une tout autre manière.

Le lieu de prédilection de Gauvain est extrêmement bien organisé et surtout est encore en activité, même en l'absence de son maître. De nombreux drones volants armés de diverses pinces et autres outils sont à l'œuvre sur des prototypes de méta-armure.

Les petits robots suivent les instructions d'une multitude de plans et projets programmés par Gauvain. La liste des prototypes à construire donne le vertige et les engins intelligents pourraient travailler encore pendant 10 années entières sans en voir le bout.

En fouillant l'atelier ou ses données informatiques, les PJ peuvent découvrir les indices suivants :

- Les derniers prototypes imaginés par Gauvain contiennent des pièces d'une provenance inconnue et non enregistrée. Un jet base Technique permet de découvrir que ce sont des débris de Constructs et de Monstre-Machines.
- Gauvain a modifié l'ordre de sa liste de prototypes à construire pour que ces mêmes prototypes particuliers soient réalisés en priorité.
- Il y a 5 prototypes de ce genre. Mais en fouillant l'atelier, impossible de retrouver le 5ème prototype. Les informations sur ce test très spécial indiquent qu'il s'agit d'une armure Warlock modifiée pour accueillir ces composants énigmatiques.
- Les 4 autres prototypes sont basés respectivement sur les armures Warrior, Bard, Psion et Barbarian. Mais ces expériences sont désignées comme étant des échecs et devant être détruites. Le 5ème lui est marqué comme « à tester sur le terrain ».
- Malgré que les prototypes sont censés être inactifs, sans générateur et sans IA, un PJ attentif peut repérer un mouvement léger et saccadé. Ce geste n'arrivera qu'une seule fois.

Malgré toutes les précautions prises par Gauvain, les pièces de Constructs et de Monstre-Machines transforment peu à peu les prototypes en créature de la Machine. Gauvain devait détruire ces prototypes au plus vite mais sa disparition l'a empêché de le faire.

Les PJ peuvent bien sûr décider de détruire les prototypes eux-même, dans ce cas ces derniers s'activent et se défendent.

PROTOTYPE CORROMPU					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	12	10	20	2	2
VALEURS DÉRIVÉES	Majeur (12)	-	Majeur (10)	-	-
	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	CDP
	5	20	1	300	15
CAPACITÉS	Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
	Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	Serviteur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
	Drain d'énergie : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le Cdf fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus. Les points drainés ainsi peuvent être utilisés pour activer de puissantes armes, il est conseillé de noter leur total. Si une arme ou une capacité utilisant des points d'énergie est activée, ce sont les points issus du drain d'énergie qui sont ponctionnés en premier.				
	Prototype de Méta-Armure : Le PNJ possède un mode d'une Méta-Armure au choix du MJ.				
	Résistance lumineuse : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
ARME DE CONTACT	LAMES ET PICS				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFET		
	12D6	Contact	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	PROJECTIONS DE MÉTAL				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	7D6 + 10	Moyenne	Dispersion 3 / Meurtrier, destructeur ou choc 1		
ARME À DISTANCE	FUSIL LASER				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	6D6 + 6	Moyenne	1 PE / Ignore Cdf / Meurtrier, destructeur ou choc 1 / 1 PE pour 1d6 de dégâts (max 7PE)		

LA SECTION GRIFFON

Pour quitter Camelot (ou Avalon), le moyen le plus utilisé reste la baie de décollage de Griffon. Même si l'armure de Gauvain peut créer un vecteur, il ne peut pas non plus s'envoler de n'importe où.

Le territoire de Griffon est une vraie ruche. Des vecteurs atterrissent et s'envolent dans un balai aérien ininterrompu. Beaucoup de communautés de rebuts subissent le froid de plein fouet et le Knight a pour devoir de leur venir en aide.

Bohort verra immédiatement d'un mauvais œil que les PJ viennent mettre leur nez ici. Pour Bohort, Griffon n'a rien à se reprocher et quoi qu'il soit arrivé à Gauvain, elle met un point d'honneur à ce qu'on laisse ses pilotes et ses chevaliers tranquilles. Convaincre la dirigeante de Griffon de les laisser agir à leur guise sera extrêmement difficile. Mais les PJ peuvent décider d'enquêter discrètement et à son insu.

Après une récolte d'information auprès des agents de Griffon, une fouille des données de vols ou encore une vérification avec la sécurité, voici ce que les PJ peuvent découvrir.

- Plusieurs fois dans les derniers jours, Gauvain est revenu avec des caisses sécurisées et scellées. Malgré les demandes répétées de Bohort, ce dernier n'a jamais dit ce qu'elles contenaient.
- La section Giant et son dirigeant ont multipliés les vols en direction de la côte Est des États-Unis, sans jamais donner précisément leur destination exacte.

- Hier, tôt dans la matinée, Gauvain est parti en emportant avec lui un conteneur sécurisé de transport de méta-armure. Ces vieux conteneurs ne sont plus utilisés par le Knight depuis que les armures possèdent toutes un module pour folder.

LA SECTION KORRIGAN

Même si la section Korrigan n'a pas encore été missionnée pour retrouver Gauvain, la section de Palomydes scrute en permanence toutes les informations qu'elle peut. Les locaux des services de renseignement du Knight sont à la fois très bruyants et très silencieux. Un calme militaire règne dans ces lieux, ne laissant entendre que les sons incessants des membres de Korrigan travaillant sur leur station de travail holographiques.

Grâce à leur grade, les PJ n'ont pas besoin de l'accord de Palomydes pour questionner ses agents, mais ces derniers seront réticents à donner des informations qui concernent directement un autre chevalier de la Table Ronde. Que ce soit par le biais de Palomydes, par la discussion ou par la ruse, enquêter ici peut s'avérer très fructueux.

- L'activité de Giant s'est accentuée ces derniers temps à Washington. De très récentes communautés de rebuts locales rapportent beaucoup de témoignages à ce sujet.
- Gauvain a personnellement demandé à Korrigan de déclarer une dizaine de chevalier comme étant en « mission secrète ». Personne ne peut savoir où ils se trouvent.

GAUVAIN, PETIT CACHOTTIER

Grâce aux informations recueillies, les PJ devraient avoir compris que Gauvain a monté une opération secrète à Washington avec une dizaine de chevaliers. Il a aussi réussi à créer un prototype de méta-armure contenant des pièces de Construct et de Monstre-Machine qui a disparu avec lui.

Si les PJ n'arrivent pas à déterminer cela par eux-même, le MJ peut passer directement à la scène suivante sans prendre en compte le score de suspicion des PJ.

Toutefois, si les PJ comprennent ce qu'il se passe et qu'ils ont fait preuve de discrétion durant leur enquête, ils peuvent faire un rapport à Arthur. Ce dernier leur donnera l'ordre de partir pour Washington pour en apprendre davantage et surtout pour retrouver Gauvain.

LA RUMEUR S'EN MÊLE

Cette scène optionnelle se déclenche si le score de suspicion des PJ dépasse les 50, ou s'ils prennent trop de temps, ou si le MJ estime qu'il faut en terminer avec l'enquête. Le but est de mettre les PJ en rivalité avec une autre faction pour renforcer le sentiment d'urgence.

Les IA des PJ affichent des alertes sur leur afficheur de réalité augmentée. Très vite, tout le Knight se retrouve devant le JSTV, le journal de Janis Sirguson. La journaliste déclame en direct le discours suivant, agrémenté d'images représentatives :

« Gauvain, le chevalier de la table de ronde du Knight, proche d'Arthur et génie prodigieux, est porté disparu en mission à Washington. Les circonstances de cette nouvelle sont encore plus troublantes lorsque l'on sait que des chevaliers de la section Giant ont attaqué une communauté de rebuts comme le montre ces images. Le Knight n'a pas encore communiqué sur le sujet, mais je sais de source sûre qu'une faction militaire est déjà en route vers Washington afin de maîtriser la situation. »

Les PJ sont tout de suite prévenus par Arthur que des vectors ont effectivement décollé en direction de la côte Est des États-Unis. C'est au MJ de décider quelle faction rivale entre en jeu. Cela peut être Black Cell, le Nodachi ou tout simplement une armée d'un pays ou d'une arche. Cela peut tout aussi bien être des mercenaires payés par une faction. Le but de cette faction sera d'arriver avant les PJ et de découvrir avant eux ce qu'il se passe. Et même si possible de sauver Gauvain avant le Knight. Cela porterait un coup médiatique très préjudiciable à l'organisation.

Arthur ordonne aux PJ de partir tout de suite pour Washington pour apaiser la situation, extraire les chevaliers sur place et surtout retrouver Gauvain.

La façon dont Janis Sirguson a été mise au courant de tout cela reste floue. Elle a probablement des yeux et des oreilles au sein du Knight et l'indiscrétion des PJ a fini par arriver jusqu'à elle. Les PJ pourraient avoir envie d'en apprendre plus, mais ils sont pour l'instant pressés par leur mission actuelle.

Dans la suite du scénario, les épreuves engendrées par cette scène seront encadrées en bleu. Si le MJ a décidé de ne pas faire jouer cette scène, il devrait plutôt utiliser les épreuves encadrées en gris. Il est aussi possible de faire jouer toutes les épreuves (les grises et les bleues) pour une mission plus mouvementée.

ACTE 2 - LES RUINES DE WASHINGTON

CAPITALE DU PASSÉ

Plusieurs heures de voyage sont nécessaires pour enfin apercevoir Washington à travers les vitres du vector. Depuis la défaite de la Machine à Londres, son territoire s'est amoindri, laissant Washington profiter à nouveau du soleil.

Même à cette distance, il est facile de discerner les monuments qui ont particulièrement bien résisté à l'Anathème. Comme le mémorial de Lincoln, le Washington monument et la Maison Blanche. En s'approchant un peu plus, il est possible d'observer le Capitole, mais ce dernier a été en parti détruit lors des explosions qui ont déclenché la peste rouge.

Le reste de la ville n'est que ruine et désolation. La Machine n'a laissé aucune chance à la ville. Chose surprenante, la végétation n'a pas hésité à proliférer sur les bâtiments malgré l'absence de lumière du soleil. Ce qui pourra choquer les PJ, c'est l'absence de matériel électronique et de câble. Washington, comme d'autres villes, a servi de matière première pour l'armée de la Machine.

Repérer les communautés de rebuts est chose aisée, il suffit de suivre les colonnes de fumée. Le grand froid oblige à se chauffer en permanence. La concentration la plus importante d'humains semble être dans et autour de la Maison Blanche.

Ce qui attirera l'attention des PJ, ce sont les nombreux vecteurs disposés autour du mémorial de Lincoln.

Alors que les PJ amorcent leur atterrissage, leur vecteur devient incontrôlable et impossible à manœuvrer. Même en passant en pilotage manuel, les commandes répondent mal voire pas du tout. Une analyse rapide de l'appareil peut apprendre à un PJ doué en Technique que les différents composants du vecteur fonctionnent tous à des vitesses différentes. Un très bon jet base Technique permet même de repérer certains composants qui fonctionnent à l'envers.

Pas le choix pour les PJ, il va falloir sauter du vecteur et le laisser se crasher à un endroit sans danger. Ou le faire atterrir plus ou moins proprement de la manière de leur choix.

Avant d'atterrir, les PJ peuvent remarquer des vecteurs ou des véhicules terrestre de la faction rivale qui arrivent. Ces derniers se rendent directement à la Maison Blanche.

Mais l'un des véhicules rencontre des difficultés techniques inconnues et commence à tomber ou à foncer dans un bâtiment sans rien pouvoir faire. Les PJ peuvent bien sûr sauver les occupants du véhicule ou le regarder se crasher.

Si le véhicule n'est pas trop endommagé, une analyse de ce dernier indique que tous les composants se sont mis à fonctionner à des rythmes différents. Certains trop rapidement, d'autres trop lentement. C'est cette désynchronisation totale qui a rendu le véhicule incontrôlable.

Même si la faction rivale est reconnaissante de l'aide des PJ, elle n'en oublie pas leur mission et restera méfiante envers le Knight. Officiellement, le Knight a attaqué les rebuts de Washington sans raison.

LA MAISON BLANCHE

Les rebuts installés autour de la Maison Blanche sont arrivés il y a peu de temps. Ce n'est qu'après la défaite de la Machine à Londres que la zone est devenue habitable. La libération de Washington a attiré un très grand nombre de personnes dont beaucoup d'anciens habitants très pressés de retrouver leur maison.

Malheureusement, reconstruire la capitale sera long. La Machine a emportée avec elle tout ce qui est électronique ou électrique, des câbles aux grilles pains en passant par les éclairages. Le Knight n'a pas encore eu l'occasion de prêter main forte à ces rebuts même si Giant est visiblement déjà présent depuis un certain temps.

La population a pris place autour de la Maison Blanche, se sentant protégée par son aura Artistique. Ce symbole de l'ancienne puissance militaire des États-Unis, qui a gardé son

influence du Faucon, est en effet toujours capable de repousser l'Anathème s'il le faut. Beaucoup d'habitants occupent les espaces envahis par la végétation, dans des préfabriqués. D'autres encore se sont réfugiés dans les immeubles alentours. Et bien sûr, une poignée s'est entassée dans la Maison Blanche directement.

Les PJ ne sont clairement pas les bienvenus. Des habitations portent des traces de tirs d'armes du Knight et la population leur hurle dessus de rentrer chez eux. Bien évidemment, les rebuts n'ont pas d'arme assez puissante pour passer le champ de force d'armure de chevalier de la Table Ronde. Mais les PJ auront besoin d'un jet base Aura pour que leur présence soit acceptée. On leur indiquera qu'ici, c'est Karen Adkin qui commande, et qu'elle se trouve dans la Maison Blanche. S'ils posent des questions sur les attaques du Knight, les habitants répondront qu'il y a deux jours, 5 chevaliers du Knight sont arrivés et ont commencé à tirer sur tout le monde. Ce sont d'autres chevaliers qui sont arrivés juste après pour arrêter les 5 attaquants.

Malgré les efforts des rebuts, de nombreuses plantes recouvrent encore les murs de l'impressionnante ancienne demeure présidentielle. Et c'est dans le bureau ovale que réside la guide de cette communauté. Karen Adkin, une femme quinquagénaire obèse et blonde, met un point d'honneur à garder le moral de ces protégés au beau fixe. C'est avec un mine très méfiante qu'elle accueille les célèbres élus du Graal dans son bureau. Le bureau ovale n'est que l'ombre de ce qu'il était avant. Les vitres sont cassées et la plupart du mobilier manque à l'appel. Il faudra de la patience pour que Karen Adkin accepte de parler ouvertement aux PJ.

- Le Knight a établi un avant-poste au mémorial de Lincoln. Karen Adkin appréciait leur présence car elle rassure les gens. Mais tout a changé lorsque des chevaliers du Knight ont attaqué leurs campements.
- Les chevaliers du Knight demandent aux rebuts de leur apporter toutes les pièces mécaniques ou électroniques qu'ils trouvent dans les ruines de la ville, même si cela reste rare d'en découvrir.
- En échange, le Knight procure de quoi survivre à la communauté (cube nutritifs, habitations préfabriquées ...).
- Depuis quelques jours, la population n'ose plus explorer la ville. Plusieurs personnes disent entendre des bruits étranges comme du métal qui racle le sol.
- Gauvain lui-même est venu ici hier pour s'excuser de ce qui s'était passé et qu'il allait s'occuper du problème en personne.
- Le dirigeant de Giant a aussi tenu à féliciter Karen pour des pièces très spécifiques que des explorateurs ont découvert non loin des ruines du Pentagone.

En sortant de la Maison Blanche, les PJ sont pris à parti par plusieurs familles dont des membres ont été tués lors de l'attaque des 5 chevaliers du Knight. Les familles réclament réparation et demandent aux PJ de leur amener les coupables. Les PJ peuvent apaiser la situation ou quitter les lieux usant d'une force minimum.

Des soldats de la faction rivale sont en train de questionner la population lorsque les PJ sortent de la Maison Blanche. Ils viennent d'apprendre pour l'attaque des 5 chevaliers du Knight.

La faction rivale, représentée par un lieutenant, annonce aux PJ que le comportement du Knight vis-à-vis des rebuts est intolérable et que cette communauté passera bientôt sous leur protection. Interdisant donc par la suite la présence du Knight à Washington.

Les PJ peuvent convaincre la faction rivale de ne rien faire ou bien convaincre Karen Adkin de ne pas céder à leur offre. S'ils ne font rien, Washington ne sera plus accessible légalement au Knight par la suite.

MÉMORIAL DE LINCOLN

Contrairement à la Maison Blanche, le mémorial de Lincoln a perdu son éclat Artistique suite aux assauts répétés de la Machine. Le bâtiment arbore d'énormes fissures et un mur entier n'est plus que gravats. L'imposante statue de l'ancien président a été démembrée et décapitée tandis que les écritures sont à peine lisibles.

Une bonne dizaine de vectors du Knight sont posés autour du monument, entourés par de l'équipement de Giant. Mais malgré la présence des caisses en acier et des tourelles automatiques, aucun chevalier n'est présent ici. Les PJ peuvent par contre trouver un caisson de transport de méta-armure vide.

La présence de véhicules portant le logo de la faction rivale indique aux PJ que des soldats sont déjà là. Ils entendent des cri d'effrois provenant de l'intérieur du Mémorial. Les exosquelettes portés par ces combattants sont contrôlés par Solar et seront donc forcés de l'aider à combattre les PJ dans la scène suivante. Pour limiter les pertes humaines, les PJ peuvent bien sûr ne détruire que les exosquelettes ou désactiver ces dernières grâce à des attaques possédant l'effet Parasitage X.

Alors que les PJ pénètrent à l'intérieur du Mémorial, tapissé de matériel électronique, d'écrans holographiques et de bras articulés, ces derniers sont attaqués par Solar, l'Armure de Gauvain. La méta-armure est vide et n'est pilotée que par son IA, ce qui ne l'empêche pas d'être dangereuse. Tout l'équipement présent dans le monument répond aux ordres de Solar, tentant de submerger les PJ.

Solar cherche à tout prix à retrouver Gauvain et considère que tous les chevaliers sont maintenant des ennemis. Les PJ ne pourront pas convaincre l'IA de leurs bonnes intentions et seront obligés soit de la détruire soit de la rendre inopérante en vidant ses PE.

SOLAR					
Allié (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	4	-	14	8	8
	Majeur (2)	-	Majeur (6)	Mineur (4)	Mineur (4)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	PDF
	4	13	8	150	20
	PE				
	150				
CAPACITÉS	Solar : La méta-armure du PNJ combine les capacités d'une Priest et d'une Wizard et bénéficie de tous les modules de prestige du faucon et de l'ours. Giant : Grâce à son mode nanoC, le PNJ peut créer n'importe quelle arme ou n'importe quel module de l'arsenal, quels que soient son niveau et son coût. L'arme ainsi créée ne dure qu'1D6 tours, mais est pleinement efficace. Équipement (10 rare) : Le PNJ est doté de l'équipement suivant : Vol nv3, module de phase nv2, capsule, drone pour nœuds et téléportation. Actions multiples (2) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
TOURELLED'ÉPAULE (RAILGUN)					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	5D6 + 20	1D6	Lointaine	Action de déplacement / Artillerie / Assistance à l'attaque / Désignation / Ignore armure	
TOURELLED'ÉPAULE (FUSIL LASER)					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	4D6 + 6	3D6	Moyenne	Action de déplacement / 1 PE / Anti-Anathème / Ignore CdF / Lumière 4 / Boost 7	
MASSE MAGNÉTIQUE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	8D6 + 6	6D6	Contact	Choc 2 / Dispersion 3 / Ignore CdF / Lumière 2	
ÉPÉE SONIQUE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	4D6 + 3	Contact	1 PE / Anti-véhicule / Assistance à l'attaque / Fureur / Ignore armure / Boost 10		

SOLDAT CONTRÔLÉ PAR SOLAR					
Hostile (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	9	12	12	8	8
	-	Majeur (7)	Majeur (7)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	6	13	4	80	80
	CDF		PE		
	15		30		
CAPACITÉS	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative. Grenade intelligente (1) : Le PNJ possède 1 grenade intelligente à utiliser comme décrit dans l'arsenal. Exosquelette de combat (1) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course 1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.				
LANCE THERMIQUE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	7D6 + 8	4D6	Contact	Anti-Anathème / Dégâts continus 6 / Lumière 4 / Soumission	
SHOTGUN AUTO. LOURD					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFETS	
	6D6 + 12	6D6 + 12	Moyenne	Démoralisant / Dispersion 6 / Fureur	

AVANT-POSTE DE GIANT					
Colosse (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	20	-	20	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	PA	CDP	PE
	-	20	500	10	80
CAPACITÉS	Il est partout : Les attaques du PNJ ciblent automatiquement tous les PJ impliqués dans le conflit (sauf ceux cachés ou invisibles), peu importe leur distance ou leur attitude.				
	Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
	Réparations : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes alliés récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 PA, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 PA à chaque tour.				
	Dévorant : Lorsque ce PNJ attaque un PJ au contact et le rate, alors l'arme en main du PJ (ou une des armes en main au choix du MJ) est détruite. Après la première destruction lors d'une phase de conflit, le PJ subissant l'effet peut choisir de ne pas se défendre et de recevoir automatiquement les dégâts sans que son arme soit détruite. Cette capacité ne fonctionne pas sur les armes de prestige et les armes possédant l'amélioration élément alpha. Une arme détruite est récupérée après la mission en cours. Pour symboliser cette perte, le PJ ayant perdu son arme peut subir un malus de 5 PG à son total gagné à la fin de la mission.				
ARME DE CONTACT	Impulsion d'énergie : Le PNJ possède l'impulsion d'énergie de l'armure Warmaster avec les mêmes conditions.				
	BRAS MÉCANIQUES				
	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
8D6 + 15	Courte	Il est partout / Ignore CdF / destructeur / Anti-véhicule			
TOURELLES AUTOMATIQUES					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
	8D6 + 15	Moyenne	Il est partout / Ignore armure / Meurtrier		

En fouillant l'intérieur du mémorial, les PJ pourront découvrir plusieurs choses.

- Gauvain a mis en place cette opération de pillage de Washington il y a 2 semaines environ. Son but était de récupérer un maximum d'informations et d'échantillons de créatures de la Machine dès que la zone fut explorable.
- Pensant les échantillons complètement désactivés suite à la bataille de Londres, le but était d'utiliser la technologie et les connaissances du 4ème éclat pour améliorer les méta-armure du Knight.
- Une semaine auparavant, les rebuts ont découvert des pièces très particulières non loin des ruines du Pentagone. Ce sont ces composants qui ont permis à Gauvain d'enfin fabriquer un prototype de méta-armure viable possédant des morceaux de la Machine. Le prototype est une version modifiée d'une armure Warlock.
- Les derniers rapports indiquent que Gauvain est venu lui-même tester le prototype sur le terrain en explorant le Pentagone qui était jusque-là impénétrable.
- Si Solar n'a pas été complètement détruite, il est possible d'en extraire des données. Les chevaliers ont tous été corrompus suite à la disparition du dirigeant de Giant. Les porteurs hurlaient alors que les armures sont parti vers le Pentagone.
- Solar n'a pas envoyé de message de détresse, craignant que la corruption des méta-armures s'étende de plus en plus. L'armure de Gauvain n'a pas été impactée grâce aux multiples sécurités supplémentaires qu'elle possède. Les armures des PJ, qui sont eux aussi des chevaliers de la Table Ronde, sont probablement aussi immunisées.

Si Solar est activée à nouveau, elle essaiera tout de suite d'attaquer les PJ pensant se défendre contre des Chevaliers contrôlés par la Machine. Toutefois, les PJ peuvent forcer l'armure à se folder pour l'emporter avec eux facilement.

ACTE 3 – L'INTÉRIEUR DE LA MACHINE

LE PENTAGONE

L'ancien siège du département de la Défense des États-Unis n'est plus que gravats et poussière. Lorsque la Machine a envahi la Terre, elle a tout de suite compris l'importance militaire et stratégique d'un tel édifice. Il aura fallu moins de quelques minutes pour que le Pentagone ne sombre dans l'obscurité, envahi et attaqué de toute part.

Jusqu'à récemment, des tunnels permettaient d'accéder aux sous-sols du Pentagone qui regorgent de bunkers et d'abris anti-nucléaire. Mais tout s'est effondré quand le domaine de la Machine s'est réduit suite à sa défaite cuisante à Londres.

Néanmoins, le Pentagone reste une sorte de mini-ville mouvante dont les débris se déplacent et se reforment sans cesse, empêchant de découvrir ce qui se tapit dans les profondeurs.

Gauvain est venu se mesurer à ce défi avec l'aide de son nouveau prototype hybride méta-armure-machine. Ce dernier pensait que son prototype fonctionnait à merveille, mais il ne faisait que s'enfoncer dans un piège tendu par le Seigneur de l'Anathème. Trop sûr de lui, le jeune génie ne s'est pas assez méfié.

Si les PJ font une recherche grâce à une vision magnétique ou un autre moyen, ils détecteront la présence de plusieurs méta-armures bien en-dessous du sol.

Plusieurs escouades de la faction rivale sont déjà sur place et ont elles aussi détecté la présence des méta-armures dans les sous-sols. Malheureusement, plusieurs de leurs hommes sont coincés sous les débris qui se déplacent sans cesse et vont probablement mourir ensevelis.

Malgré une extrême réticence, les soldats n'ont pas d'autre choix que de demander de l'aide aux PJ pour sauver leurs compagnons. Les PJ sont libres de se montrer valeureux ou, au contraire, d'affirmer leur rancœur envers cette faction.

Malgré sa réputation de roc infranchissable parmi les rebuts de Washington, les ruines du Pentagone ne sont pas de taille à résister à plusieurs chevaliers de la Table Ronde. Traverser la surface peut se faire de plusieurs manières. Une énorme force de frappe concentrée pourrait permettre de créer un tunnel temporaire. Une analyse très précise peut aider les PJ à comprendre comme les débris bougent et se préparer un itinéraire viable. Les PJ peuvent encore décider de tout simplement démanteler les ruines débris par débris pour les déplacer plus loin, mais cela prendra du temps que Gauvain n'a peut être pas.

L'ANTRE DU FÉLON

Dans la noirceur des sous-sols, les PJ découvrent un véritable labyrinthe de câbles et de tuyaux tous alimentés en une énergie qui n'est pourtant pas de l'électricité. L'air est saturé en élément alpha volatile. Folder son Armure ici serait désastreux pour le porteur.

Tous les tubes se rejoignent en un point central, dans une cavité plus grande que les couloirs traversés par les PJ jusqu'ici. Le Félon, qui a pris forme physique dans le prototype hybride de Gauvain, est au travail pour analyser dans les moindres détails les méta-armures des chevaliers de Giant. Les PJ peuvent entendre leurs frères d'arme hurler alors que leurs Armures subissent une multitude d'analyses très intrusives de la part de bras mécaniques articulés qui partent du Félon.

Gauvain, malheureusement conscient, souffrant et incapable d'agir, hurle aux PJ de détruire l'armure qui l'emprisonne au plus vite sans se soucier de lui. Tenter d'assurer la sécurité et la survie de Gauvain et ses Chevaliers pourrait mettre les PJ en difficulté et tous les mener à leur perte.

LE FÉLON					
Patron (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	20	15	30	15	20
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (10)	Majeur (5)	Majeur (15)	Mineur (7)	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	17	30	30	800	30
VALEURS DÉRIVÉES	CDF	PE	POINT FAIBLE		
VALEURS DÉRIVÉES	30	200	Technique		
<p>Sarcophage : Un humain est emprisonné dans le PNJ. Lors d'une attaque sur le PNJ qui lui infligerait des dégâts, l'attaquant a la possibilité de diviser ses dégâts par deux pour ne pas blesser le prisonnier. Si le PNJ subit 3 attaques sans cette précaution, l'humain à l'intérieur meurt.</p> <p>Actions multiples (4) : Le PNJ possède 4 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Rapide (4) : Le PNJ possède 4 actions de déplacement en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Rewind modifié : Au tout début de son tour de jeu, le PNJ active une version modifiée du mode Rewind qui ne coûte pas d'énergie. Le PNJ annule tout simplement la dernière attaque qu'il a subit.</p> <p>Module (phase nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent d'un module de phase nv2. Lui permettant d'ignorer une attaque par tour.</p> <p>Explosion d'élément alpha : Au prix d'une action de déplacement, le PNJ peut utiliser son attaque "Explosion d'élément alpha". En plus d'infliger des dégâts, cette attaque perturbe tellement les Méta-Armures et désactive un mode au choix du MJ pendant un tour complet.</p> <p>Vague d'énergie : En dépensant 30 PE, le PNJ peut déclencher sa vague d'énergie. Cette attaque touche automatiquement toutes les Méta-Armures ennemies dans la phase de conflit.</p> <p>Drain amélioré : Lorsque le PNJ inflige des dégâts sur les PA d'une Méta-Armure, la moitié de ces dégâts sont aussi infligés dans les PE. De plus, le PNJ gagne en PE le montant de PE que sa cible perd.</p> <p>Contrôle : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base Hargne ou Technique difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type.</p> <p>Élu du Seigneur : Le PNJ peut dépasser un score d'aspect de 20 et un score d'aspect exceptionnel de 10 uniquement dans l'aspect de son Seigneur. Ces scores ne peuvent excéder 40 pour l'aspect et 20 pour l'aspect exceptionnel.</p>					
EXPLOSION D'ÉLÉMENTALPHA					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	10D6	Moyenne	Action de déplacement / Explosion d'élément alpha / Ignore armure / Ignore CdF		
ATTAQUEPORTÉE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	10D6 + 20	Moyenne	Dispersion 3 / Perce armure 40 / Pénétrant 12		
VAGUE D'ÉNERGIE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	12D6 + 20	Lointaine	30 PE / Touche automatiquement toutes les Méta-Armures ennemies / Ignore CdF / Parasitage 4		

C'est à ce moment que le Félon et les autres armures de Giant, déjà modifiées par la Machine, attaquent les PJ. De plus, l'élément alpha volatile semble augmenter en densité car projeté par les différents tuyaux de la salle. Nos héros font donc face au Félon, deux fois plus d'Armure de Giant qu'il y a de PJ et une bande représentant la salle.

Les PJ peuvent choisir d'attaquer les Armures ou le Félon sans toucher l'humain emprisonné à l'intérieur. Pour cela, il faut accepter que l'attaque inflige deux fois moins de dégâts pour représenter l'attention toute particulière que le PJ doit avoir. Si le Félon ou une Armure de Giant subit 3 attaques sans cette précaution, le porteur meurt.

Le Félon, qui a pris possession d'une Armure Warlock modifiée, poussera les PJ dans leurs retranchements et les obligera à utiliser toute leur puissance.

L'ANTRE DU FÉLON					
Bande (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	14	8	15	5	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (8)	-	Majeur (8)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	COHÉSION	DÉBOURDEMENT	BOUCLIER
VALEURS DÉRIVÉES	4	15	500	10	10
<p>Anathème : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p>Bâtiment : Pour infliger de la violence au PNJ, les attaques doivent bénéficier de l'effet Anti-Véhicule ou de l'effet Destructeur. Les autres attaques sont inefficaces.</p> <p>Parasitage 1 : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Parasitage 1.</p> <p>Élément alpha volatile : Un humain se retrouvant sans la protection de sa Méta Armure perd automatiquement 3d6 d'espoir à cause de l'exposition à l'élément alpha. Cette perte se répète ensuite à chaque fois que le PNJ applique son débordement.</p> <p>Bande implacable : Lorsque le PNJ doit appliquer son débordement, il le fait 2 fois. Le score de débordement augmente donc 2 fois.</p>					
CAPACITÉS					

MÉTA-ARMURE DE GIANT CONTRÔLÉE PAR LE FÉLON					
Salopard (Héros)					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	12	9	16	9	16
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (10)	-	Majeur (10)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PA	CDF
VALEURS DÉRIVÉES	14	18	30	150	20
VALEURS DÉRIVÉES	PE	POINT FAIBLE			
VALEURS DÉRIVÉES	80	Technique			
<p>Résistance lumineuse : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p>Parasitant : Toutes les attaques du PNJ infligent automatiquement l'effet Parasitage 2.</p> <p>Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Méta-Armure : Le PNJ peut utiliser les modes d'une Méta-Armure du Knight au choix du MJ.</p> <p>Sarcophage : Un humain est emprisonné dans le PNJ. Lors d'une attaque sur le PNJ qui lui infligerait des dégâts, l'attaquant a la possibilité de diviser ses dégâts par deux pour ne pas blesser le prisonnier. Si le PNJ subit 3 attaques sans cette précaution, l'humain à l'intérieur meurt.</p> <p>Module (saut nv1) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module de saut nv1.</p> <p>Module (Thunder security) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module Thunder security.</p>					
ARME DE CONTACT MODIFIÉE					
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME DE CONTACT	12D6	Contact	Parasitage 2 / Dispersion 3 / Barrage 6 / Ignore CdF		
ARME À DISTANCE MODIFIÉE					
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	PORTÉE	EFFETS		
ARME À DISTANCE	10D6 + 15	Longue	Parasitage 2 / Meurtrier / Anti-véhicule		

Seule la destruction totale de toutes les armures des adversaires des PJ arrêtera le Félon. Privé de forme matériel, l'incarnation deviendra inactive.

ÉPILOGUE

Si Gauvain et des chevaliers de Giant sont vivants, ils ont besoin de soins d'urgence. Un nod de soin suffira à les garder en vie. Il est aussi possible de les garder en vie grâce à un jet base Savoir ou en utilisant le premier niveau d'OD de Parole, forçant au moins un PJ à rester aux côtés des victimes.

Dans le cas où les PJ ont emportés avec eux Solar, ils peuvent la réparer et la remettre à Gauvain. Solar, possédant un module nanoM, pourra soigner et maintenir son porteur en vie.

LE PORTAIL DE LA MACHINE

Une fois la menace immédiate du Félon écartée, les PJ peuvent explorer plus profondément les souterrains du Pentagone. En suivant le chemin parcouru par les multiples réseaux d'énergie de la Machine, nos glorieux héros découvriront le centre névralgique du 4ème éclat. Enfoncé loin sous la terre, caché aux yeux du monde et surtout de la lumière, le portail de la Machine trône au centre de mécanismes d'horlogerie extrêmement précis.

Ces nombreux engrenages et gyroscopes tournent dans un balai continu dont l'uniformité des cycles dépasse tout ce que la connaissance humaine sait forger. Le cristal d'abysse du Félon siège sur un piédestal devant un grand anneau en élément alpha pur.

À travers le portail, c'est une vision de Renaissance qui s'offre aux PJ. Mais c'est surtout le Seigneur de la Machine en personne qui se tient face à eux. Quand leurs regards se croisent, toute la mécanique pourtant si précise des lieux sera prise d'une sursaut, suivi de la désintégration du portail en fumée noire. Le bruit continu et fluide du processeur s'éteint, annonçant la défaite définitive de la Machine sur Terre.

Les PJ peuvent choisir quoi faire du cristal d'abysse du Félon, mais le MJ peut aussi demander un jet d'égide pour savoir si certains PJ attaquent le cristal sans réfléchir.

La Machine est vaincue et n'opposera plus de résistance au Knight. Seul quelques poches de créatures subsistent encore, ne représentant qu'une très légère menace pour l'humanité.

Si Gauvain est vivant, il félicite les PJ pour leur courage et leur bravoure. Si Solar a été détruite, il explique que ce n'est pas grave et que ce sera l'occasion pour lui de se reconstruire une armure encore meilleure.

Si le chef de Giant est décédé, les PJ devront annoncer la triste nouvelle à la Table Ronde. Un nouveau dirigeant devra être choisi pour que la section puisse continuer à œuvrer comme elle l'a toujours fait.

En fonction du comportement des PJ durant toute la mission envers la faction rivale, les relations peuvent s'améliorer ou au contraire empirer. Dans tous les cas, le Knight va sûrement entendre parler de cette faction très bientôt.

- Les PJ gagnent tous 15 PX.
- Les PJ gagnent tous 20 PG
- Si Gauvain est vivant, les PJ gagnent 10 PG.
- Les PJ perdent malheureusement tous 1 PG par Chevalier de Giant tué lors du combat contre le Félon.