

COLINE PIGNAT

SIMON GABILLAUD



# KNIGHT

RAGE AGAINST  
THE MACHINE

ANTRE  
MONDE

## CRÉDITS

Auteurs	Michael « Luceid » Marie
Maquette	Agathe Gastaldi
Relectures	Simon Gabillaud et Coline Pignat
Illustrations et graphismes	William Bonhotal, Rudy Crus, Deemoes, Lionel Prats et Prospass
Édition	Guillaume Herlin, Simon Gabillaud et Coline Pignat

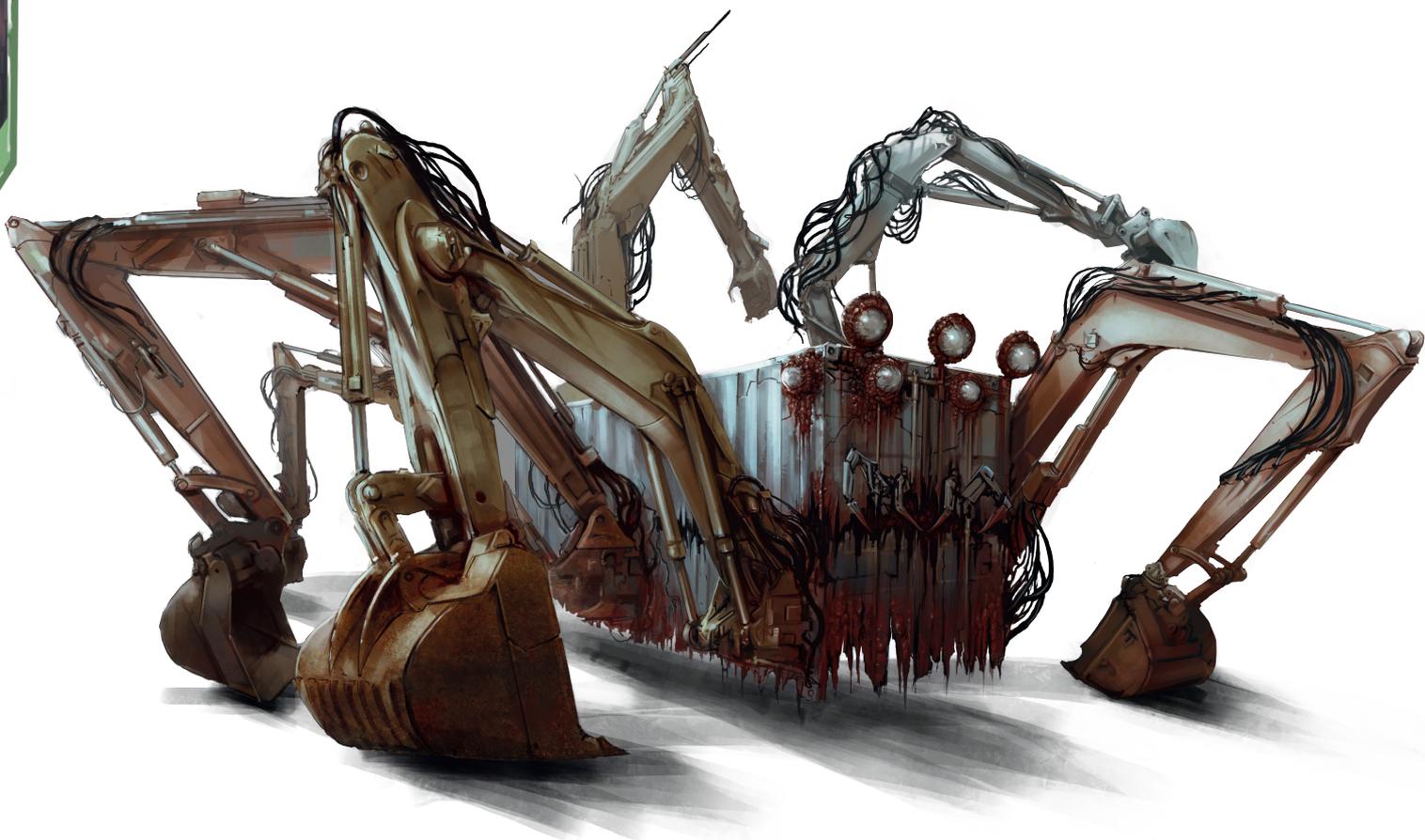
En novembre 2018, dans le cadre du lancement de notre financement participatif pour la campagne *La Geste de la fin des temps*, nous avons proposé sur les réseaux sociaux un décompte bien étrange. Chaque jour, de nouveaux éléments y étaient dissimulés et permettaient aux plus acharnés d'accéder, entre autres, à la composition écrite avec brio par Mathieu Verdier pour le chevalier le plus rock de la Table Ronde : Bohort.

Impressionnés par la motivation et l'acharnement de la communauté, nous avons décidé de lui offrir un scénario supplémentaire avant la sortie de la campagne !

Et qui de mieux qu'un de ceux qui avait résolu l'énigme de notre décompte pour écrire cette mission ? Nous avons demandé à Michael Marie, alias « Luceid », de mettre son talent à l'œuvre pour vous proposer de l'action à grande vitesse !

Alors, sortez les bécanes, ça va décoiffer !

*L'équipe Antre Monde*



**Type de mission :** Action, course-poursuite

**Ambiance :** Mouvement perpétuel mâtiné d'horreur

**Inspirations :** Les Cybermen de *Doctor Who* pour le processus de conversion des réfugiés en machinistes, dans les sous-sols du Thorpe Park.

Jessica Rabbit, dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, a donné une bonne base pour inspirer le côté sulfureux de Cameron Mac Kenzie et son rôle de chanteuse de piano-bar, notamment sa chanson *Why don't you do right*.

**Musiques :** Le groupe Rage Against The Machine représente l'état d'esprit d'Assa Wright/Gun, une forme de rejet de la société des immortels. Les titres de ce groupe peuvent également correspondre à la pensée de Bohort, simplement les titres : *Know Your Enemy*, *Take the Power Back*, *Bullet in the Head* (à destination de son ennemi bien sûr).

Enfin, le thème de *Bohort* de Mathieu Verdier, donnant l'état d'esprit de Bohort et qui peut illustrer certaines scènes de cette mission.

## PRÉSENTATION

Cette mission est adaptée à des PJ détenant entre 70 et 150 PG.

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

### DANS LES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Lors du déferlement de l'Anathème sur Terre, lorsque Meghan Mac Kenzie n'était pas encore Bohort, elle a traqué avec sa bande une créature de la Machine pour sauver sa famille (voir **LdB – p. 57**). Il s'avère qu'elle a retardé la constitution de ce qui allait être l'incarnation du Corps (voir **LdB – p. 199**). Depuis qu'elle est au Knight, Bohort n'a cessé d'enquêter sur les agissements du 4<sup>e</sup> Seigneur. Avec toutes les ressources dont elle dispose aujourd'hui, elle se rapproche dangereusement de la vérité concernant Longshot, même s'il lui reste des pièces du puzzle à trouver. Elle se doute à peine de ce qui se cache derrière ce réseau de chasseurs de prime.

Aujourd'hui, un contrat de mise à mort contre Bohort vient d'être mis en ligne sur le réseau Longshot. Gabriel des Neuf (voir **2038 – p. 72-73**) l'a accepté, mais les agents de l'Œil, au Knight, ont intercepté cette information. Palomydès, inquiète que Bohort puisse être la cible de cet adversaire mortel qu'est Gabriel, dépêche les PJ pour la protéger.

De son côté, Bohort reçoit un appel mystérieux qui l'avertit qu'elle a attiré les foudres de quelqu'un qui souhaite la voir morte. Sauf que le chevalier s'inquiète plus pour sa sœur qu'elle-même et s'organise une mission personnelle : mettre sa sœur en lieu sûr pour qu'elle ne soit pas utilisée comme moyen de pression. C'est sans compter sur les informations de la Machine qui a retrouvé sa trace dans un piano-bar de Londres.

### SYNOPSIS

Les PJ sont mandatés par Palomydès pour protéger Bohort. En effet, la Korrigan sait qu'un contrat de mise à mort pèse sur la jeune femme. Quand les PJ rejoignent Bohort dans ses quartiers, celle-ci vient juste de partir en toute hâte.

S'engage alors une course-poursuite pour la retrouver. Cela mènera la coterie dans la banlieue de Londres où Bohort est partie mettre sa sœur Cameron en sécurité. Des mercenaires semblent vouloir l'enlever. Remontant la piste du commanditaire de l'enlèvement, les PJ et Bohort devront lever une tache d'Anathème récemment logée dans un parc d'attraction de la capitale, puis devront déjouer les machinations ourdies par une fanatique dévouée corps et âme à la Machine. Les PJ ne seront pas de trop pour seconder Bohort. Seulement, la jeune femme ne veut impliquer personne, se sachant menacée et sur le point de comprendre quelque chose par rapport au 4<sup>e</sup> Seigneur.

L'affrontement final prendra place au cœur de Londres, au Tate Modern Museum, que l'instigatrice de toute cette machination menacera de faire exploser.

### CHRONOLOGIE

Tous ces événements se passent fin 2037 et se prolongent sur une soirée et une nuit jusqu'au lendemain midi. À ce titre, votre rôle en tant que MJ est de donner un sentiment d'urgence, d'oppression. Après tout, les héros vont vivre une aventure aux côtés de Bohort et il ne faudrait pas qu'ils restent sur le bord de la route.

### ENJEUX

Bohort se sait visée via le réseau Longshot. Proche de la vérité, mais sans exactitude, elle soupçonne le fait que le réseau Longshot pourrait être employé par une incarnation ou un émissaire de la Machine. Selon elle, le nœud principal se trouverait à Humanité. Elle est encore loin de comprendre tous les enjeux concernant l'incarnation en elle-même. MJ, à aucun moment la vraie nature de Longshot ne doit être révélée, seul le réseau de chasseurs de prime est évoqué.

## DÉCOR ET CASTING

Arche de Londres, Humanité – voir LdB – p. 254

Camelot – voir LdB – p. 68

Bohort – voir LdB – p. 57 et 2038 – p. 50

Palomydès – voir LdB p. 55 et 2038 – p. 48

Salomon Taylor – voir notable commun – LdB – p. 400

Cameron Bliss – voir notable commun – LdB – p. 400

Monsieur Pendulum – voir LdB – p. 257

Gabriel – voir 2038 – p. 72-73 – Il ne devrait pas croiser la route des PJ. Il est une fausse piste, l'ombre qui semble d'abord peser sur Bohort, mais qui va se révéler être un allié temporaire (du moins celui de Bohort).

Mercenaires des Cath Balwg – voir p. 21

Conf-gang converti en mécanistes – voir LdB – p. 381

Créatures de la Machine – voir LdB – p. 377 à 381

Assa Wright/Gun – voir p. 22

## MISSION

### ORDRE DE MISSION

Les PJ sont en faction à Camelot. Le soleil commence à décliner lentement et la lune va bientôt se loger dans les cieux. Ils sont soudainement mobilisés par Palomydès. Ils sont attendus en salle de briefing immédiatement, au sein de l'Œil. Lorsqu'ils arrivent, Palomydès semble préoccupée et invite les chevaliers dans son bureau, à l'écart des regards indiscrets.

*« Écuyers, j'ai une mission de la plus haute importance à vous confier et vous partez sur le champ ! Nos équipes viennent d'intercepter un dépôt de contrat par l'intermédiaire du réseau Longshot. La cible : Bohort. J'ai toutes les raisons de penser qu'un agent d'un groupuscule terroriste, connu de nos services, va tenter de l'assassiner. Bohort est actuellement dans ses quartiers, en train d'établir sa prochaine opération d'escorte. Présentez-vous à elle et faites en sorte d'assurer sa sécurité. Son ennemi est un adversaire redoutable, n'engagez le combat qu'en cas d'extrême nécessité. Sinon, optez pour un repli stratégique.*

*Si vous en avez l'opportunité, tentez de comprendre qui en voudrait au chevalier de la Table Ronde et les raisons de tout cela. Bohort a dû s'attirer de très gros ennuis pour qu'une telle prime soit mise en jeu et doit bien avoir quelques idées sur qui lui en voudrait.*

*Soyez prompts et sans pitié ! »*

## ACTE 1 – CE SANG QUI COULE DANS NOS VEINES

### 1 – SUR LA PISTE FUMANTE DE BOHORT

Les héros se présentent dans les quartiers personnels de Bohort quelques minutes plus tard. Lors du trajet à travers les couloirs de Camelot qui mènent à ses appartements, les PJ peuvent interroger la base de données du Knight pour se renseigner sur le réseau de primes Longshot (voir LdB – p. 199).

Arrivés devant les quartiers de Bohort, la porte automatique s'ouvre et la pièce principale est étrangement vide. Une grande table à surface RA trône au milieu d'un agencement de tableaux blancs sur lesquels figurent tout un tas de données ou des cartes de Londres avec des trajets d'escortes établis. Le chevalier doit se servir de cet endroit pour planifier ses stratégies et organiser ses déplacements. La table est émaillée d'éclaboussures de café provenant d'une tasse encore fumante posée en équilibre sur le rebord. La surface RA semble avoir été mise en veille. Les héros comprennent

vite qu'une urgence s'est imposée à Bohort et qu'elle est peut-être déjà en danger.

Pris par le temps, les chevaliers n'ont que peu d'éléments et vont devoir rapidement faire travailler leur sens de la déduction. La disposition de la tasse de café laisse à penser que Bohort est partie précipitamment. Elle devait être présente il y a peu car le breuvage est encore chaud. Les chevaliers les plus perceptifs peuvent même sentir l'odeur caractéristique de Bohort, un subtil mélange de cuir, de métal et d'un parfum de caractère. La femme était présente récemment.

Ils n'ont pas une minute à perdre. Pour faire naître un sentiment d'urgence au groupe de chevaliers, faites-leur faire un test d'enquête, plutôt aisé, pour obtenir les éléments suivants, selon la stratégie qu'ils adoptent :

- En consultant les caméras de Camelot, ils découvrent que Bohort était présente il y a moins de cinq minutes dans la salle. Ils peuvent la voir recevoir un appel dans son oreil-

lette. Elle n'échange que peu de mots. Son visage se fige sur un air inquiet. Elle pose alors en toute hâte sa tasse de café qui éclabousse la table, recherche des informations de localisation sur la table RA et semble obtenir des coordonnées GPS. Elle sort hâtivement de la pièce.

- L'appel qu'elle a reçu semble crypté et ne peut être remonté ou écouté. Celui qui l'a jointe sait parfaitement couvrir ses traces.
- Rallumer la table RA permet d'accéder à un plan 3D sur lequel figure un point GPS et un nom : Cameron Bliss. Le point GPS indique l'adresse d'un vieux piano-bar dans la ville de Grays, à 20 kilomètres de Londres, au sein de l'arche.
- Faire une recherche sur Cameron Bliss nécessite un test de renseignements assez difficile. Selon le nombre de réussites, donnez un ou plusieurs éléments de l'encart **Cameron Mac Kenzie, grande sœur de Bohort**. Il n'échappera à personne que Bohort et Cameron arborent en commun une chevelure flamboyante et les mêmes yeux vifs.
- S'ils contactent l'Atelier de Camelot, un agent du Knight a bien vu Bohort, il y a peu, faire une sortie en trombe sur sa moto steed. Si les héros expliquent brièvement la situation, le technicien de l'Atelier peut leur suggérer de tracer la puce RFID de Bohort, le signal GPS de la steed, de contacter l'IA de la méta-armure ou d'investiguer le réseau de caméras et drones de Londres.
- Si un PJ maîtrise quelques notions de piratage ou de communication, il peut lui-même tracer la puce RFID. Bohort semble se diriger vers l'est de l'arche, visiblement vers le point GPS que les PJ ont sûrement obtenu. Soudain, le signal disparaît (RFID, signal GPS de la steed). Ni elle ni son IA ne sont joignables.
- Accéder au réseau de caméras et drones de la ville ne devrait pas être compliqué pour un PJ féru en sécurité ou informatique. Fait étrange, le trajet de Bohort ne peut être tracé car plusieurs drones et caméras dysfonctionnent, partant dans les quatre directions cardinales, noyant la localisation sur plusieurs trajets dont un seul est le bon. Un excellent pirate informatique, ou un proche de Bohort, s'étonnera qu'elle puisse avoir une telle compétence. Sur un test d'investigation faisable, les PJ remarquent que quelqu'un ou quelque chose brouille les pistes et il ne semble pas que ce soit Bohort.
- Si les PJ contactent Palomydès, elle n'a pas d'informations supplémentaires et invite les PJ à se mettre en mouvement immédiatement. Bohort n'a pris aucune mission, n'a alerté personne sur sa destination. Elle peut leur donner des conseils ou leur suggérer les solutions ci-dessus s'ils n'ont pas eu ce réflexe.

Avant de partir, demandez aux chevaliers comment ils vont se déplacer dans les rues d'Humanité. Si le vector semble un poil démesuré, un véhicule de service, comme un stalion ou des motos (voir **LdB – p. 447**) peuvent leur être octroyés s'ils en font la demande à l'Atelier. S'ils ont les 30 PG né-

cessaires, peut-être qu'acquérir un module de moto steed (voir **LdB – p. 430**) est envisageable.

**Enjeux de la scène :** La scène doit présenter une forme de tension. Bohort a disparu, sûrement se sentant menacée. Leur imposer des tests de caractéristiques permet de guider les réponses que vous leur donnez et de suggérer le sentiment d'urgence. Cela évite que vos joueurs s'attardent sur des détails.

## CAMERON MAC KENZIE, GRANDE SŒUR DE BOHORT

Cameron Mac Kenzie est la grande sœur de Bohort. Grande rousse aux yeux bleus, elle partage le même tempérament sulfureux que sa sœur. Elle est séductrice et sait mettre les atouts de sa silhouette en avant.

Chanteuse connue en Irlande, faisant partie d'un groupe de jazz, Cameron devait rencontrer un grand producteur américain afin d'enregistrer son premier album solo. Mais les ténèbres se sont répandues sur le monde. En Amérique, des créatures mécaniques ont enlevé les proches de Bohort, dont sa sœur.

Avec sa bande de motards, Meghan a retrouvé Cameron et l'a arrachée des griffes de la Machine, ainsi que plusieurs centaines de prisonniers.

Lorsque Meghan est entrée au service du Knight, elle a offert à sa sœur l'occasion de venir vivre à Humanité, alors qu'elle était échelon 9 dans l'arche de Denver.

Bohort a usé de ses accréditations et lui a créé une fausse identité : Cameron Bliss. Ne souhaitant pas importuner sa petite sœur, Cameron a choisi de vivre dans une conforteresses en périphérie de Londres, en tant qu'échelon 7. Elle a travaillé dans plusieurs bars, restaurants ou byrdmarts.

Un soir où elle prenait un verre au Taylor's, le patron a reconnu Cameron Mac Kenzie. Ne lui posant pas de question sur son nouveau nom, il lui a simplement proposé de chanter sur scène. Depuis, elle s'y produit régulièrement. Pour elle, ce n'est pas un travail. Elle ressent qu'elle lutte contre les ténèbres, d'une manière différente de sa sœur.

## 2 – SCÈNE OPTIONNELLE : VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE...

**Musique :** Jazz d'ambiance sans paroles

La commune de Grays, englobée dans l'arche, se situe sur la rive gauche de la Tamise, à 20 kilomètres à l'est de Londres. Le point GPS conduit la coterie au Taylor's, un piano-bar dans une longue ruelle sombre, non loin du fleuve. La façade ne paie pas de mine. Sur le trottoir, une dizaine de motos sont garées. Le soleil s'est couché depuis une dizaine de minutes.

En pénétrant dans l'établissement, les héros sont envahis par un sentiment de chaleur et de bien-être. Le piano-bar

est intimiste, un piano et un micro occupent une toute petite scène déjà encombrée de matériel de sono, de malles et de tabourets. Un petit comptoir occupe la partie gauche. Le reste de la pièce est rempli par des tables carrées ou rondes avec des banquettes en cuir rouge et des chaises en bois massif pour s'asseoir. La lumière est légèrement tamisée, et pourtant, tout est chatoyant ici. Les PJ regagnent éventuellement un point d'espoir et se sentent à leur aise.

Pour les connaisseurs d'art ou ceux qui pourraient effectuer des recherches, les nombreux tableaux accrochés ici et là, ou quelques sculptures, dont le thème central est le jazz et la musique, permettent d'entretenir l'étincelle de lumière qui réside en ces lieux. Mais, plus que tout, le piano qui trône sur la scène semble dégager une aura plus forte. Loin d'être une œuvre d'art majeure, cet instrument, si on se fie aux affiches, aux tableaux ou si on discute avec Salomon Taylor, le barman et gérant de l'établissement, a appartenu à son grand-père, le pianiste John Taylor. Amical, il invite les héros à s'asseoir et à profiter du concert à venir, la chanteuse Cameron Bliss va arriver sur scène sous peu.

S'ils sont en méta-armure ou arborent distinctement leur appartenance au Knight, il les invite à folder et à profiter simplement du lieu.

Peu importe leur attitude, si la coterie reste à l'intérieur, ils peuvent constater qu'il y a déjà une vingtaine de personnes ici, des habitués pour la plupart. Pourtant, un petit groupe de quatre hommes paraît jurer avec le décor. Sur un test de *Perception* pas trop difficile, les héros remarquent que ces individus sont suspects et semblent chercher quelqu'un du regard. Pour les plus observateurs, ou en cherchant à bien détailler le groupe, il est possible de déterminer qu'ils sont armés avec du gros calibre capable de stopper un char (ou une méta-armure) et qu'ils ne sont pas venus seuls car ils semblent communiquer par oreillette avec d'autres personnes. Ils ont tout l'air de mercenaires.

La chanteuse ne se présente pas et le barman s'inquiète. Les hommes s'activent. En fait, Bohort a donné rendez-vous à sa sœur cinq minutes avant sa représentation. Cameron s'est glissée par la verrière située dans les loges, donnant sur une ruelle derrière. Les deux sœurs s'enfuient avec la moto steed de Bohort.

Selon la stratégie des PJ :

- Ils peuvent se renseigner sur les hommes, en les scanant par exemple. Ce sont tous des anciens d'Eurocorps, vétérans des campagnes en Afrique subsaharienne (voir encart Les **Cath Balwg**). Ils se sont regroupés en milice privée – pour ne pas dire mercenaires –, appelés les Cath Balwg. Ils opèrent essentiellement dans les conforteresses périphériques les plus éloignées du centre, garantissant la sécurité des entours de l'arche. Ils interviennent aussi auprès des communautés de rebuts les plus proches.
- Ils peuvent aussi appréhender immédiatement les quatre individus. Un combat facile s'ensuit alors dans le piano-bar. N'hésitez pas à casser quelques tables, briser des bouteilles sur le crâne des chevaliers ou autre.
- C'est seulement si les PJ sont en méta-armure que la rixe d'auberge se transforme en fusillade à gros calibres.
- Ils ont la possibilité de la jouer profil bas pour le moment et de fouiller la base de données du Knight pour tenter de percer à jour l'identité secrète de Cameron et ainsi faire le lien avec Bohort si ce n'est déjà fait. S'ils restent en retrait, ils s'aperçoivent que Cameron n'est toujours pas sur scène pour son concert. Cela semble inquiéter le barman qui va aller voir en loge. Deux des mercenaires se lèvent de table et tentent d'entrer discrètement dans les loges. Les deux autres se séparent, un repart à l'extérieur et l'autre se poste près de l'entrée et scrute le moindre mouvement dans la pièce. Un test de *Perception* plutôt facile permet de constater que les mercenaires s'inquiètent de ne pas voir leur cible.
- Ils peuvent pirater le système de caméras ou de sécurité des drones pour observer l'extérieur ou s'y rendre directement. Ils découvrent huit autres mercenaires, avec deux fourgons 4x4 et six motos. Inspecter les camions révèle qu'ils ont dans leur « coffre » des gatlings montées sur trépied. Les fourgons sont en planque deux rues plus loin, chacun gardé par un conducteur et un soldat en exosquelette de combat.
- Ils peuvent également se glisser discrètement dans les loges. Si les PJ cherchent Cameron avant la représentation, ils tombent sur elle, qui s'échappe de justesse en se glissant par une verrière dans la loge et monte en vitesse sur la moto steed de sa sœur. Elles s'enfuient sous leurs yeux. Cela lance une course-poursuite dans les rues de Londres avec Bohort en tête, les Cath Balwg et les héros.

## LES CATH BALWG

Ce sont des ex-soldats d'Eurocorp. Suite à l'arrivée de l'Anathème, ils ont déserté leur armée et ont utilisé leur position de force pour s'accaparer le bien d'autrui alors que le monde était en proie à un chaos sans précédent. Lorsque les immortels ont construit les arches et accueilli les citoyens en leur sein, ces ex-agents n'y ont pas trouvé de place, ayant déserté Eurocorps pour simplement s'enrichir sur le dos des autres. Mais ils n'ont pas voulu rejoindre les rebuts. MacTavish n'a pas voulu d'eux au Knight. Ils se sont donc organisés en milice privée et ont pris le nom de Cath Balwg (un animal de la légende arthurienne). Les Cath Balwg acceptent autant les contrats légaux (protéger des citoyens, assurer la sécurité d'un quartier) qu'illégaux (faire passer de la penombra, enlèvement, assassinat). Leur dernière mission acceptée consiste à capturer une femme chantant dans un piano-bar et la déposer au Thorpe Park. Leur cible est supposément sous protection du Knight, ils viennent donc avec la grosse artillerie pour parer à toutes éventualités.

### 3 – VITESSE MAXIMALE DANS LES RUES D'HUMANITÉ

**Musique :** Junkie XL – *Claw Trucks*, *Chapter Doof* et *Blood Bag* (*Mad Max – Fury Road* ost)

**Enjeux de la scène :** Pour donner plus de rythme à la mission, vous pouvez commencer directement par la course-poursuite et ne pas jouer la scène 2. Au moment où les PJ arrivent dans la grande ruelle ou aux portes du piano-bar, la course-poursuite débute.

**Ambiance :** Cette scène doit miser sur le spectaculaire plutôt que sur la victoire du combat. Bohort arrivera à semer les Cath Balwg sans souci véritable. Décrivez-la en train de prendre des chemins de traverse, emprunter les rails maglev. Elle roule sur le toit des bâtiments, saute par-dessus des obstacles sans jamais détruire quoi que ce soit, ce qui n'est pas le cas des PJ ou des Cath Balwg.

Rappelez-vous qu'il fait nuit.

Pour corser plus ou moins la difficulté, choisissez l'une des options suivantes ou inspirez-vous-en :

- **Normal :** Cameron est récupérée par Bohort dès le début de la course-poursuite.
- **Difficile :** Cameron est détenue et emmenée dans une des camionnettes des Cath Balwg. Dans ce cas précis, Bohort sera un PNJ important de la scène. N'hésitez pas à augmenter le nombre de motards présents, que Bohort affronte avec son fléau de guerre Apophis, de manière cinématique.

### P1 – VOLER OU PIRATER UN MOYEN DE LOCOMOTION

S'ils n'ont pas pris de stalion, de moto steed ou tout autre véhicule, les héros doivent pallier ce fait immédiatement. Il leur faut donc trouver un moyen de locomotion rapide pour poursuivre Bohort. Un module de course nv2 ou 3 ou de saut nv3 est envisageable. Un module de vol également. Si les PJ n'ont pas tout cela ou s'ils souhaitent opérer différemment, ils doivent voler ou emprunter un véhicule : motos des Cath Balwg, camionnettes, véhicules drones autopilotés parcourant Humanité, ce n'est pas ce qui manque dans cette grande ruelle. Selon le véhicule que prendront les PJ, voiture, moto, camion ou camionnette, il aura des caractéristiques différentes : PA, *manœuvrabilité* et *vitesse* sont essentielles pour la course-poursuite.

## E1 – PROTÉGER BOHORT

Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un combat en mouvement perpétuel. MJ, celui-ci se gère de façon classique, en tirant l'*initiative*, en prenant en compte les règles de *défense*, de *réaction*, etc., mais en appliquant les règles de véhicules (voir LdB – p. 103). Vous pourrez gérer les carambolages, les accidents et autres effets de taule cabossée.

L'objectif ici n'est pas de rattraper Bohort, mais d'empêcher les Cath Balwg de le faire ou de la semer. Il faut surtout protéger Cameron. En effet, le chevalier agit de façon à ne pas mettre sa sœur en danger (pression de la vitesse de la moto, tirs létaux sur la camionnette transportant Cameron), mais de là à dire qu'elle respecte les feux et les priorités, c'est moins sûr. En revanche, elle demeure la cible des tirs ennemis.

**Action de mouvement :** Les héros doivent gérer la vitesse et les obstacles sur la route. Un test de *Déplacement* permet de garder le contact avec les ennemis, mais il faut prendre en compte les virages, les obstacles et la bataille. Étant dans la banlieue de l'arche, vous avez comme décor de l'urbain ou bien des routes de campagne. Chaque test échoué occasionne entre 2D6 et 4D6 de dégâts au véhicule et les dégâts d'impact sur les PS du conducteur. Dans ce cas, le héros a, par exemple, foncé dans une barrière ou réceptionné le choc de l'embarquée d'un véhicule ennemi. S'il fait un échec critique, appliquez les règles d'accident (voir LdB – p. 105).

Les PNJ font également un test de *Machine*. Sur un échec, appliquez les mêmes codes de dégâts. Sur un échec critique, deux motos se collisionnent et explosent dans le décor, une camionnette fait une sortie de route, etc.

**Action de combat :** Les chevaliers peuvent tenter de tirer sur le véhicule ou de viser spécifiquement le conducteur, les roues, les rayons des motos (avec la contrainte de perdre des points d'espoir à la fin de l'affrontement s'ils ont tué un humain).

Si un véhicule est trop endommagé, considérez-le comme hors d'état de nuire.

Les camionnettes abritent un mercenaire en exosquelette de combat par PJ et n'hésitent pas à utiliser des gatlings embarquées contre leurs adversaires. Les mercenaires sont équipés de modules de saut et de course nv2, de quoi rendre la poursuite intéressante si les ennemis se sentent acculés.

**Conditions du combat :** Voici quelques conditions à appliquer lors de ce combat. À part si un chevalier dispose d'un module d'interface sensitive RIGG, il va devoir occuper au moins une de ses mains à tenir le volant ou le guidon. Cela implique que seules les armes à une main sont utilisables, ainsi que les tourelles d'épaule et tout autre module en main libre.

De même, en aucun cas une méta-armure Paladin ne peut tenir sur une moto ou dans une voiture. Soit le chevalier reste foldé, soit il prend une camionnette ou un camion. Par extension, une méta-armure de première génération autre que la Paladin devrait subir un malus de 1 à la *manœuvrabilité* et/ou à la *vitesse* d'une moto ou d'une voiture, à la discrétion du MJ.

Enfin, vous pouvez autoriser des actions simples pour activer un module ou dégainer une arme ou tout autre effet nécessitant une action de déplacement. Les capacités nécessitant une action complète devraient être impossibles ou contraintes à un test de *Déplacement* plutôt difficile pour simuler le maintien de la route. Tout ceci reste à l'appréciation du MJ.

**Conseils :** La *manœuvrabilité* d'un véhicule augmente le nombre de dés que lance un PJ pour effectuer son test de *Déplacement*. Pour vos PJ avec des scores bas, conseillez-leur une moto avec une *manœuvrabilité* de 2. N'hésitez pas à leur proposer des motos high-tech avec une *manœuvrabilité* exceptionnelle de 3 (le propriétaire, ou Gauvain s'il s'agit d'un véhicule du Knight, a fait des ajustements personnels). Le tout est que chacun puisse s'amuser dans cette scène et ressentir l'adrénaline de côtoyer la plus grande des Griffons.

Comme il s'agit plus d'un combat que d'une véritable course-poursuite en termes de règles, vous n'êtes pas tenus d'utiliser la règle sur la *vitesse* par rapport au fait de semer son poursuivant/rattraper le poursuivi. Prenez le bonus de *vitesse* comme un bonus sur le jet d'*initiative*. Une moto ajoutera + 2 au test d'*initiative* des Cath Balwg et + 0 pour ceux en camionnette. Un camion impose un malus de 2 à l'*initiative*, à titre d'exemple.

Caractéristiques des ennemis p. 21.

## P2 – ESQUIVER UN GROUPE DE PASSANTS

Lancés à toute allure, les héros remarquent un groupe d'ouvriers qui s'apprêtent à prendre leur quart. Il faut faire un test pour les esquiver, quitte à faire une embardée et foncer dans des caisses, des étals de marchands, la vitrine d'une boutique.

### P3 – LA MÉTÉO SE DÉCHAÎNE

Un éclair zèbre le ciel et les intempéries s'invitent sur la route. Cela donne un tour de répit à chaque participant, le temps de s'habituer aux nouvelles conditions, de déclencher des modes de vue alternative. Peut-être qu'un jet de pilotage est nécessaire afin de contrôler le véhicule qui glisse sur une flaque dans un virage ou esquiver un réverbère qui tombe sur la route après avoir été frappé par la foudre.

Augmentez la difficulté de toutes les actions de *Déplacement*.

### P4 – FINIR À PIED

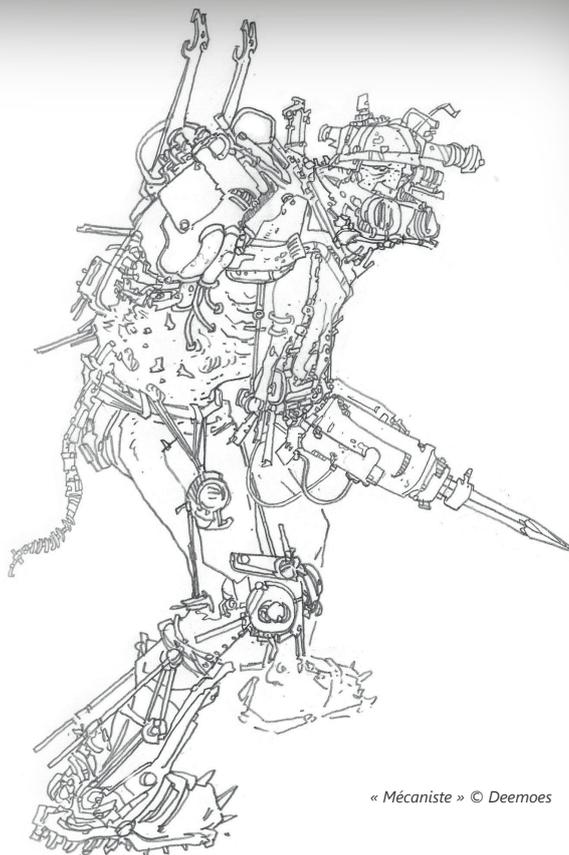
Il est possible que le combat se termine sans véhicule, si par exemple un PJ a subi un accident. Des Cath Balwg ayant fait une sortie de route s'attaquent au héros. Reprenez les règles classiques de combat.

**Conséquences de la scène :** Normalement, Bohort arrive à s'enfuir avec sa sœur ou à la récupérer et va la mettre en lieu sûr. Mais peut-être que les PJ n'ont pas été chanceux ou n'ont pas pu gérer la scène. À ce moment, créez un rebondissement ou inventez une avarie : les Cath Balwg s'enfuient avec Cameron. Peut-être que les PJ suivent depuis le début de la poursuite la mauvaise camionnette ou qu'un élément extérieur vient stopper la course des PJ, comme un train maglev qui sépare les PJ des mercenaires.

## 4 – FIN DU COMBAT – RATTRAPER BOHORT

Personne ne rattrape Bohort à moins d'un exploit particulier. Elle est pressée et ne veut impliquer personne dans la mission qu'elle s'est donnée. Faites-la disparaître dans une traînée de fumée, filant à fond ou profitant du décor pour semer les PJ.

Si toutefois il est logique que l'un de vos chevaliers puisse la rattraper, autorisez-lui cet exploit, mais seulement un court instant. La moto steed de Bohort est pleine de surprises (écran fumigène, module de téléportation qu'elle



« Mécaniste » © Deemoes

n'utilise pas en présence de Cameron, etc). Préférez un contact par communicateur.

**Dénouement :** Bohort n'explique pas grand chose et tend même à rester cachée ou à fausser compagnie aux PJ.

Si Cameron a été sauvée, elle leur demande de la laisser en réunion de famille. En effet, elle a un allié externe au Knight venu mettre sa sœur en lieu sûr. Si les PJ insistent, ils accompagnent Bohort et Cameron jusqu'à un point d'extraction à l'abri des regards et de toute présence technologique. Là, les héros font la rencontre avec Gabriel des Neuf sans que celui-ci leur indique exactement qui il est et de quelle faction il fait partie. Cette rencontre est laissée à l'interprétation du MJ. Cameron les remercie d'avoir aidé sa sœur s'ils ont l'occasion de discuter avec elle.

Si la sœur de Bohort est aux mains des mercenaires, le chevalier espère que Gabriel saura lui dire où la femme a été amenée.

## LES RAISONS DE BOHORT

Depuis quelques temps, Bohort se rapproche de la vérité concernant Longshot. Elle en est encore loin, malgré cela, l'incarnation a décidé de se débarrasser d'elle avant qu'elle ne devienne une réelle menace. Elle a donc posé un contrat de mise à mort sur le chevalier. Gabriel a pris le contrat, mais a décidé d'avertir Bohort et de ne pas remplir sa mission d'assassinat. Bohort est satisfaite qu'un mouvement ennemi se soit manifesté, cela la conforte dans son enquête et lui indique qu'elle est sur la bonne voie. En revanche, son sang n'a fait qu'un tour car son instinct lui a soufflé que sa sœur, Cameron, vivant incognito à Londres, était en danger. Elle souhaitait agir en toute discrétion. Seulement, pour des raisons qu'elle ignore encore, une bande de mercenaires s'en est pris à sa sœur afin de la capturer. Elle pense à cet instant que la Machine a ordonné cet enlèvement afin de lui nuire.

Ce soir, le passé de Bohort la rattrape, mais elle ne compte pas se laisser dépasser si facilement. Dans sa tête résonne la devise des Griffons !

## LES RAISONS DE GABRIEL

Réservé aux MJ, car ni Gabriel, ni Bohort n'évoquera leur rencontre.

Le Fou a eu une vision et a demandé à Gabriel d'aider Bohort. Celui-ci n'a pas hésité une seconde.

Gabriel et Bohort se sont déjà rencontrés. Meghan n'était pas encore chevalier de la Table Ronde. Elle était alors au service de Kay, au sein de la section Ogre. Elle avait pour mission de recruter celui qui se fait appeler « Gabriel », un vétéran bien connu de Raphaël MacTavish et de sa demi-sœur Helena. En effet, Gabriel, Arthur et Kay étaient auparavant tous trois au sein d'Eurocorps. Pour Arthur, avoir Gabriel au sein du Knight serait un atout indéniable. Pour Kay, mieux valait l'avoir en allié qu'en ennemi.

Gabriel a préféré rejoindre le Fou.

Une des premières missions de Meghan, en tant qu'Ogre, a été de recruter Gabriel. Elle est partie avec deux autres chevaliers. Arrivés aux États-Unis, sur ses terres natales, elle s'est mise en chasse de ce tireur d'élite hors pair. Il était insaisissable mais la jeune femme n'a pas abandonné. Pendant plus de dix jours, elle l'a traqué sans relâche. Ce jeu de chat et de la souris a fait naître entre eux une forme de complicité, Gabriel s'amusant de la fougue et de l'énergie que le chevalier mettait en œuvre pour le débusquer.

Seulement, lors de sa traque, Meghan et ses deux compagnons ont été attaqués par un monstre-machine. Le premier chevalier a été absorbé par la créature métallique, la dotant d'un arsenal surpuissant issu de sa méta-armure Priest. Le second chevalier, en Warrior, a été mortellement blessé. Bohort était la prochaine sur la liste lorsqu'un tir de sniper a retenti et est venu se fiché dans ce qui servait de centre de commande au monstre-machine. La créature s'est instantanément disloquée.

Le chevalier, sous le choc, a vu Gabriel se présenter à elle quelques minutes plus tard. C'était lui qui venait de porter le coup fatal à la créature.

Ils ont longuement discuté. Gabriel a refusé de rejoindre le Knight, expliquant qu'il avait une autre cause pour laquelle se battre. Il a salué l'arsenal du Knight, mais a exprimé qu'entre de meilleures mains, il serait plus efficace. Meghan n'a pu refuser qu'il reparte avec la méta-armure Warrior du chevalier qui venait de trépasser. Après tout, il l'avait sauvée.

Le voir ainsi, revêtant l'armure symbolique du Knight, lui a donné l'espoir de voir un jour Gabriel franchir les portes de Camelot.

C'est une fois rentrée que Bohort a pris l'initiative de fonder la section Griffon et a fait le nécessaire pour devenir le chevalier de la Table Ronde qu'elle est aujourd'hui.

## 5 – SCÈNE OPTIONNELLE : ENQUÊTER SUR LES CATH BALWG

Les héros peuvent interroger certains membres des Cath Balwg rescapés de leur sortie de route.

Les convaincre d'avouer leur mission, à savoir livrer Cameron au Thorpe Park, est assez aisé selon la force de persuasion qu'emploient les chevaliers. Sur un jet de *Parole* ou de *Force* difficile, ils révèlent le nom de leur commanditaire : Assa Wright. Ils ne la connaissent que de nom car elle a fait partie d'Eurocorps.

Assa Wright a crypté son profil de citoyenne, mais un chevalier doué en informatique ou un contact au Knight est à même de trouver des informations. Servez-vous des éléments de l'encadré **Qui est Assa Wright**.

### CONCLUSION DE L'ACTE 1

Cameron est-elle saine et sauve ?    oui  non

Cameron est    sous la protection de Gabriel   

encore aux mains des Cath Balwg



## QUI EST ASSA WRIGHT

Assa Wright est une métisse afro-britannique de bientôt 40 ans. C'est une vétérane d'Eurocorp. Elle a participé à la campagne militaire en Afrique subsaharienne de 2025 à 2028. Elle a découvert là-bas une partie de son histoire familiale, sa mère étant native du Nigéria, Assa signifiant « Celle qui guérit ».

Elle a été rapatriée en 2029, en Grande-Bretagne, suite à une blessure presque fatale qui lui a coûté son bras gauche, sa jambe gauche et son œil gauche.

À Londres, elle a reçu d'importants soins. Comme elle était la fille d'un notable riche ayant le bras long, Assa a bénéficié de prothèses cybernétiques en remplacement de ses membres, ainsi qu'un œil bionique.

Elle a tenté de reprendre du service et a alors été admise en tant que commissaire de police de la cité de Londres, un poste hautement hiérarchique. Elle a créé, en parallèle, un groupe de parole des vétérans de guerre, tous des estropiés et des invalides.

Lorsque l'Anathème a déferlé sur le monde, Assa a ressenti de violentes brûlures dans ses membres cybernétiques et son œil. Elle a pensé à une douleur fantôme tardive et n'était pas à même de comprendre que la Machine venait de se loger dans sa tête.

Assa est assurément une des premières personnes dont le Seigneur s'est servi pour créer le prototype des mises à jour (voir LdB – p. 381). Mais contrairement à la plupart de ces premières entités, Assa n'a pas été abandonnée et détruite. De par ses connaissances, son réseau et sa fonction de commissaire, elle est devenue un atout non négligeable.

À mesure que le Seigneur s'emparait de son esprit, le comportement de Wright au travail est devenu de plus en plus étrange pour ses collègues. En effet, la Machine avait beaucoup d'autres données à gérer et la commissaire parvenait à reprendre le contrôle de temps à autre. Elle a décidé de quitter son poste et s'est isolée pour comprendre ce qui lui arrivait.

Lorsque les arches ont été construites, elle a été reléguée à l'échelon 9 dans la catégorie « handicapé de guerre ». Elle a commencé à nourrir beaucoup de ressentiments par rapport aux immortels, à ses anciens collègues. En tâche de fond, le 4<sup>e</sup> Seigneur continuait son travail de sape.

## ACTE 2 – HORREURS DIVERTISSANTES

### 1 – ARRIVÉE AU THORPE PARK

**Musique :** Chris Vrenna – *Wasteland* (Alice : *Madness returns* ost)

Les PJ vont se rendre sur le lieu où les Cath Balwg emmenaient Cameron : le Thorpe Park, situé à l'extrémité ouest de Londres.

Comment les héros peuvent se rendre au Thorpe Park :

- Ils ont interrogé un des Cath Balwg à la scène précédente.
- Ils ont suivi les camionnettes ou les ont tracées via le réseau de caméras et de drones de la ville.
- Si les PJ n'ont pas cette information et n'ont pas pu sauver Cameron, Bohort reçoit un flux de communication crypté l'invitant au Thorpe Park. Elle doit s'y rendre dans 30 minutes maximum ou sa sœur mourra.
- Si les PJ n'ont pas cette information et ont sauvé Cameron, c'est Gabriel qui fournit le nom du lieu à Bohort.

Le Thorpe Park a fermé ses portes un an après l'arrivée des ténèbres. En effet, les gérants de ce parc d'attraction, avec ses grands huit et son train fantôme, ont décidé de rentrer pleinement dans les années 30 en équipant chaque manège à sensation avec la technologie maglev. Malheureusement,

les accidents mortels se sont multipliés, sûrement dus à l'effet de vétusté accéléré que l'Anathème insinuait dans le monde et le Thorpe Park a vite été déserté.

Aujourd'hui, le parc est délabré, situé sur une vaste zone encastrée entre quatre lacs. Les glissières métalliques des attractions parcourent les débris du parc, passant au-dessus des plans d'eau et s'enfouissant dans des tunnels ici et là. La coterie est prise d'un sentiment de vertige. Les rails maglev des montagnes russes, les grands bâtiments, les pylônes, tout semble dominer les chevaliers de leur hauteur. Un élan de mal-être peut envahir chaque héros.

Le chemin est impraticable pour un véhicule civil.

**Ambiance :** Cette scène de découverte est l'occasion de tester l'espoir des PJ. En effet, la dichotomie qu'impose la vision d'un parc de loisirs, censé alléger le cœur et l'esprit, et constater à quel point il est habité, sûrement par la Machine, génère un malaise certain. Cette scène vient contrebalancer l'ambiance furieuse du premier acte et faire comprendre aux PJ qu'une menace insidieuse pèse sur Bohort et sur Londres.

Bohort est aussi présente au Thorpe Park, mais pas forcément en compagnie des héros. Fidèle à sa volonté d'agir seule, elle a même pu essayer de les convaincre de ne pas la suivre, mais n'a pas pu les forcer à renoncer à leur mission : la protéger.

À mesure que la coterie s'enfonce dans le parc, les carrousel, les écrans RA, les automates s'animent. Ici, un bateau à bascule se met à se balancer de manière lancinante. Là, un animatronique accoutré comme un clown propose aux héros un bonbon. Plus loin, le train fantôme fait retentir des cris horribles.

Soudain, une femme apparaît et s'adresse à Bohort ou aux PJ si celle-ci n'est pas avec eux. Sa voix cristalline résonne et se répand en échos à travers des haut-parleurs disséminés partout. La femme se présente alors comme Gun (prononcé « gounn »). Il parle pourtant de lui au masculin. Il ne faut pas beaucoup de temps pour comprendre qu'il s'agit d'une projection RA. Le visage de l'individu est maquillé de blanc et de noir et renvoie à l'image tribale d'un visage de squelette. Il ne peut échapper aux héros que son bras gauche et sa jambe gauche son totalement métalliques. Il parle de manière prophétique, comme s'il n'écoutait que lui. Il est un messager, un artisan, un guerrier. De façon grandiloquente et légèrement dérangée, il invite les chevaliers sur son domaine et promet que leur fin est annoncée ou toutes autres paroles prophétiques et fanatiques.

MJ, inspirez-vous, ou paraphrasez ceci :

« *Guerriers impies, bienvenue sur mon territoire ! Je suis Gun, le funeste messager du Seigneur Horloger. Vous avez choisi le mauvais camp et, en tant qu'artisan élu de ce monde, je me dois de corriger votre existence comme on remplace un engrenage défectueux dans tout grand œuvre !* »

L'attaquer ne sert à rien puisqu'il s'agit d'une projection RA. Les coups et les tirs le traversent en faisant grésiller son image virtuelle.

## P5 – TRACER GUN

Tenter de tracer le signal est faisable via un test en rapport avec le piratage. La source du signal mène dans les tréfonds du parc, sous terre.

Le PJ effectuant le test perd entre 1D6 à 3D6 d'énergie. Dites-lui qu'il a senti Gun s'insinuer en lui/elle au moment où la connexion s'est établie. Il n'est pas compromis, car Gun n'a pas cette faculté. Mais le PJ peut le penser et cela s'ajoutera à l'ambiance pesante. Les héros doivent sentir qu'ils sont sur le territoire de l'ennemi, que celui-ci contrôle tout.

Sur un test difficile, il est possible de comprendre que Gun est un nom mythologique. Il est d'origine africaine subsaharienne. Il est en rapport avec un orishas, un esprit, et se rapporte au concept de dieu de la guerre, du fer et de la forge. Gun, dans la mythologie, est envoyé sur Terre pour en faire un monde meilleur.

Aussi soudainement qu'elle est apparue, l'entité qui se fait appeler Gun disparaît. Puis, certaines lumières du parc s'allument, grésillent. Elles semblent indiquer un chemin à suivre qui s'enfonce dans la jungle métallique, au cœur du domaine.

N'hésitez pas à faire intervenir des drones du parc, des avatars RA menaçant les PJ.

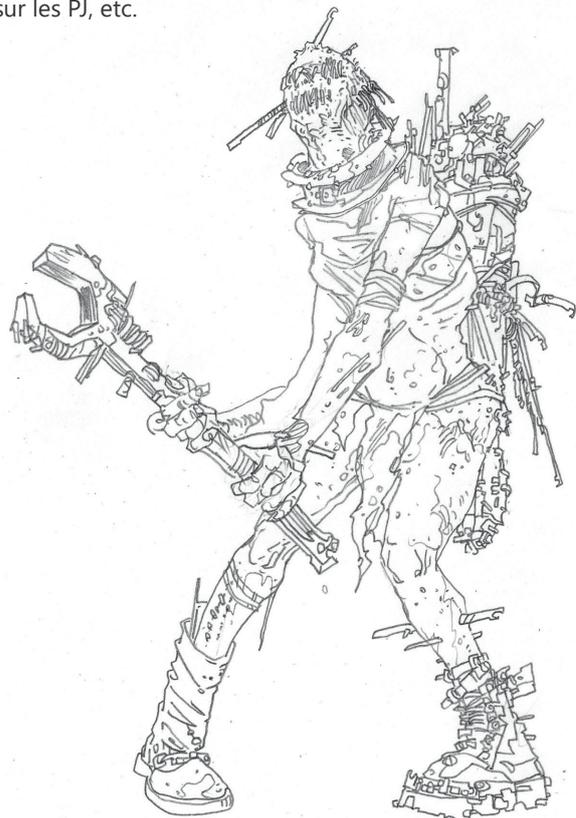
Les communications sont brouillées et les héros se sentent lentement isolés du reste d'Humanité, et pour cause, sans le savoir, ils pénètrent peu à peu dans une tache d'Anathème.

Pour un observateur averti ou un technicien compétent, un jet plutôt ardu permet d'entendre un grincement métallique permanent et de constater que les rails, les pylônes et tout élément métallique semblent être dans un mouvement extrêmement lent, presque imperceptible à l'œil nu.

De plus, lorsque les PJ tentent de découvrir des indices, sur un test de *Perception*, d'*Instinct* ou de *Technique* par exemple, ils découvrent des traces de vie dans le parc :

- Il y a des véhicules civils délabrés. L'un a le moteur encore chaud.
- Cela sent la nourriture en train de griller. Nul doute qu'une telle odeur est le fait d'un être humain au sein d'un parc abandonné depuis plusieurs années.
- Une vision thermique ou heartbeat permet de découvrir qu'il y a des êtres vivants ici. Fait étrange, la vision thermique ne décèle que certaines parties du corps des êtres humains. Les PJ peuvent éventuellement en déduire qu'il s'agit sûrement de mécanistes ou de machinistes. Ceux-ci sont dans les sous-sols. La vision thermique permet de repérer des humains. La vision heartbeat indique qu'ils sont terrifiés.
- Le réseau électrique, au sous-sol, semble alimenter le parc.

**Enjeux de la scène :** Faire monter la tension et présenter Gun, qui sera le fil conducteur du reste de l'aventure. N'hésitez pas à y faire figurer des péripéties de votre cru : l'attraction d'une maison fantôme qu'il faut traverser, ou stopper un construct qui menace de faire s'effondrer un bâtiment sur les PJ, etc.



« Machiniste » © Deemoes

## LE GRAND ŒUVRE DE GUN

La Machine a peu à peu modifié Assa, la dotant de capacités surhumaines et incorporant des armes dans son corps. Elle a remplacé, en quelques mois, certains de ses organes, la rendant plus robuste. Son esprit s'est brisé et elle s'est dévouée corps et âme au Seigneur. Elle est devenue Gun, émissaire du Seigneur Horloger, comme il le nomme. Il se proclame être la divinité de la guerre, du fer et de la forge. Il se dit être l'Artisan, le Forgeron.

Depuis qu'elle est une mise à jour, Assa a réuni beaucoup d'estropiés de guerre, des vétérans comme elle, parqués comme échelon 9 car devenus des déchets inutiles pour les citoyens. Dans les souterrains de la conforteresse 297, elle a rassemblé ses ouailles et a commencé à leur offrir des prothèses et autres ajouts cybernétiques. Dans le milieu underground, Assa Wright a commencé à être connue sous son nom de code, Gun, et pourvoyait ceux qui désiraient en faire l'acquisition d'augmentations cybernétiques et autres améliorations. C'est ainsi qu'il a réussi à convertir son groupe de paroles en une petite milice de mises à jour.

Aujourd'hui, la Machine a besoin de préserver sa stratégie secrète et le chevalier de la Table Ronde Bohort est devenu un véritable danger pour son incarnation Longshot. En parallèle du contrat déposé sur Bohort, le 4<sup>e</sup> Seigneur a décidé il y a peu d'activer son atout en lui soufflant l'idée d'anéantir Bohort.

L'ex-commissaire Assa Wright a alors élaboré rapidement son plan. Elle a enquêté sur Bohort et a trouvé que sa sœur, Cameron, résidait à 20 kilomètres de Londres, à Grays, sous un autre nom de famille. Elle a alors décidé de contacter des anciens collègues d'Eurocorp, les Cath Balwg, afin d'enlever Cameron pour attirer Bohort dans son piège au Thorpe Park.

En effet, pour agir vite, il fallait à Assa un lieu rapide d'accès, dans lequel elle pourrait tendre un piège à sa cible. Le Thorpe Park était idéal : à l'abandon, lugubre, recelant des matières premières propres à la Machine, comme des automates, des manèges, et surtout, un conf-gang ayant élu domicile ici, qu'elle allait convertir en mécanistes et machinistes.

La tache d'Anathème qui s'est développée n'est pas entièrement de son fait. Elle pense qu'elle est apparue comme un signe de son Seigneur pour l'aider dans son grand œuvre.

## 2 – PIÈGE MORTEL

Les héros sont maintenant au cœur du Thorpe Park. Sur un test de *Perception* normal, ils entendent des gémissements. La coterie constate avec effroi qu'il y a des citoyens enchaînés sur les hauteurs de différentes montagnes russes. Les rails sont parcourus de décharges et d'arcs électriques, mais l'appât n'est pas soumis à ces décharges. Faites-leur faire un test d'espoir.

### E2 – LIBÉRER LES OTAGES/ LIBÉRER CAMERON

Chaque appât est retenu sur une attraction différente. Il y en a autant qu'il y a de PJ, plus un si Bohort accompagne les héros. Ce peut être Cameron si elle n'a pu être sauvée plus tôt. L'idée ici est de non seulement séparer le groupe, mais également de voir comment les chevaliers vont s'illustrer pour sauver les opprimés.

Il faut grimper tout en haut de l'attraction. Marcher sur les rails impose des difficultés, soit pour éviter certains courants et arcs électriques, soit pour se stabiliser car les poutres semblent s'animer. Il faut entre 2 et 5 tours pour atteindre les victimes.

Si les héros sont obligés de poser le pied sur la structure métallique, ils reçoivent entre 1 et 3D6 de dégâts, non encaissables par le champ de force, qui s'appliquent directement à la méta-armure.

Ce piège est à l'unique destination de Bohort, mais comme d'autres chevaliers sont venus, Gun va leur réserver le même sort. Bohort met 3 tours à sauver sa cible ou sa sœur si elle fait partie des otages. À la fin du 4<sup>e</sup> tour, passez à l'E3.

### E3 – LES GRIFFES SE REFERMENT

Ce n'est pas une épreuve à proprement parler. Une fois Bohort et/ou les chevaliers au sommet de leur attraction, les rails s'animent à la vitesse de l'éclair et toutes les structures du parc se tordent et s'effondrent ou foncent vers le sol. La terre elle-même semble se retourner par la torsion des fondations des attractions.

Selon où chaque PJ se trouve, en haut des rails, en bas, en vol, ils subissent entre 2D6 et 8D6 de dégâts qui peuvent être réduits par des capacités ou des modules (wingsuit par exemple).

Tout semble aller très vite, le fracas du métal, le bruit de la terre, les arcs électriques. Les héros sont engloutis dans les entrailles du parc.

**Enjeux de la scène :** L'idée ici est de séparer vos PJ de Bohort. Au niveau où ils sont, cela leur permet de s'illustrer par eux-mêmes et de ne pas rester dans son ombre. Voyez cela comme l'opportunité pour vos joueurs de faire du roleplay avec un PNJ majeur du monde. Même si un tel procédé peut paraître artificiel, mettez en avant que Bohort se laisse déborder par sa rage : sa sœur est potentiellement menacée et elle-même a une prime sur sa tête. Elle sait que si quelqu'un la veut morte, c'est que son instinct au sujet de Longshot doit s'avérer vrai et elle veut en découdre. Pourtant, elle préférerait résoudre ce mystère elle-même, non pour se couvrir de gloire, mais parce qu'elle sait que cela est risqué et ne souhaite pas entraîner avec elle, à cause d'une intuition, des chevaliers moins aguerris si elle devait chuter.

En revanche, si les PJ survivent et triomphent, elle en sera impressionnée et sera plus encline à leur faire confiance.

### 3 – ENTRER DANS UNE TACHE D'ANATHÈME

**Musique** : Disasterpeace – *Stasis Awakening* (*Hyper Light Drifter* ost)

Les héros sont ensevelis. Ils sont non loin les uns des autres, mais Bohort est absente. Leurs lampes UV sont allumées et un coup d'œil à leur chronomètre à élément alpha leur permet de comprendre qu'ils sont au cœur d'une tache de ténèbres de type pénombre. Cette tache n'était pas répertoriée à Londres.

Les otages qu'ils ont sauvés sont :

- **Ambiance héroïque** : Sains et saufs. Ils sont apeurés mais heureux que le Knight soit là. Ils peuvent guider les chevaliers dans les sous-sols, impulser un rythme et une cadence, forçant vos PJ à ne pas rester inactifs. Ils peuvent également informer qu'il y a deux endroits présentant plus d'intérêt : le générateur et l'usine. Si on les interroge, les ex-otages expliquent que cela fait plusieurs mois qu'ils sont enfermés ici. Si on leur demande la dernière date dont ils se souviennent, ils répondent la veille.
- **Ambiance horrifique** : Les otages sont morts lors de l'effondrement et les héros perdent 1D6 points d'espoir. Ou alors, les otages vont bien. En fait, ce sont des mises à jour de la Machine et ils s'infiltrèrent au sein du groupe, se faisant passer pour des humains. Ils peuvent tenter d'amener les héros sur de fausses pistes, ne leur révèlent pas la présence d'un générateur ou les empêche d'y accéder. Vous pouvez prendre les caractéristiques des mises à jour (voir **LdB** – p. 381).

Le décor est délabré, fait de gravats, de tiges métalliques et d'éléments du Thorpe Park, comme des pancartes lumineuses ébréchées, des accessoires de décoration, des automates brisés.

Pourtant, en y regardant bien, des réseaux de couloirs courent de part et d'autre. Ils sont dans les souterrains du parc, coincés après l'effondrement des structures.

Télécharger un plan du réseau est bien sûr possible, mais la coterie découvre rapidement qu'il est en partie incomplet ou faussé. En effet, la zone est pervertie par la tache d'Anathème.

Les héros peuvent entendre des cris de lamentation, ainsi que des sons étranges de perceuse, de scie circulaire et de visseuse électrique. À chaque bruit d'outil, un cri de douleur atroce est associé. Les héros ne vont pas tarder à réaliser que les habitants du parc sont en train d'être convertis en machinistes/mécanistes.

En cherchant à s'orienter dans les couloirs, les PJ peuvent découvrir tout un tas de pièces.

- Des câbles étonnamment solides, composés de nanomachines, courent le long de certains couloirs. En les remontant, les PJ trouvent un générateur produisant de l'électricité couplé à de l'énergie alpha. S'exposer à une telle source est dangereux, voir la **P6**.
- Un vrombissement assourdissant attire les héros et, à mesure qu'ils s'en approchent, les cris de souffrance sont plus distincts. Un test d'espoir est nécessaire. Les PJ entendent des humains implorer pitié. Ils pleurent, gémissent, puis hurlent et les cris se taisent dans un gargouillis d'étouffement. On entend autant de femmes que d'hommes et parfois des enfants. La coterie n'a comme choix que de sauver tous ces innocents, voir **E4**.

Vous pouvez, selon les épreuves, infliger des pertes sur les PA des PJ, mais il serait plus judicieux de les leur laisser, car ils vont en avoir besoin pour la suite.

Jouez sur la protection des civils : il faut les aider à traverser, les remotiver pour ne pas qu'ils sombrent dans le désespoir. Ce sont peut-être les héros qui commencent à flancher, dans ce marasme mécanique, avec le changement de configura-

## P6 – COUPER LA TÊTE DE LA MACHINE

Au centre du complexe, en ayant bravé le labyrinthe de couloirs, les PJ peuvent trouver une demi sphère métallique noire d'1m50 de hauteur et de 3m de diamètre. De cette demi sphère partent huit câbles massifs, lisses et parcourus d'arcs électriques noirs. La vision fait penser à une pieuvre ou une araignée qui étendrait ses membres pour contrôler son environnement.

Ce générateur est le vestige de ce qui alimentait la toute première attraction du parc. Lorsque Gun a investi les lieux, il s'est servi de cette machinerie et l'a augmentée grâce aux nanomachines de son Seigneur. Rapidement, toute la zone a été infestée par le réseau électrique et la corruption s'est logée un peu partout.

Détruire le générateur n'est pas compliqué. C'est une cible inerte de 70 PA. Seulement, chaque jet de dégâts effectué à son encontre libère des salves d'énergie sombre qui viennent frapper chaque PJ, occasionnant 3D6 + 6 dégâts encaissables par le champ de force.

L'avatar RA de Gun apparaît et menace les héros. Il fait jaillir des piques et des poutres métalliques sur les personnages. Effectuez deux attaques par tour occasionnant entre 3D6 et 4D6 dégâts encaissables par le champ de force.

La meilleure stratégie reviendrait à tirer de loin ou faire exploser les grenades à distance sur le générateur.

Si le groupe de chevaliers trouve une meilleure solution, comme surcharger le réseau, trouver des canalisations et noyer la pièce, considérez que cette épreuve est réussie.

## E4 – SAUVER LES INNOCENTS

Il faut à la fois gérer la bande et les hostiles et sauver les habitants du parc.

Encore une fois, il s'agit d'un combat en mouvement, il faut se battre à reculons, tout en s'orientant vers la sortie, en guidant et en protégeant des dangers les civils.

**Les ennemis :** Ils sont peu déformés par les sévices habituels que la Machine impose à ses créatures. Ceux-là semblent tous être équipés de prothèses diverses et portent des tenues de citoyen. En les scannant, ils habitent tous des conforteresses d'Humanité assez éloignées. Ils sont majoritairement des estropiés de guerre, des vétérans de corps d'armée (pas seulement Eurocorps). En cherchant bien, sur un test d'enquête délicat, un personnage obtient l'information qu'ils appartiennent tous à un groupe d'anciens vétérans, un groupe d'entraide et de solidarité, animé et dirigé par une certaine Assa Wright, dans la conforteressa 297.

Pour le profil des créatures, prenez deux mécanistes par PJ pour représenter les vétérans et adjoignez une bande de machinistes, ce sont les réfugiés du parc récemment convertis. Selon le niveau de PG de votre groupe, vous pouvez éventuellement ajouter un construct qui s'assemble sous leurs yeux, se formant à partir des tapis roulants et des outils servant à la conversion, comme des scies et des perceuses.

## P7 – LES MURS MENACENT DE S'EFFONDRE SUR LES CIVILS

Que ce soit pendant l'affrontement ou la fuite, il faut choisir entre continuer de nourrir le feu contre les ennemis ou passer son tour à sauver les humains, en retenant le mur par exemple.

## P8 – L'AVATAR RA DE GUN CONTRE-ATTAQUE

Lors de la fuite du complexe, Gun sous forme RA tente de ralentir les personnages. C'est un bon moyen de leur rappeler contre qui ils se battent et attiser leur rage contre lui. Cette péripétie ne devrait se traduire que par des obstacles qui émergent spontanément dans le décor et qui nécessitent de les escalader ou de traverser un gouffre venant de se former. Ce peut être également des pièges grossiers ou des changements de configuration de couloirs.

tion des lieux constant, cela a de quoi rendre fou. Faites-leur faire un test *Hargne* combo *Sang-Froid* pour éviter de perdre 1D6 points d'espoir.

Lever la tache de ténèbres ne se fait qu'à trois conditions, inconnues des PJ :

- Sauver les civils. C'est leur désespoir croissant qui a généré une tache d'Anathème.
- Éliminer toutes les menaces ennemies.
- Découvrir et faire exploser le générateur d'énergie, investi et grignoté par la Machine.

## CONCLUSION DE L'ACTE 2

La tache d'Anathème a-t-elle pu être levée par la coterie ?

oui  non

Si Cameron était otage, est-elle saine et sauve ?

oui  non

(Vous pouvez faire en sorte que Bohort l'ait sauvée)



« Moto steed » © Prospass

## ACTE 3 – HUMANITÉ ET MACHINE

### 1 – ÉMERGER DES TÉNÈBRES

Les PJ sortent du Thorpe Park et s'en éloignent le plus vite possible, soit parce que les structures s'effondrent suite à la levée de la tache d'Anathème, soit parce que des constructs les pourchassent. Le parc s'anime comme un gigantesque colosse de métal et d'électricité, mais retombe dans un bruit assourdissant.

Le soleil est déjà haut dans le ciel. Il est bientôt midi et la date indique le lendemain. Le temps passé dans la tache n'a pas duré plus d'une heure, mais les héros constatent qu'en dehors, il s'en est écoulé plus d'une dizaine.

Bohort n'est pas présente, mais dès que l'ensemble de leur réseau de communication est rétabli, elle contacte la coterie et s'adresse à eux de manière solennelle.

**Nouvel ordre de mission :** « *Écuyers, je vous remercie pour le soutien apporté. Je suis sortie de la tache plus tôt que vous. J'ai poursuivi celui qui se fait appeler Gun et l'ai acculé au Tate Modern Museum, en plein centre de Londres. Le Tate Modern Museum est historiquement une ancienne centrale électrique construite pendant la seconde moitié du siècle dernier, autant dire que Gun a un avantage tactique sur le bâtiment, qu'il menace de faire exploser. Inutile de vous dire que les dégâts occasionnés au centre-ville seraient dramatiques, sans compter la perte artistique pour notre combat contre l'Anathème. De plus, des civils sont en visite dans le bâtiment.*

*Pour des raisons que je ne peux traiter sur ce réseau de communication, Gun cherche à me nuire. Je ne peux me présenter à lui sans d'abord trouver et désamorcer les bombes. J'aimerais le rencontrer afin de le confronter. Je pense tenir quelque chose sur la Machine.*

*Chevaliers, vous devez vous infiltrer discrètement dans le Tate Modern Museum et découvrir où se cache Gun. Neutralisez-le ou éloignez-le du Tate Modern Museum, sans compromettre le centre-ville.*

*Soyez prompts et sans pitié ! »*

**Enjeux de la scène :** Même si, encore une fois, elle se passe en mouvement, lors du trajet qui mène du Thorpe Park au Tate Modern Museum, cette scène permet de prendre un temps de repos et de réflexion ainsi que de préparation (voir **LdB – p. 253**). La route qui mène au centre-ville de Londres longe la Tamise.

C'est le moment d'utiliser des nœuds d'énergie, de soin et d'armure. Comme c'est le seul instant où les PJ peuvent reprendre leur souffle ou interagir entre eux, ils peuvent en profiter pour passer en revue les éléments qu'ils ont découverts. Nous vous conseillons alors de limiter les péripéties. Bien entendu, vous êtes libre d'agrémenter ce moment comme vous le souhaitez.

Enfin, les héros devraient essayer d'en profiter pour tenter de percer le mystère de l'ennemi qui en veut à Bohort. En faisant une recherche sur l'apparence qu'ils ont vue de la silhouette en RA, recoupée aux informations des

Cath Balwg, ils peuvent, sans trop de difficultés, découvrir l'identité d'Assa Wright, ex-vétérane d'Eurocorps, estropiée au combat, animant un groupe de paroles des anciens combattants. La base de données du Knight peut éventuellement les mettre sur la piste qu'Assa est une mise à jour de la Machine. Servez-vous des éléments de l'encadré **Qui est Assa Wright**.

### P9 – CONDUIRE EN LIEU SÛR LA COMMUNAUTÉ DU THORPE PARK

Au moment où le Thorpe Park s'effondre, les héros peuvent remarquer un vieux bus touristique aux couleurs d'une ancienne compagnie de tour operator ou un autobus rouge à étage, caractéristique de Londres. Le véhicule est fonctionnel et peut accueillir l'ensemble des personnes que la coterie a peut-être réussi à sauver. Il va falloir démarrer et conduire cet engin, mais tant que les PJ sont proches du Thorpe Park, soit le véhicule oppose une résistance, soit des constructs-voitures les poursuivent.

De manière générale, la communauté du Thorpe Park est débrouillarde. Une fois libérés, leur instinct de survie va les pousser à s'éloigner le plus loin possible du Thorpe Park, peut-être même à tourner le dos à l'arche et tenter une vie de rebus. Libre à vous de choisir les conséquences sur cette communauté.

### 2 – INFILTRATION AU TATE MODERN MUSEUM

Le Tate Modern Museum est situé au centre de Londres, sur la rive droite de la Tamise. Ce bâtiment est très proche de The Shard, lieu de résidence d'Ismaël Jhélam, et du London Eye, cette gigantesque roue métallique qui permet d'admirer le centre-ville en hauteur.

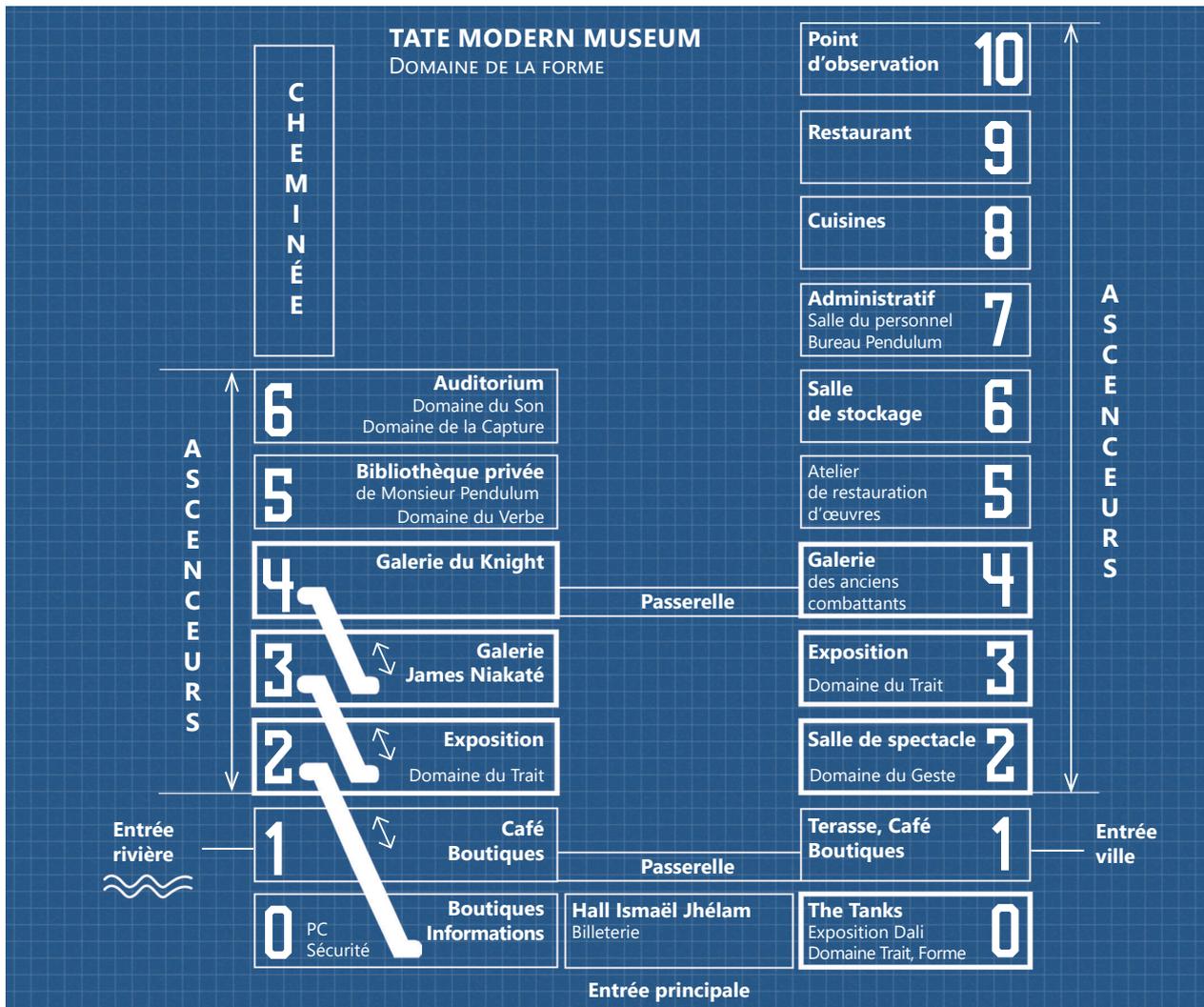
Le Tate Modern Museum est une ancienne centrale électrique, réhabilitée en musée en l'an 2000. De l'extérieur, l'aspect industriel est toujours visible, volonté des architectes, en témoigne sa gigantesque cheminée haute de presque cent mètres. En sus de cette centrale réaménagée, un second bâtiment, la Switch House, a été accolé et fait pleinement partie du Tate Modern Museum depuis 2016. Ces deux bâtiments sont reliés par des passerelles intérieures, aux 1<sup>er</sup> et 4<sup>e</sup> étages. Ce second bâtiment de six étages, haut de soixante mètres, ressemble à une pyramide torsadée.

L'intérieur du Tate Modern Museum a beaucoup changé depuis 2030, et encore plus depuis que Monsieur Pendulum en est le conservateur. Au fil des années, des améliorations technologiques ont été apportées : ascenseurs maglev, escalators pneumatiques, écrans RA, drones d'entretien et de surveillance. Et dans les murs et les tréfonds du Tate Modern Museum subsistent les fondations de la centrale électrique :

de vieux câblages, des conduits et autres tuyauteries, des éclairages. Inutile de spécifier qu'ici, Gun est un roi.

**Les lieux incontournables :**

- **Le hall d'accueil « Ismaël Jhélam » :** Visible de tous les niveaux, on y trouve la billetterie, quelques sculptures, des expositions temporaires. Tout est nimbé de lumière et des morceaux classiques sont diffusés, dont ceux des derniers concerts d'Eva Carpenter (voir LdB – p. 323).
- **The Tanks :** Lieu où était placée l'ancienne turbine de la centrale électrique, c'est aujourd'hui un lieu d'exposition temporaire. Actuellement, ce sont les œuvres de Salvatore Dali qui sont présentées.
- **Les passerelles :** Situées dans le hall, deux passerelles relie l'ancienne centrale avec la Switch Tower, une au niveau 1 et l'autre au niveau 4. Un module de saut nv1 permet d'aller de la passerelle du 1<sup>er</sup> étage à celle du 4<sup>e</sup>.
- **La cheminée :** Simple élément architectural, il y a possibilité de s'infiltrer par ici.
- **La plate-forme de la Switch :** Il s'agit d'un lieu d'observation donnant sur tout Londres.
- **La galerie des anciens combattants :** Située au 4<sup>e</sup> étage, au-delà de la passerelle, c'est une exposition de tout ce qui a trait aux militaires, pompiers, forces de police, récemment Eurocorps. On y trouve des uniformes, des armes, des reconstitutions RA de certaines batailles. Cela englobe les guerres de 14-18, 39-45, jusqu'aux dernières, comme les campagnes subsahariennes d'Eurocorps. C'est le lieu qu'affectionne Assa Wright, une galerie qu'elle a longtemps parcourue. Cela la met en colère qu'elle ait été réduite au profit d'une galerie honorant le Knight.
- **L'exposition du Knight :** Dans l'optique de promouvoir le message du Knight, Monsieur Pendulum a tenu à ce qu'une telle galerie puisse exister. Il a dû réduire la galerie dédiée aux anciens combattants, simplement pour bénéficier de suffisamment d'espace pour celle du Knight. Cette salle génère une combativité puissante et permet de gagner 1 point d'héroïsme dans le cadre de cette mission (et de cette mission seulement).
- **La galerie Niakaté :** Titre honorifique, on y trouve essentiellement des trouvailles technologiques du XXI<sup>e</sup> siècle et un historique des grandes avancées de l'Humanité.



Plan de profil du Tate Modern Museum

**Les domaines de l'art :** De manière très subtile, Monsieur Pendulum a dédié certaines galeries et certaines expositions aux différents domaines de l'art, à savoir le Trait, la Forme, le Geste, le Son, le Verbe et la Capture (voir **Codex – p. 45**). Pour les MJ utilisant cette option de jeu, vous pouvez attribuer quelques effets positifs pour les PJ. Ils bénéficient éventuellement de réussites automatiques dans la salle de spectacle ou de l'effet *anti-Anathème* dans certaines galeries.

## PJ ARTISTES

Les PJ pratiquant un art peuvent sentir qu'il est possible de devenir *Vrai artiste*, un avantage du codex « La forge et l'art », ou ils peuvent pratiquer leur art de manière plus aisée.

Si vous avez fait jouer « Le don de l'art » et si les héros n'ont pas réussi à sauver certains domaines, c'est l'occasion de leur rappeler les conséquences de cette mission.

Le Tate Modern Museum peut avoir une apparence terne, lugubre si le domaine de la Forme a été perverti ou n'a pas été sauvé. Les galeries de peintures peuvent sembler sans intérêt pour la coterie, n'y voyant que des tableaux grisâtres.



Gun a failli dans sa mission d'éliminer Bohort. Son esprit de la Machine lui intime l'ordre de s'autodétruire pour que Bohort ne fasse pas le lien entre les différents éléments de son enquête. Mais l'esprit humain de Gun, Assa Wright, a une furieuse envie de mener à bien sa mission en tentant de survivre.

Gun/Assa se réfugie alors au Tate Modern Museum, qu'elle aimait avant d'entrer à Eurocorps et qu'elle a appris à d'autant plus apprécier quand elle est devenue vétérane de guerre, blessée au combat. La galerie dédiée aux anciens combattants lui a été salvatrice. C'est par cet intermédiaire qu'elle a voulu monter un groupe de parole ou alors c'est son ascendance du 4<sup>e</sup> Seigneur qui l'a conduit/e à ressentir l'histoire de ce lieu et les potentialités liées à ce qu'il/elle est capable de faire en tant que Grand Artisan (voir son profil – p. 22).

## E5 – INFILTRER LE TATE MODERN MUSEUM – TRAQUER L'ENNEMI

**Musique :** Hyper – *Clockwork*

Gun a détourné tous les appareils, drones, ascenseurs, câbles, escalators et les a assujettis à sa volonté. Considérez l'intérieur du bâtiment comme une bande attaquant les héros, ou les civils s'il y en a, **seulement si les PJ sont repérés** et déclenchent l'état d'alerte.

**État d'alerte :** Le PNJ est à la recherche de sa cible. Si les PJ échouent à un test contre le score de *Machine* (divisé par 2), la bande les repère et les attaque. Ses caractéristiques sont p. 22.

Il faut un tour pour parcourir une seule salle : le hall Ismaël Jhélam est considéré comme une salle par exemple, au même titre que The Tanks ou les galeries.

Les passerelles sont considérées comme une salle.

Un module de course nv1 permet de traverser trois salles de manière horizontale, mais déclenche l'état d'alerte.

Un module de saut permet de sauter de l'étage 0 à une des deux passerelles. De même, il permet de sauter à l'étage d'en face, à plus ou moins un niveau, par exemple, de l'étage 2 de l'ancienne centrale à l'étage 1 ou 3 de la Switch Tower. Ceci déclenche également l'état d'alerte.

## 3 – FINAL AU TATE MODERN MUSEUM

### E6 – ÉTAT D'ALERTE

**Musique :** Junkie XL – *Brothers in Arms* (*Mad Max – Fury Road* ost)

Les PJ sont repérés. Gun/Assa active son système de défense. Il/elle constitue des mécanistes (deux à trois par PJ) et un ou deux constructs. À la place des constructs, Gun/Assa peut transformer tout le Tate Modern en monstre-machine. Les PJ peuvent alors l'affronter de l'intérieur, piégés en son sein, ou le combattre de l'extérieur.

Les mêmes conditions s'appliquent que dans l'E5 en termes de déplacement.

## QUE FAIT BOHORT ?

Encore une fois, pour ne pas voler la vedette aux PJ, Bohort est affairée à quelque chose de prioritaire : trouver et désamorcer les bombes que Gun/Assa Wright a disséminées dans le musée.

En parallèle, elle tente de pirater la mémoire de Gun afin d'obtenir des informations. C'est son IA qui travaille en tâche de fond, donc le chevalier de la Table Ronde est peu loquace et peu disponible si les PJ tentent d'entrer en contact.

Elle n'entre pas dans le bâtiment et effectue ses recherches de l'extérieur, de peur que Gun fasse tout exploser.

Si vous aimez le spectaculaire, Bohort peut très bien être aux prises avec un monstre-machine sur le toit du Tate Modern Museum, créé par Gun/Assa. Le London Eye s'anime, forçant Bohort à protéger les civils. Vous pouvez aussi faire apparaître un vector-construct ou tout autre monstre-machine que Londres vous permettra de créer.

## P10 – EFFONDREMENT DU PONT DU 4<sup>E</sup> – ÉTAT D'ALERTE DÉCLENCHÉ

Il y a des civils en-dessous ou dessus. Encaisser les dégâts à la place des civils qui sont dessous peut être une bonne méthode. Un saut bien effectué permet de récupérer deux civils, un par bras de méta-armure.

## P11 – SAUVER DES ARTISTES DANS LA SALLE DE SPECTACLE

Il faut les évacuer discrètement ou non, selon l'état d'alerte. Les artistes sont cachés dans les loges si l'état d'alerte est déclenché et il faut les convaincre de partir, puis les protéger.

## P12 – ASCENSEUR FOU

Un ascenseur est complètement détraqué, menaçant de s'écraser ou de se projeter dans les airs. Seulement, il y a des civils dedans. Pirater le moteur de l'ascenseur ou arrêter à bout de bras la cabine est possible. Cela déclenche l'état d'alerte si ce n'était pas déjà le cas.

## P13 – ÉVACUER MONSIEUR PENDULUM

**MJ attention :** Si vous proposez cette péripétie, il faut qu'elle soit absolument couronnée de succès. Monsieur Pendulum ne doit pas mourir lors de cette mission. Le simple prestige de cette action vous permettra d'introduire/réintroduire Monsieur Pendulum et que celui-ci soit reconnaissant envers les PJ.



Logo section Griffon © William Bonhotal

## E7 – AFFRONTER ASSA/GUN

Les chevaliers vont finir par se retrouver confrontés directement à Assa/Gun. En fonction de leurs actions et de son état d'esprit, leur altercation peut prendre des tournures différentes :

Son état d'esprit penche plus du côté de :

**Assa Wright - ascendance humaine :** Assa Wright semble se débattre entre une forte pulsion de survie et un désir quasi-fanatique de mener à bien sa mission pour qu'on la reconnaisse comme compétente et que son Seigneur la récompense. Elle se terre à l'étage 4, dans cette galerie qui semble la rassurer, celle des anciens combattants. Il sera possible de la convaincre de ne pas s'autodétruire, mais elle tentera de s'enfuir. Elle emploie le féminin pour parler d'elle.

**Gun - ascendance Machine :** Gun est investi pleinement de sa mission de Grand Artisan, dieu de la guerre. Il est ici pour changer la face du monde. Sa première tâche est de détruire Bohort pour aider son Seigneur à ne pas être découvert. Il tente par tous les moyens de la faire rentrer dans le bâtiment (menace, chantage). Gun, à l'image de son Seigneur, est en mouvement perpétuel. Choisissez un lieu dans le Tate Modern Museum : Gun commence ici. Il change de position régulièrement et cherche à nuire au maximum aux PJ. Dès qu'il est repéré, il bouge sans cesse pour donner du fil à retordre aux héros : il saute sur les passerelles, se cache dans des galeries, met le feu à des œuvres, utilise des projections RA de lui-même pour duper les chevaliers. Si Bohort est présente, il tente de la tuer et s'autodétruit s'il n'a d'autres solutions.

## 4 – SCÈNE OPTIONNELLE : COURSE CONTRE LA MONTRE – ALLER PLUS VITE QUE LA VITESSE !

**MJ :** Cette scène n'est proposée que pour finir sur du spectaculaire, selon ce que vous avez envie de faire vivre à vos PJ et/ou leur nombre de PG. Si vous estimez qu'ils ont déjà suffisamment souffert, si la session est trop longue, ne prenez pas en compte cette scène.

Selon comment les PJ ont neutralisé Gun/Assa, celui/celle-ci peut activer une cellule qui est logée dans son corps. C'est ce noyau énergétique qui lui permet de construire un tas de choses, de convertir les machines en créatures pour le Seigneur éponyme, mais poussé à son paroxysme, le noyau peut exploser.

## E8 – NEUTRALISER LA MENACE DE LA BOMBE DE GUN

Tout doit aller vite. Les PJ doivent éloigner Gun/Assa avant qu'il/elle n'explose ou trouver une solution acceptable. Toute solution à l'initiative des PJ réussit, pour peu que cela soit réalisable : l'éloigner en moto steed dans un endroit désaffecté, l'enfouir au fond de la Tamise avant qu'il/elle n'explose, utiliser un drone du Tate pour l'attacher dessus et lui faire prendre de la hauteur, l'éjecter dans les cieux (avec des OD de *Force*, en *Barbarian*), construire un bouclier avec une Priest, pirater le noyau et le désactiver, etc.

Si toutefois les PJ sont désemparés et n'ont pas de solution, laissez pour cette fois-ci Bohort s'illustrer. C'est un *deus ex machina* qui n'est pas conseillé car vos PJ pourraient avoir la sensation que c'est le PNJ qui conclut le scénario. Mais c'est également un moyen de montrer qu'elle peut assumer son rôle de chevalier de la Table Ronde. Elle fonce avec sa moto steed, embarque Gun avec elle. Fidèle à sa réputation de pilote émérite et de tête brûlée, Bohort pousse sa moto steed dans ses retranchements et parcourt une distance faramineuse dans un temps hors norme. Elle arrive à rejoindre une zone éloignée et désaffectée pour contenir les dégâts de l'explosion.

Une fois l'explosion retentie, plus de traces de Bohort. Vous pouvez faire planer le doute quant au fait qu'elle a survécu. Mais en réalité, Bohort s'extrait difficilement du bâtiment dans lequel elle a été projetée suite à l'explosion et contacte les PJ et le Knight pour rassurer tout le monde.

### CONCLUSION DE L'ACTE 3

Le Tate Modern Museum est-il toujours debout ?

oui  non

Assa Wright/Gun :

est captive/f du Knight ?

mort/e ?

en fuite ?

Monsieur Pendulum a-t-il été sauvé par les héros ?

oui  non

Qui a neutralisé la menace de la bombe de Gun ?

les PJ  Bohort

## CONCLUSION

Une fois la menace écartée, la tension redescend pour les héros. Des drones-journalistes commencent à affluer autour du Tate Modern Museum et Gloria Mate (voir **LdB – p. 257**) est en direct sur tous les écrans RA. Edwin Donobridge et sa milice (voir **LdB – p. 256**) sont également présents pour poser un périmètre de sécurité.

Monsieur Pendulum adresse un mot à la coterie, chaleureux ou glacial selon l'état de son musée. Puis la foule se masse et, voyant les chevaliers sortir, les acclame avec une ovation perceptible à des quartiers à la ronde. Une vive tension est palpable, comme si le soleil de midi était plus éclatant qu'à l'accoutumée.

Les héros prennent un bain de foule. Voir le Knight en action est toujours spectaculaire. Les sceptiques pourront penser que la menace était vraiment proche, au sein même de l'arche, mais un discours d'Ismaël Jhélam vient asseoir le triomphe du Knight. Nul doute qu'un peu de publicité positive est la bienvenue, surtout avec les événements qui s'annoncent. Déjà, à Dublin, les ténèbres étendent leurs voiles.

Les héros ont-ils pu aider Bohort dans son enquête par rapport à ses doutes concernant Longshot ?

oui  non

### ÉPILOGUE

À travers tout ce tumulte, les héros n'ont sûrement pas eu le temps de cerner tous les enjeux. Bohort a été prise pour cible par Longshot. Gabriel a accepté le contrat, sans la moindre intention de le remplir, et a averti Bohort pour qu'elle puisse trouver une solution. Longshot risque d'avoir Gabriel dans sa ligne de mire à présent.

L'implication d'Assa va laisser penser à Bohort que si elle est prise pour cible, c'est qu'elle se rapproche de la vérité. Elle va enquêter de son côté sur Assa Wright, mais cela va en réalité l'éloigner de sa piste pendant quelques temps. Assa a agi sous l'impulsion de la Machine, certes, mais elle a opéré ses propres choix et a utilisé sa propre stratégie.

Selon la façon dont ils se seront illustrés, les PJ pourront demander à Bohort des détails : à qui a-t-elle confié sa sœur ou les présomptions qu'elle a sur Longshot, à savoir un réseau utilisé par la Machine pour poser des primes.

Enquêter sur Assa Wright fait découvrir aux PJ la triste vérité sur les guerres menées par Eurocorps et la réalité de ces anciens combattants qui n'ont plus de reconnaissance dans la société érigée par les immortels.

À ce titre, le groupe de parole d'Assa, dans la conforteresse 297 est désormais vide. Un seul vétérans traîne ici. Il lui manque un bras et il a refusé d'être « compensé » cybernétiquement. Un souvenir amer de ses erreurs, dit-il. Il explique qu'Assa était devenue obnubilée par le système et était très en colère contre la société. Il peut faire la lumière sur les derniers éléments.

Cet ancien combattant compte reprendre le local du groupe de parole, mais va l'orienter plus sur l'accueil des hors castes, ceux qui ne sont pas reconnus en tant que citoyens. Un souffle d'exode se répand dans la conforteresse 297.

## PROFILS DES ENNEMIS

### CATH BALWG

**Pilotes de moto et conducteurs de camionnette :** Prenez le profil des notables communs (voir LdB – p. 400). Rajoutez-leur un pistolet mitrailleur, un lance-grenade léger ou un morgerstern.

Soldats en exosquelette

#### MERCENAIRES EN EXOSQUELETTE DES CATH BALWG

<b>TYPE</b>	Hostile (initié)				
<b>TACTIQUE</b>	Les Cath Balwg agissent en petits groupes. Ils tirent sur les ennemis les plus proches mais ne s'embarrassent pas d'un combat qui n'a pas une utilité immédiate. Ils ciblent en priorité les ennemis avec un haut score en <i>Bête</i> puis en <i>Hargne</i> .				
<b>ASPECTS</b>	<i>CHAIR</i>	<i>BÊTE</i>	<i>MACHINE</i>	<i>DAME</i>	<i>MASQUE</i>
	8	8	8	8	8
<b>ASPECTS EXCEPTIONNELS</b>	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)
<b>VALEURS DERIVÉES</b>	<i>DÉFENSE</i>	<i>RÉACTION</i>	<i>INITIATIVE</i>	PS	PA
	6	4	4	40	50
	CDF				
	5				
<b>CAPACITÉS</b>	Exosquelette nv2 : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.				
<b>ARME À DISTANCE</b>	Gatling dans la camionnette : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / destructeur / lourd / deux mains				

**Véhicules :** Prenez des motos et des camionnettes (voir LdB – p. 449).



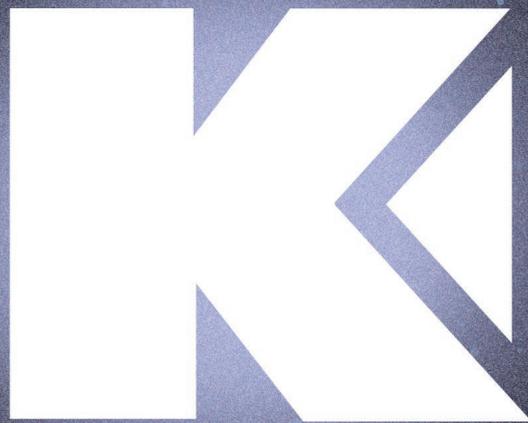
« Stalion » © Deemoes

## ASSA WRIGHT/GUN

GUN, MISE À JOUR ARCHAÏQUE DE LA MACHINE					
TYPE	Patron (initié)				
TACTIQUE	Gun se déplace constamment et tente de perdre ses ennemis pour mieux les surprendre. Grâce à ses capacités, il use d'images RA afin de créer des leurres et de détourner l'attention. Il cible en priorité les ennemis avec un haut score en <i>Bête</i> , puis en <i>Instinct</i> .				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	8	8	12	6	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	Majeur (3)	Majeur (4)		
VALEURS DERIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA
	6	10	9	150	200
	CDF	POINT FAIBLE			
	10	Déplacement			
CAPACITÉS	<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 <i>initiative</i>.</p> <p>Artisan de la Machine : le PNJ est capable, à l'image du mode NanoC de la méta-armure Priest, de créer et modifier la matière première qu'utilise la Machine sur Terre, à savoir tout ce qui est métallique et informatique. Ainsi, il peut se créer ses armes et modules (2 armes et 2 modules avancés maximum), des boucliers, ériger des barricades, assembler des véhicules.</p> <p>Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i>, jusqu'à la fin de la phase de conflit.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p> <p>Kamikaze (Gun) : Lorsqu'il a atteint sa cible, le PNJ peut exploser, infligeant ainsi 8D6 + 15 points de dégâts <i>dispersion</i> 6 à portée courte autour de lui.</p>				
ARMES DE CONTACT	Au choix du MJ.				
ARMES A DISTANCE	Au choix du MJ.				

## ENNEMIS DU TATE MODERN MUSEUM

BANDE DU TATE MODERN MUSEUM					
TYPE	Bande (initié)				
TACTIQUE	Cette bande n'est active que si l'état d'alerte est déclenché. Dans ce cas, elle quadrille sa zone de contrôle pour repérer son ennemi et l'acculer.				
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
	4	4	10	0	1
ASPECTS EXCEPTIONNELS			Mineur (2)		
VALEURS DERIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	COHÉSION	DÉBORDEMENT
	1	7	4	650	8
POINTS FAIBLES	Si les PJ s'attaquent à des éléments fonctionnels – pirater le PC sécurité, désactiver les drones, couper l'alimentation des ascenseurs, etc. –, ils font immédiatement baisser la cohésion de 100. Laissez les joueurs vous proposer leurs solutions.				
CAPACITÉS	<p>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.</p> <p>État d'alerte : le PNJ est à la recherche de sa cible. Si les PJ échouent à un test de <i>Discrétion</i> (5), la bande repère sa cible et l'attaque.</p>				



ANTRE  
MONDE