



Deux missions en plus

Matryochkas à la Conf 097 et Étrange pèlerinage





Quelques missions en plus ! #01

Ces missions supplémentaires apportent des éléments complémentaires à ma « campagne africaine ».

La première mission démarre d'un événement anodin « sans importance ». Cette mission vise plusieurs choses. D'une part c'est l'introduction subtile de Rumeur, de plus c'est une occasion pour les joueurs de se donner eux-mêmes une mission (l'acte trois) durant laquelle ils découvriront que la sexualité en elle-même ne protège pas forcément de l'Anathème, contrairement à ce que pourrait faire croire leurs découvertes des *Nouveaux Romains* dans le Louvre (*Codex 6, p9*).

La deuxième mission commence elle aussi à partir d'un étrange signalement et donne l'occasion d'aller à Boston. Dans la manière dont je mène ma campagne, Boston a une place importante dans le sens où cette ville contenait des secrets des Illuminatis (mais ils ont subi un massacre et pillage méticuleux, laissant très peu de chose derrière eux, ce qui est une information importante en soit), notamment « **mon** » **Veilleur des Invalides** (voir le *Codex Fan Made 1, balade parisienne*) y a séjourné un temps, il y a aussi Boston Dynamics et U-Sigma. Enfin, il y a une communauté qui survit au cœur de la machine dans des « conditions correctes », peut-être en partie dû aux protections des Illuminatis, mais pas que. Ces arrangements, entre des humains et l'Anathème a également son importance, car c'est l'une des thématiques de la campagne officielle. Et pour ce qui est de la présence du Masque en ces lieux, c'est un complot de celui-ci qui tente de manipuler la Machine.

Table des matières

Matriochkas à la Conf 097.....	3	Tom Climpson.....	25
Éléments de contextes.....	3	Galerie des portraits.....	25
Acte premier : Monte-cristo.....	3	Un très étrange pèlerinage.....	33
Les victimes.....	4	Éléments de contextes.....	33
Les pistes.....	6	Étrange périple.....	33
Les toiles de Paul Klee.....	9	Itinéraire du pèlerinage.....	35
Acte deux : le mystère de la chambre rose. 14	14	Un peu d'action.....	36
Un terrible destin.....	14	BosWash, Boston Washington.....	38
Les autorités.....	14	La présence du Masque.....	38
Des pistes.....	15	Motivations pour se jeter dans la gueule du broyeur.....	38
La cérémonie du sacrifice.....	16	Passage par Montréal.....	39
Sous la conforteresse 097.....	18	Données générales sur Boston.....	40
Acte trois : un petit parcours en 18 trous ? 19	19	Harvard.....	42
Situation délicate.....	19	Chantier naval.....	43
Un grand domaine.....	20	Données techniques des créatures.....	44
L'envers du décor.....	22	Galerie de portraits.....	46
Enquête sous haute surveillance.....	23		

Les galeries de portraits : pour éviter de sauver une humanité sans visage, anonyme et parce que j'utilise des ressources gratuites (ce que ne pouvaient pas faire les auteurs), j'ai apporté des visages sur les intervenants principaux et d'autres plus secondaires. Beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight (afin d'avoir un rendu homogène à présenter aux joueurs), soit du site « [this person does not exist](http://thispersondoesnotexist.com/) ». Aucune demande d'autorisation n'a été faite. La petite languette grisée au-dessus des portraits ont vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » afin de faire tenir le portrait sur l'écran. Petit détail, lorsque je « conçois » un ou une PNJ, je le fais sans préjugé du genre ou de quoi que ce soit. C'est le site « [this person does not exist](http://thispersondoesnotexist.com/) » qui me « donne » le genre et l'origine potentielle et pour le reste de l'identité (nom, etc.), j'utilise [fakenamegenerator](http://fakenamegenerator.com/), en utilisant le portrait généré par « [this person does not exist](http://thispersondoesnotexist.com/) » pour paramétrer fakenamegenerator.

Les statistiques des créatures sont soit issues des règles, soit issues du site « [Knight NPC generator](http://knightnpcgenerator.com/) » de Magus. Il a aussi créé les statistiques des créatures de la campagne en mode plus costaud : http://magusgeek.com/jdr/knight_bestiaire.pdf

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Orygins et de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Orygins ou Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez <https://antre-monde.com/>

Rédaction / modification / maquette / relectures : scorpinou

Portraits : <https://thispersondoesnotexist.com/>

Illustrations : aucune demande d'autorisation, Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 01.1, 2023-07-08

Matriochkas à la Conf 097

Voici trois petites aventures se déroulant dans la conforteresse 097, à Wargrave. Pour les informations générales relatives à cette conforteresse, voir le document « *Présentation des villes* » sur mon site internet.

Éléments de contextes

L'implantation, la forme de la conforteresse ainsi que les lubies des historiens et archéologues ne doivent rien au hasard. En effet, **cette petite ville campagnarde doit son succès aux clubs d'aviron, à son golf et surtout ses discrets clubs privés très prisés par une partie de la haute société londonienne**. Ils ont fait jouer leurs contacts et influences auprès d'Ismael et des porteurs de projets pour obtenir le résultat actuel.

Ce n'est que quelques mois après qu'Anathéma a profité du calme et de la discrétion des lieux pour faire ses activités et expériences. Il faut avouer que les « turpitudes » du club de golf sont intéressantes pour eux (voir [troisième acte](#)).

Voici trois événements liés qui peuvent aboutir à un désagrément pour Anathéma. Les trois peuvent se jouer séparément.

Acte premier : Monte-cristo

Type de mission : enquête et action sociale

Point d'héroïsme : 1 par PJ (voire 2)

Synopsis : Cette « mission de la garde » vise à découvrir le coupable d'une série de meurtres. Durant l'enquête, les PJ vont découvrir des disparitions inquiétantes et d'autres mystères suivant la direction de l'enquête.

Les dessous de l'affaire : Il y a des années, [Paul Klee](#) (1879-1940), un artiste peintre allemand, fuit le régime nazi et se réfugie en Suisse. Là il paye avec des toiles des gens pour différents services. La famille d'**Isaac Smith** entrepose ses toiles mais sans y prêter attention. Ce n'est que lors d'un héritage d'une maison que les toiles sont découvertes par le père d'Isaac qui reconnaît les tableaux et leurs valeurs potentielles. Il dissimule sa découverte au reste de la famille et attend patiemment que ces derniers meurent pour vendre les toiles sans avoir à partager... Ce qui en dit long sur les tensions familiales, car c'est un communiste militant.

Isaac, connaissait la valeur des toiles et lorsqu'il faut fuir la Suisse face aux désordres de l'Anathème, il se débarrasse des cadres et emporte les toiles. C'est ainsi qu'il se retrouve à l'**appartement 66 de l'étage 42 de la conforteresse 97** avec des toiles de grandes valeurs, unique héritier d'un trésor qu'il ne sait pas comment vendre, son domaine de compétence étant plutôt l'informatique et l'électronique.

En discutant avec quatre personnes qu'il fréquente au *Lotus Rouge*, ils se découvrent un point commun : le communisme. Ce qui, au début, n'est qu'un sujet de plaisanterie, va fortement les rapprocher et à eux 5, ils vont former une « nouvelle famille ». Au détour d'une conversation, Isaac va évoquer ses toiles dont il ne sait pas quoi faire. C'est alors que les compétences des uns et des autres vont se compléter pour trouver des acheteurs pas trop regardant sur l'origine et tout se déroule à merveille, à un petit détail près, les quatre ce sont entendu pour tuer Isaac et partager en seulement quatre parts.

Pour éliminer Isaac, ils font appel à **Mikael Tucker (appartement 58, étage 42, conforteresse 097), qui continue son activité de vétérinaire**, mais très au ralenti. Comme il avait déjà une autre activité qu'il pratiquait comme loisir, il décide de la professionnaliser et devient tueur à gage. Sa rigueur, son efficacité et sa discrétion son rapidement reconnu et c'est comme ça qu'un soir, Mikael s'invite cordialement chez Isaac et qu'ils partagent un verre ensemble. Heureusement, Mikael meurt d'une crise cardiaque, étalé sur le sol, face à Isaac qui est paralysé par la drogue qu'il vient de boire. Juste après qu'Isaac eut bu et bien avant de mourir, Mikael avait expliqué pourquoi il était là et ce qu'il avait prévu de faire.

Isaac mis à profit leurs apparences et gabarit similaires pour échanger leurs dossiers et puces. Il mit en application le plan de Mikael qui visait à faire passer sa mort pour un accident domestique. Et l'incendie « domestique » détruisit les traces. Dans la foulée, il s'en alla dans la conforteresse 168 pour subir une opération de chirurgie plastique afin de ressembler à sa nouvelle identité. L'opération lui coûta une grande majorité de ses économies. Mais de toute-à-à, il n'avait plus qu'une seule chose en tête : la vengeance, quelqu'en soit le prix.

Le nouveau Mikael revient quelques mois plus tard et repris une activité « normale ». Heureusement, les animaux sont très rares et de petits gabarit. À chaque fois, il garda l'animal chez lui et chercha sur internet des solu-

Missions supplémentaires #1

tions. Et dans le carnet de Mikael, il trouva des contacts, dont une ancienne pharmacienne (**Rhonda Briggs**) dans la conforteresse qui fabriquait les remèdes et drogues dont il avait besoin. Seul le loisir devenu professionnel de Mikael fut totalement abandonné.

Il y a quelques semaines, il osa se rapprocher de ses futurs victimes pour voir s'il serait reconnu. Comme ils semblaient ne pas du tout l'identifier, Isaac mit en application son plan.

Il utilisa le modus operandi de Mikael : approcher amicalement la victime sous un prétexte, lancer la discussion sur un sujet « captivant », attendre l'invitation à boire, voir la provoquer. Verser la drogue ([flunitrazépam](#), anesthésiant souvent utilisé comme « drogue du viol ») dans le verre pendant que la victime va chercher des choses à grignoter ou des glaçons. Une fois les effets commençant à se faire sentir, raconter la vérité et mettre en scène la mort prévue.

Isaac/Mikael ayant perdu le goût de la vie, il n'opposera aucune résistance s'il se fait prendre. Il avouera volontiers les détails pour éventuellement faire tomber Huan Yue Tai (la quatrième « victime ») s'il n'a pas eu le temps de la tuer.

Cette phase de la mission est librement inspirée du [fait divers ayant inspiré l'œuvre d'Alexandre Dumas](#).

Il est demandé aux personnages d'aller là-bas pour calmer la situation. En effet, plusieurs manifestations ont eu lieu dans la conforteresse 097 (à Wargrave) suite à une série de trois meurtres. Les enquêtes de la milice (ex-scotland yard, dirigé par **Edwin Donobridge, chef de la milice de Londres**, voir Ldb p256) n'ayant rien donné, les gens réclament l'intervention du Knight. Et même si ce n'est pas réellement dans les prérogatives du Knight, les PJ y sont envoyés, dans le but de calmer le jeu, même s'ils n'arrivent pas à résoudre l'enquête, ce n'est pas grave.

Suivant le chevalier de la table ronde qui supervise la coterie des joueurs, la « mission » prendra une allure différente. Par exemple Sagamore appréciera si les PJ font chier Donobridge alors qu'à l'opposé Palomydès préférera que les relations avec la milice s'améliorent.

Les victimes

Les lieux ont déjà été passés au crible par la milice, mais sans les moyens « magiques » du Knight ou de Scotland Yard. Si les PJ s'interrogent, ils apprennent que Donobridge n'a pas jugé suffisamment important les meurtres dans cette conforteresse « tranquille », ce ne sont donc pas les meilleurs enquêteurs et les meilleurs équipements qui ont été envoyés.

Donc refaire un tour sur les scènes de crimes peut être intéressant. Contrairement aux autopsies où là, « tout a été fait » et les renseignements sont tout de suite accessibles (voir les pages « [Fichiers korrigan](#) » ci-dessous qui sont conçues pour être directement données aux joueurs).

Victime #1

Novak Elek (45 ans, géorgien), mécanicien auto, étage 42, appartement 27, est mort il y a **trois semaines environs** mais découvert il y a seulement 8 jours. Pour plus de détails, voir les pages « Fichiers Korrigan » ci-dessous.

L'assassin, Mikael, est officiellement un vétérinaire, qui a été embauché par Novak pour éliminer Isaak, voir ci-dessous. C'est en se faisant passer pour le vétérinaire que « Mikael » a pu rencontrer Novak et durant les heures qu'ils ont passées à discuter, l'assassin a été obligé de verser toujours plus de drogue dans la boisson de Novak. Novak n'est pas un vieux furet, il résiste mieux et Isaak a eut du mal à évaluer la dose correcte. Une fois que la victime a été droguée avec assez de flunitrazépam, Isaak l'a poignardé avec l'un des couteaux de la cuisine. Petit détail, l'assassin a enfoncé lentement la lame au niveau du cœur. Une fois le corps immobile, Isaak a marqué le manche du couteau. Puis changé les deux thermostats d'ambiances et changé la température de consigne. L'IA ne se rendant pas compte que les capteurs envoyaient des températures en degré Fahrenheit.

Deux jours après, l'appartement est un congélateur mal isolé et de la glace apparaît sur les fenêtres (personne ne s'en rendant compte) et sur la porte extérieure. C'est de cette façon que les Century House découvrent l'appartement et le cadavre. Ils décident de le piller le plus discrètement possible.

Les voisins ont signalé le souci de l'appareil et la milice a découvert le corps il y a huit jours. Le corps a été incinéré il y a quatre jours.



Éléments encore à découvrir en fouillant les lieux ou le domicile : Domotique hors service, pas de surveillance électronique et rien d'exploitable sur les réseaux de surveillances qui fonctionnent que très rarement. Tous les objets de valeurs ont été volés. Il est possible de trouver de nombreuses empreintes (qui ont été interrogés dans la mesure du possible) dont certaines correspondent à des membres de gangs de la confortresse. Il y a des dizaines de personnes dont voici la liste (par ordre alphabétique) : Donald Bass, Jeremy Brener, Stephen Fleming (chef des Century House), Uchuu Hirose, Marjorie Kelly (membre des Century House), Cecilie Larsen, Veda Lek, Jessica Meier, Enzo Oliviera, Kisanet Osman, FUGo Palma, rances Perez, Karolina Piotrowska, Radoz Radic, Herczegh Regx, Issak Smith, Helen Tobias(membre des Century House), Kim Thị Kim Thuy. Mikael Tucker, Lee Wang.

Il y a en plus six de personnes non identifiées car non connues de la milice. Toutes les personnes vivent officiellement dans la confortresse, entre le rez-de-chaussé et le 55° étage.

Cache au « trésor vide » : dissimulée dans l'épaisseur du mur entre la cuisine et la salle de bains, un trou qui est capable de contenir un dictionnaire. La petite boîte (contenant des bijoux de grandes valeurs) est en possession des gangers, (voir ci-dessous).

Victime #2

Leopold Vassiliev (24 ans, russe), comptable, étage 42, appartement 36 est victime d'un « accident » ayant eu lieu il y a **dix jours**. Pour plus de détails, voir les pages « Fichiers Korrigan » ci-dessous.

Pour ce deuxième meurtre, Isaak a fait de grosses recherches sur internet et expérimenté sur lui les effets de la drogue pour évaluer la dose minimale qu'il devait administrer. Il a en plus préparé d'autres petits gadgets pour la mise en scène. Leopold ignorant que Mikael a été engagé pour éliminer Isaak, il a cru qu'un client venait pour une demande, comme ça arrive de temps en temps.

Pour marquer le cercueil, il savait déjà qu'il allait le faire de cette manière avant de tuer Leopold. C'est pour cette raison qu'il fit des repérages plusieurs semaines avant en allant « présenter ses derniers hommages » à des inconnus. En discutant avec les personnes chargées du funérarium, il est possible de faire émerger ce curieux vétérinaire qui est venu à plusieurs reprises en quelques mois. Mais il n'a pas de comportement suspect. Il est très respectueux et poli.

Pour la marque sur le cercueil, Isaak a utilisé une imprimante de poche qui lui a permis de laisser la marque en un geste discret que personne n'a remarqué. Il a effectué son marquage avant la mise en bière. Et ce n'est que lors de la cérémonie de crémation, l'inscription « n°2 » a été découverte sur le cercueil.



Éléments encore à découvrir en fouillant les lieux ou le domicile : Domotique hors service, pas de surveillance électronique et rien d'exploitable sur les réseaux de surveillances qui fonctionnent que très rarement. À première vue, il n'y a rien au domicile de la victime. Mais en passant de nombreuses heures à méticuleusement suivre les compatibilités papiers, il est possible de découvrir des « secrets ». Pour cela, il faut accumuler une jauge de 100 réussites de tests Savoir ou Endurance, chaque test prenant 1 h.

Certains carnets de comptabilités sont anonymes (ce qui est souvent le signe de comptabilités de particuliers et non d'entreprises). Sur deux carnets, il y a des transactions très similaires avec des sommes différentes. Sur l'un des carnets, il y a des traces de transactions avec 5 personnes où de l'argent est versé par ces derniers et est utilisés pour payer des prestations inconnues. Dans le second carnet, aux dates où les 5 personnes du premier carnet sont censés recevoir des petites sommes, là, dans ce second carnet, 4 d'entre elles (les mêmes à chaque fois), reçoivent de grosses sommes.

Pour ceux qui ne seraient pas habitués à la comptabilité, il est possible de comprendre que dans le lot, le cinquième est le dindon de la farce. Il reçoit des petites sommes comparées aux quatre autres.

En recoupant avec les activités numériques (mails, recherche sur internet, etc.), il est possible de faire ressortir une chose étrange. En juillet 2037, la victime a fait des recherches sur [Paul Klee](#) (1879-1940), un artiste peintre allemand. Apparemment, M. Vassiliev aurait vendu sur le marché noir 4 toiles non répertoriées (Tableaux bas bord, L'œil de Berlin, La mire et Mort d'une loutre) qu'il aurait eut en sa possession. Et le produit de la vente des toiles aurait été distribuée à 4 personnes au lieu de 5.

Ces œuvres n'apparaissent nulle part. Il y a de grandes chances qu'un acquéreur privé les garde que pour son usage personnel. Ce détail ou les modes de fonctionnement de ces marchés peuvent être découverts par M. Pendulum (Ldb p257) par exemple.

Cache au trésor : une petite boîte en graphène (contenant une dizaine de diamants) et une petite bourse en cuir (contenant une trentaine de saphirs) dissimulées à l'arrière d'un meuble de la cuisine.

Missions supplémentaires #1

Victime #3

Morte il y a **trois jours**. Pour plus de détails, voir les pages « Fichiers Korrigan » ci-dessous.

Vo Thi Huynh Lanh (32 ans, vietnamienne), gestionnaire d'un établissement distributeur de boissons alcoolisées (le Lotus Rouge), étage 42, établissement 18 (Lotus Rouge un établissement de vente et distribution de boissons alcoolisées), logement inclus dans l'établissement.

Isaak avait bien estimé le poids de Novak (la victime numéros 2) mais ce ne fut pas le cas de Vo, qui en plus résistait bien aux effets de la drogue. Il a donc dû boire plus que de raison pour arriver à ses fins et il n'est pas très content de la manière dont les choses se sont déroulées par la suite. Il aurait aimé qu'elle souffre davantage, car elle lui a avoué d'avoir l'instigatrice principale de ce complot dont il a été victime. Elle s'est même moquée de lui sur sa fin.

Le corps de la victime est disponible à la morgue de la conforteresse.

Éléments encore à découvrir en fouillant les lieux ou le domicile : Domotique hors service, pas de surveillance électronique et rien d'exploitable sur les réseaux de surveillances qui fonctionnent que très rarement. Fouiller ou examiner les traces du pub n'apportera pas grand-chose, tout au plus que la victime semblait connaître son « assassin » puisqu'il est tout à fait possible qu'ils aient consommé de l'alcool ensemble.

Cache au trésor : une petite boîte en graphène (contenant une vingtaine de rubis, saphirs et émeraudes) dissimulé à l'arrière de la tête de lit, dans une petite cache dans le mur.



Victime #4

Future victime si l'enquête piétine ou si les PJ provoquent un incident de parcours. Si Huan meurt, l'un des effets de la *Rumeur* sera un soulèvement insurrectionnel qui sera durement puni par la milice. Les deux autres parties de cette mission seront alors caducs.

Huan Yue Tai (47 ans, canadienne), chauffeuse poids lourd, étage 42, appartement 57. Huan sera surprise et niera toute implication, même devant des preuves évidentes. Sa mauvaise fois sera d'autant plus risible qu'elle ment mal. Même en trouvant des preuves dans son appartement elle continuera à nier, inventera des choses absurdes, etc.

Voir les pages suivantes pour les renseignements en cas de décès « sans les PJ »

Éléments encore à découvrir en fouillant les lieux ou le domicile : Rien ne reliant directement aux autres victimes ou à l'assassin, l'argent gagné par l'arnaque étant peu dépensé. Mais il est possible de trouver des photos dans son téléphone, des factures du Lotus Rouge, etc.

Cache au trésor : une pile de pièce en or enrobée dans un tissu et dissimulée dans l'un des pieds du lit.



Les pistes

Dans la mesure où la milice a déjà beaucoup de choses et que la mission est surtout une action diplomatique pour calmer les esprits, il y a de grandes chances que les joueurs aillent rencontrer les autorités (voir le document décrivant la conforteresse qui est conçu pour être directement donnés aux joueurs).

Personnels susceptibles d'intéresser le Knight :

- Kate Robson, 44 ans, administratrice
- Natasha Randall, 28 ans, cheffe de la milice
- Kayleigh Lowe, 57 ans, chargée de communication
- Maisie Fletcher, 27 ans, Chargée de Mission Pilotage Performance Qualité (CMPPQ)

C'est le moment de sortir les mouchoirs, l'administratrice et la cheffe de la milice seront les plus virulentes quant au manque de moyens et aux choix quotidiens à faire pour y faire face. Les deux autres useront de langues de bois et ne se plaindront pas, enrobant de manières subtiles les défis de logistiques, glorifiant les exploits des équipes dévouées assurant le fonctionnement de la conforteresse (secours, maintien de l'ordre, maintenance, santé, etc.).

Rappel des informations trouvables sur les sites

Sur les trois scènes de crimes où il est possible de trouver des renseignements, seul celui du comptable est intéressant. Les deux autres ont été saccagés, pillés par des gangs ou des services de secours.

Sur les deux sites « vides », les PJ peuvent trouver des petits trésors, comme un bijou tombé derrière un meuble, un dessin pouvant rendre un point d'espoir, des photos ou vidéos des soirées animées et plaisantes au Lotus Rouge, etc.

Sur des résultats de fouilles à 13 ou plus, dans les appartements des victimes, il est possible de trouver un objet de grande valeur :

- ❑ Novak Elek (app 27) : la cache vide où une petite boîte (contenant des bijoux de grandes valeurs) était dissimulée dans l'épaisseur du mur entre la cuisine et la salle de bains (la boîte et son contenu sont en possession des gangers, voir ci-dessous).
- ❑ Leopold Vassiliev (app 36) : une petite boîte en graphène (contenant une dizaine de diamants) et une petite bourse en cuir (contenant une trentaine de saphirs) dissimulées à l'arrière d'un meuble de la cuisine.
- ❑ Vo Thi Huynh Lanh (app 18) : une petite boîte en graphène (contenant une vingtaine de rubis, saphirs et émeraudes) dissimulée à l'arrière de la tête de lit, dans une petite cache dans le mur.

L'examen des documents de la comptabilité seront longs et peuvent décourager, ce n'est heureusement pas l'unique moyen d'aboutir.

La drogue

Le plus simple est de remonter cette piste via les gangers. Ceux-ci peuvent indiquer deux noms **Larry Drake**, un ancien prof de chimie qui n'a pas un laboratoire suffisamment propre pour fabriquer ce genre de produit à destination vétérinaire.

Rhonda Briggs par contre, est capable de fournir le nom de ceux qui lui achète cette drogue qu'elle fabrique à la demande, mais elle en fait très peu. À partir de là, suivant la manière dont l'interrogatoire est mené, elle donnera deux ou trois noms, dont celui de Mikael Tucker et Evan Smis. Ce dernier utilise le flunitrazépam pour calmer son vieux chat mourant. C'est aussi via cette drogue qu'il empêche la Bête de prendre le dessus.

Rumeur

Si les joueurs cherchent l'origine de la rumeur qui permet de relier les trois morts et donc provoque des émeutes. Il faut trouver les personnes qui semble être mieux informée que les autorités, c'est le moment idéal pour lever un peu le voile et semer une graine pour la Rumeur, voir Ldb p398 et Atlas p153.

En interrogeant les gens, il est possible de « remonter à l'origine de la rumeur ». Mais c'est un travail de longue haleine qui peut être entrepris par plusieurs personnes à la fois. Il s'agit d'une **jauge à 50** qui peut être accompli via des tests base **Parole ou Discrétion**. **Chaque test demande une heure**, mais plusieurs personnes peuvent l'entreprendre chacune de leur côté, en même temps, sans augmentation de la jauge. Tous les succès s'accumulent.

Tout part d'un reportage de **Susan Anders** (Atlas p153). Ce qui peut paraître étonnant, c'est qu'elle a fait un tel reportage en étant au Canada !

En la contactant directement, il est possible de savoir comment elle a alimenté son reportage : elle a bêtement appris pour l'inscription « n°3 » en « écoutant » les conversations des services de secours et de la milice sur les réseaux sociaux. Elle en a déduit qu'il devait y en avoir d'autres et elle a très vite trouvé le « n°2 ». Le reste, elle l'a brodé et envoyé son reportage qui a été validé par son **rédacteur en chef (Janis Sigurson, voir LdB p398)**. Le reportage était plié en moins d'une heure et aussitôt diffusé, sans se déplacer ou vérifier quoique ce soit. Elle ne s'attendait pas aux conséquences éventuellement décrites par les joueurs. Mais elle serait ravi d'en apprendre plus et de les aider du mieux qu'elle peut.

Gangers

Si les joueurs ne pensent pas d'eux-mêmes à les chercher, utiliser **Natasha Randall** (la cheffe de la milice) pour lui faire dire qu'ils n'ont pas réussi à interroger les gangers. Comme ces derniers les fuient, pour parvenir à discuter avec eux c'est compliqué, car il faudrait mobiliser trop d'effectif alors qu'ils sont en patrouille en quasi permanence, surtout depuis les manifestations. Le Knight ayant une autre réputation, il est possible qu'ils se laissent approcher, voir de discuter avec eux. Après tout, il y a des chances qu'ils aient des choses à dire.

Century House

C'est un gang atypique. Il regroupe de nombreux jeunes habitués à la débrouille de leurs vies de rebus. Ils fonctionnent beaucoup par troc, échange de services, etc. Ils font plein de petits trafics, de services (aide à la personne, dépannage, escorte, prostitution, alcool, tabac, refourgue d'objet du quotidien issu d'appartement vides, etc.). Ils ont une morale flexible, certes, mais ils ne font pas dans le racket, l'usure, le trafic de drogues, etc. Même la prostitution

Missions supplémentaires #1

est volontaire et le vol n'est fait que dans des appartements vides. C'est pour ça qu'ils peuvent aussi facilement être certain du nombre de disparitions (voir ci-dessous).

Ce qui déplaît le plus aux autorités, c'est que le gang refuse d'utiliser la monnaie, tout se fait par trocs ou services. C'est pourquoi les autorités ne vont pas hésiter à grossir le trait et mentir sur les exactions prétendues commises. Inspirez-vous du [plombier](#) du [film Brazil](#) (1985).

Peu importe les gangers rencontrés ou l'approche qu'ils ont, ils seront guidés vers le chef des Century House : **Stephen Fleming**.

Stephen est prêt à collaborer, mais il veut une preuve de leur efficacité et qu'ils sont capables de voir plus loin que le bout de leurs nez. Comme preuve d'efficacité, il veut que l'enquête en cours soit bouclée avant demain matin. Après, il dira ce qu'il sait, sur ce qu'il le préoccupe, lui : pas loin de 120 enlèvements au sein de la confortresse. Et en guise de bonne foi, il dit ce qu'il sait sur la victime « n°1 ».

Ils ont très vite su que l'appartement était louche parce qu'il était en mode de fonctionnement « congélateur ». La porte d'entrée était recouverte de givre et pour y entrer, il a fallu forcer un peu la porte. Ils ont vite trouvé le cadavre, mais comme il y avait pas mal de choses à prendre, ils sont revenus plusieurs fois. Étrangement, le thermostat se remettait en mode congélation, il ne sait pas si c'était de manière automatique.

Stephen donne la boîte (contenant les bijoux) trouvée dans la cuisine (voir ci-dessus, « [Sites](#) »). Pour eux, c'est trop louche, il préfère éviter de la refourguer via ses réseaux, il y a trop de richesses en si peu de volume.

Concernant les disparitions, il ne parlera qu'après la résolution de l'enquête des meurtres.



Les toiles de Paul Klee

NB : Ces images utilisées pour illustrer les « tableaux » sont issus du site internet :

<https://thisartworkdoesnotexist.com/>

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Tableau bas bord

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



L'œil de Berlin

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



La mire

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Mort d'une loutre

Dossier #C097-42-27-2037-02458X

Mort il y a **trois semaines environs** (voir ci-dessous) mais découvert il y a seulement huit jours. Les lieux ont été vandalisés et volés ayant provoqué fortuitement la découverte du corps après la découverte du corps #2.

Lieu : Conf 097, étage 42, appartement 27 (scène de crime polluée dû aux passages de gangs)

Identité de la victime : Novak Elek, né le 12/12/1992 à 06h48 (45 ans) à Tbilissi (Géorgie), mécanicien auto

Circonstances : Corps découvert suite à plaintes de voisinage concernant l'odeur et signalant un possible cambriolage.

Témoins, enquête de voisinage : Aucun voisin ou témoin du crime qui s'est déroulé trois semaines avant. Plusieurs voisins signalant des jeunes « inconnus » (entre 15 et 20 ans) qui sont passés « piller » les lieux.

Autopsie : état de décomposition assez avancé rendant difficile le moment exact de la mort, d'autant plus que les enregistrements de la domotique signalent des dysfonctionnements sur le réglage de l'ambiance climatique de l'appartement. Certains capteurs semblant envoyer des signaux contradictoires, l'IA a tenté de corriger par rapport à la température de consigne qui a été modifiée à de nombreuses reprises, laissant penser que les personnes passant dans l'appartement ont eut la délicatesse de vouloir rendre l'appartement plus viable ou conserver le corps en bon état le plus longtemps possible.

Mise à part les dégradations suite aux congélations et décongélations, le corps de la victime présentait des traces d'alcool et de stupéfiant (flunitrazépam, anesthésiant souvent utiliser comme « drogue du viol ») dans le sang. Les dosages étaient suffisants pour au moins provoquer une forte baisse de tonus musculaire mais pas le décès qui fut consécutif à un coup de couteau (provenant de la cuisine de la victime). La lame était plantée dans le cœur de la victime.

Sur le manche du couteau, une inscription manuscrite, avec un marqueur : **n°1**

Les analyses graphologiques indiquent que celui qui a utilisé ce marqueur est droitier et soigne son écriture.

Il y a de forte probabilité que le style manuscrit soit le même que celui utilisé pour marquer le cercueil de la victime n°2.

Le corps a été incinéré il y a quatre jours.



Dossier #C097-42-14-2037-02456X

Accident ayant eu lieu il y a **dix jours**.

Lieu : Conf 097, étage 42, magasin 14 (*Frouprotect*, spécialisé dans la vente de vêtements professionnels et équipement de protection individuel)

Identité de la victime : Leopold Vassiliev, né le 16/02/2013 à 07h07 (24 ans) à Moscou (Russie), comptable. Domicile Conf 097, étage 42, appartement 36.

M Vassiliev réalisait la comptabilité de nombreuses entreprises de la conforteresse et aucune irrégularité n'est à lui reprocher. La mise à jour des comptabilités de ses clients lors de changement de réglementation était méticuleusement respectée. Tout au plus, il est possible de reprocher une meilleure « optimisation fiscale » pour ses clients qui le payent davantage.

Certains clients méfiants de l'informatique exigeaient une comptabilité papier et uniquement le minimum de déclaration obligatoire sur internet (souvent accompagnée des scans des cahiers comptables). Mais là encore, rien à reprocher.

Circonstances : Suite à un signalement, une patrouille de la milice est intervenue sur un cambriolage. Sur place, le suspect a sorti une arme et la milice a immédiatement ouvert le feu. Après analyse de la scène, la milice a découvert des dispositifs de projections holographiques ciblant la victime et « l'équipant d'arme et de visage menaçant ». Voir détail de l'intervention dans le rapport #097-2037/*\15644658165-564.27 de Natasha Randall (cheffe de la milice locale) et des agents Markus Tundee et Hanif Saqr Kalb.

Témoins, enquête de voisinage : Dang Le Ca de l'appartement voisin (numéros 12) a entendu des bruits à 21h32, provenant de la boutique de vêtement voisine. Il a immédiatement signalé à la milice qui a envoyé la patrouille la plus proche.

Autopsie : la victime présentait des traces d'alcool et de stupéfiant ([flunitrazéпам](#), anesthésiant souvent utilisé comme « drogue du viol ») dans le sang. Les dosages étaient suffisants pour au moins provoquer une paralysie partielle mais pas le décès consécutif à 6 impacts d'armes de service de la milice, toutes localisées dans le torse.

Lors de la cérémonie de crémation il y a deux jours, l'inscription « n°2 » a été découverte sur le cercueil. La cérémonie a été immédiatement suspendue et les analyses effectuées. Comme il n'y avait que les personnels du funérarium qui étaient présents, ceux-ci ont été interrogés. Mais personne se souvient qu'il y ait eu la moindre visite durant la journée où le corps a été mis à disposition pour ceux qui voulaient rendre un dernier hommage.

En examinant les stocks de la morgue, plusieurs cercueils portant les mêmes marques ont été découvertes. D'après l'analyse, ces marques sont le résultat d'une petite imprimante de poche multi surface facile à trouver dans les magasins grand public.

Le lien n'a été établi qu'après que les rumeurs se sont répandues dans la conforteresse et vérification des inscriptions « n°1 » et « n°3 » le même jour, générant une ambiance insurrectionnelle.



Dossier #C097-42-18-2037-02466X

Mort il y a **trois jours**.

Lieu : Conf 097, étage 42, établissement 18 (*Lotus Rouge* un établissement de vente et distribution de boissons alcoolisées), logement inclus dans l'établissement

Identité de la victime : Vo Thi Huynh Lanh, née le 24/01/2005 à 07h14 (32 ans) à Hanoï (Vietnam), gestionnaire d'un établissement distributeur de boissons alcoolisées

Ancienne artiste peintre venue étudier au Royal College of Art de Londres en 2025, elle a perdu son inspiration avec l'arrivée de l'Anathème (mi 2034). Elle disparaît des fichiers durant cette période et réapparaît lors de la création des arches. Elle intègre directement la conforteresse 097 et son commerce à sa création en septembre 2036.

Après enquête de la milice, un lien entre toutes les victimes a été fait : elles fréquentent toutes le Lotus Rouge... comme des centaines de personnes, surtout du même étage.

Circonstances : Corps découvert suite à l'intervention des services de secours durant l'incendie de l'établissement. Peu de dégât matériel, les systèmes de sécurité ayant bien fonctionné et les services de secours étant intervenu moins de 8 mn après le déclenchement de l'alarme à 01h34.

Témoins, enquête de voisinage : Établissement apprécié par de nombreux voisins, même si certains reprochent des nuisances sonores de temps en temps. Aucune personne suspecte n'a été vu le jour du drame.

Autopsie : Le corps de la victime présentait des traces d'alcool et de stupéfiant ([flunitrazépam](#), anesthésiant souvent utilisé comme « drogue du viol ») dans le sang. Les dosages étaient suffisants pour au moins provoquer un faible tonus musculaire mais pas le décès qui fut consécutif à une asphyxie provoquée par les gaz nocifs dégagés par l'incendie. Au regard des traces sur le corps, due aux brûlures et l'inhalation des fumées, la victime a eu des crises d'épilepsies, contrant partiellement la faiblesse de tonus musculaire. Malheureusement, la victime ne contrôlait pas assez sa motricité pour s'extraire.

L'intervention des secours ont brisés plusieurs côtes lors de la réanimation, mais sans parvenir à la ramener à la vie. Le décès fut constaté à 02h41.

À l'intérieur de la veste, une inscription fut trouvée : **n°3**. Cette dernière a été faite via une imprimante de poche multi surface.

Le lien avec les autres victimes ne fut fait qu'après les rumeurs qui se sont répandues dans la conforteresse.

Le corps de la victime est disponible à la morgue de la conforteresse.



Dossier #C097-42-57-2037-02472X

Lieu : Conf 097, étage 42, appartement 57

Identité de la victime : Huan Yue Tai, née le 06/04/1990 à 16h04 (47 ans) à Vancouver (Canada), chauffeuse poids lourd

Circonstances : Le corps fut découvert à 09h09 lorsque la milice est venue prendre le témoignage relatif aux clients du Lotus Rouge.

Témoins, enquête de voisinage : Aucun voisin ou témoins ne signalant de bruit ou d'agissements étranges.

Autopsie : Le corps de la victime présentait des traces d'alcool et de stupéfiant ([flunitrazépam](#), anesthésiant souvent utilisé comme « drogue du viol ») dans le sang. Les dosages étaient suffisants pour au moins provoquer une forte baisse de tonus musculaire mais pas le décès qui fut consécutif à un coup de couteau (provenant de la cuisine de la victime). La lame était plantée dans le cœur de la victime.

Sur le manche du couteau, une inscription manuscrite : n°4



Acte deux : le mystère de la chambre rose

Type de mission : enquête, action sociale et un peu d'action

Point d'héroïsme : 0 par PJ (voire 1)

Synopsis : Ce deuxième volet est l'initiative des PJ. S'il se réfère à leurs supérieurs, ceux-ci leur diront de faire ce qu'il leur semble juste. Une partie de l'enquête est frustrante, car la majorité des disparitions n'ont rien de mystérieuses. Mais certaines sont sordides et déboucheront sur la troisième partie

Cette phase de mission est librement inspirée de la scène d'introduction des films Sherlock Holmes (2009) et The Wikcer Man (1973).

Cette phase de la mission est initiée suite aux informations données par le chef des Century House (Stephen Fleming) ou via une étude statistique, il est possible de se rendre compte qu'il y a « plus de disparitions » à la conforteresse 097 qu'aux autres.

Un terrible destin

Qu'est-ce qui se passe dans cette conforteresse ?

Il y a de fortes connexions entre les événements de la conforteresse 097 et le golf voisin, mais c'est l'objet du troisième acte de cette mission, donc pour le moment, on l'oublie, car cela ne change rien au reste.

Une partie des citoyens d'échelons importants de cette conforteresse veulent plus que les distractions du golf. C'est pourquoi ils ont organisé leurs petites « cérémonies » sous les fondations de la conforteresse.

Ils ont deux types d'activités sadiques en ces lieux. La première est une cérémonie pseudo celtique où ils sacrifient au moins un·e humain·e, si possible jeune. La deuxième, est une chasse, entre des victimes et une ou deux créatures de la bête. Souvent, ils mélangent ces deux activités.

Pour alimenter ces « distractions », ils comptent sur le réseau d'Anathéma qui permet d'obtenir des créatures de l'Anathème et le très serviable Mirko, qui procure les victimes.

Pour alimenter en victimes, Mirko étudie attentivement les communications, les ragots et les potins de ses « clients ». Quand il pense avoir trouvé une victime parfaite, il le note dans un coin de sa tête. Un peu avant de passer à l'action, il va nettoyer et aménager la petite salle insonorisée ou va être « stockée » la victime. C'est une pièce très bien isolée, dans chaque étage « technique » (les 13, 26, 39, 52 et 66). À chaque fois la pièce est proche des machineries, afin d'aider à masquer les bruits. Souvent, pendant quelques jours, Mirko joue avec sa proie. Dans un premier temps, ce sont des manipulations psychologiques, puis de plus en plus physiques, au fur et à mesure qu'il se lasse. Lorsque sa proie est brisée psychologiquement, il la donne « aux druides ». Parfois, il n'a pas le temps de jouer avec, leur date de sacrifice étant trop proche.

Le jour de la livraison, la victime est enfermée dans une caisse spéciale l'empêchant de savoir où elle va.

Comme les « druides » veulent ne pas trop attirer l'attention, ils se limitent à un sacrifice par trimestre. Mais souvent Mirko leur apporte une victime avant la date, alors ils s'amusent souvent avec. Dans un petit espace dédié. Ils jouent alors à donjon et torture, voire ils le font un peu avant la cérémonie de sacrifice. Très souvent ces séances impliquent des humiliations à caractère sexuel.

Les autorités

Peu importe la personnalité qui sera interrogé, les réponses tourneront autour du même genre de résultat : la très grande majorité des disparitions n'en sont pas. Parfois il s'agit simplement des dysfonctionnements dûs aux géolocalisations défectueuses. Par exemple une personne qui s'est mis en couple et qui vit avec une autre dans la conforteresse mais dont la domotique de l'appartement d'origine interprète mal la « disparition ». Il peut aussi s'agir de personne qui change carrément de conforteresse, voir qui partent de l'arche de Londres. Dans ce dernier cas, les citoyens voient d'un mauvais œil le fait que certains quittent la sécurité pour redevenir des rebuts.

Maisie Fletcher (la CMPPQ, chargée de mission pilotage performance qualité) peut même indiquer qu'il y a entre 05 et 08 % des citoyens qui, chaque année, décident de retourner vivre parmi les sauvages et les cannibales. Et derrière cette statistique, oui, Wargrave est plutôt élevé (8,7 % sur les 12 derniers mois glissants), mais pas dans des proportions folles. Par contre, si les PJ attirent l'attention sur les profils des disparus, là, il y a matière à interrogation et la piste d'une action de prévention. Car « étrangement » il y a une très forte proportion de jeunes gens (16-28 ans).

Des pistes

Les deux approches possibles les plus simples, qui ne sont pas exclusives l'une de l'autre, voir d'autres, sont les disparitions (via les informations de Stephen Fleming, le chef des « Century house ») ou les défaillances techniques (via les informations officielles).

Disparitions

Les personnes proches de Stephen, qui ont récemment disparues sont **Cherise Boyce** et **Isabella Ribeiro Martins**.



Identité : Cherise Boyce, née le 24/06/2009 à 16h07 à Londres, retoucheuse spécialisée en vêtements féminins

Adresse : confortresse 097, étage 53, appartement 28

Casier judiciaire : vierge de toute mention

Dernière localisation connue : confortresse 097 (attention, suites à de nombreux signalement, la citoyenne peut-être ailleurs)

« disparue il y a 10 jours »



Identité : Isabella Ribeiro Martins, née le 21/09/2019 à 08h58 à Oxford, conseillère sportive

Adresse : confortresse 097, étage 9, appartement 112

Casier judiciaire : vierge de toute mention

Dernière localisation connue : confortresse 097 (attention, suites à de nombreux signalement, la citoyenne peut-être ailleurs)

« disparue la veille »

En interrogeant les voisins ou amis (dont Stephen), ou en scrutant les historiques de localisations ou les réseaux sociaux, il est possible d'apprendre que Cherise a une petite amie :



Identité : Karolina Dymovic, née le 13/02/2013 à 16h40 à Glasgow, conseillère beauté et parfumerie

Adresse : confortresse 097, étage 28, appartement 53

Casier judiciaire : vierge de toute mention

Dernière localisation connue : confortresse 097 (attention, suites à de nombreux signalement, la citoyenne peut-être ailleurs)

« disparue »

C'est en cherchant la rencontrer que les PJ vont se rendre compte que Karolina a disparue, sans doute la veille ou au petit matin suivant comment elle a organisé sa journée puisqu'elle semble avoir eut un rendez-vous auquel elle n'est jamais arrivée.

Soit en discutant avec les proches, soit en consultant les activités numériques. Il est possible de se rendre compte que toutes les personnes qui disparaissent le sont durant un trajet vers un lieu de rendez-vous (souvent un restaurant). Et systématiquement, les restaurants ou d'autres personnes qui assistaient au repas, confirment que les disparus ne sont jamais venus.

Défaillances techniques

En fouillant sur le fonctionnement de la confortresse, il est possible de se rendre compte de nombreuses choses étranges.

En plus de la tranche d'âge des disparus, la très grande majorité d'entre eux habitent proche d'un ascenseur, d'un étage technique, ou d'une zone peu fréquentée.

Avec tous ces indices, les joueurs devraient plus ou moins rapidement, vouloir voir le responsable de la maintenance : **Herbert Krick**.



Herbert est un gratte-papier. Un fonctionnaire pur jus, ne connaissant absolument rien du terrain et cherchant juste à faire ses heures et passer une journée la moins mauvaise possible. Il faut avouer qu'il a beaucoup de mal à trouver les équipements nécessaires pour que la conforteresse fonctionne le moins mal possible. Il passe beaucoup de temps à téléphoner, envoyer des courriels, remplir des formulaires ou signer des documents. Souvent il se heurte à des pénuries consécutives à l'Anthème et les nombreuses usines qui ne fonctionnent plus. Et malgré les journées qu'il passe dans son bureau, il a de grandes difficultés à trouver toutes les pièces, toutes les machines, etc.

Forcément, les questions des PJ vont lui paraître lunaires et totalement incongrues. Mais que ce soit par la force ou subtilement, ils peuvent facilement obtenir son aide. Par contre, s'ils s'y prennent vraiment mal (par exemple en faisant un échec critique ou ne posent pas les bonnes questions), ils risquent de perdre beaucoup de temps.

Les étages « techniques » de la conforteresse sont les 13, 26, 39, 52 et 66. Sur ces étages-là, une bonne partie de la surface est dédiée à l'alimentation en air des étages au-dessus et en dessous. En plus des immenses souffleries avec échangeurs thermiques, il y a toutes les câbleries pour l'énergie et les réseaux. C'est là aussi que les eaux usées sont concentrées par gravité avant d'être conduites plus bas. Enfin, c'est là que les eaux potables ou réserves d'incendies sont stockées avant d'être distribuées. Il y a très souvent des ateliers, plus ou moins grands. De plus, ces étages sont « les seuls » qui sont desservis par des montes charges (où un camion semi-remorque peut y entrer). Et les portes d'accès dans les cages d'escalier ne peuvent s'ouvrir qu'après un contrôle de la puce électronique ou un code ou une clef crantée de sécurité.

Mirko Blazevic est sans nul doute le meilleur bricoleur de la conforteresse. Il arrive à effectuer les réparations en utilisant le matériel qu'Herbert parvient à obtenir, même si ce ne sont pas les bonnes références. Sans lui, la conforteresse aurait beaucoup de mal à fonctionner normalement. Le nombre de personnes qui seraient mortes suite à un accident (d'ascenseur par exemple), d'intoxication (suite à un mélange d'air vicié, voir provenant d'incendie et ré-injecté dans le bâtiment ou des mélanges du même genre entre eaux usées et eaux potables...), etc. seraient impossible à quantifier.



En plus d'aider ses collègues, de ne pas compter ses heures, de rendre services de façon désintéressés, c'est aussi une belle pourriture. Son masque social est charmant et très agréable. Il est serviable et semble toujours de bonne humeur. Mais ce sociopathe vit un rêve éveillé et il fera tout pour paraître le plus clean possible. Par exemple, si les PJ apportent les preuves de son implication, il ne niera pas, au contraire. Mais il expliquera que si sa mère et sa petite sœur sont mortes, c'est parce qu'eux (les méchants qui l'obligent à faire tout ça) les ont tuées.

Mirko accompagnera les PJ, ouvrira les zones sécurisées, parlera « sans arrêt » des bricolages qu'ils ont été obligés de faire, en les montrant, au fur et à mesure qu'ils avanceront dans la conforteresse. Évidemment, il fera tout pour éviter les zones où les victimes sont « stockées ». Mais, avec une bonne fouille ou de bonnes questions, il est possible de tomber dessus.

La cérémonie du sacrifice

Vous pouvez faire en sortes que les personnages découvrent les installations sous la conforteresse avant, mais si les personnages y arrivent dans la soirée, alors utiliser le descriptif de la cérémonie ci-dessous. Ils peuvent aussi vouloir piéger « les druides » s'ils ont réussi à dénouer l'affaire avant.

Utiliser les principes suivants pour le déroulement de la cérémonie :

- Les trois filles vont être sacrifiées en même temps, sur trois autels formant un triangle. Au niveau de la tête de chaque victime, une personne lui maintient le crâne avec une sorte de cercle en fer. Au niveau de chaque bras et chaque jambe, une personne la maintient immobile. Au niveau du torse, une personne baragouine un charabia pseudo celtique, brandissant une dague. Les trois plongeront leurs dagues en même temps.
- Tous les « druides » sont vêtus d'une toge et d'une grande cagoule (style KKK). Parfois la toge est mise sur les vêtements « civils » mais souvent elle est portée à même la peau. En tout, il semble être une grosse vingtaine.
- Il y a en plus une dizaine de personnes spéciales, qui sont vêtues pour le combat, avec des tenues blindées et des armes lourdes. Elles sont toutes à proximités de deux containers maritimes particulièrement bien blindés.
 - Chacun des containers contient un bestiau ou un faune, suivant la puissance de feu de vos PJ
- Les druides plantent la dague dans le ventre, pas trop profond. L'objectif est de réveiller par la douleur. Une fois fait, ils se retirent tous et ils vont se mettre dans une zone sécurisée, proche du monte-charge qui est le seul accès. Une fois en sécurité, les gardes armés ouvrent un container et se retirent dans la zone sécurisée.
- Une fois que la créature de la bête à finie sa sale besogne, elle fonce vers la zone sécurisée, où elle tombe dans un piège qui la neutralise suffisamment pour que les druides et les gardes déchaînent un torrent de feu et de

Missions supplémentaires #1

plombs. Ils sont aidés par des grilles limitant fortement les mouvements de la créature. Et la zone est alors fortement éclairée par des lampes spéciales avec une forte charge d'UV.

Vos joueurs apprécieront d'arriver au début, pour les sauver. Mais ils voudront peut-être observer. Si les gardes ne sont pas neutralisés, ils ouvrent les containers. Si les containers ne sont pas neutralisés avant le combat ou ouvert par les gardes, les créatures s'en échappent, rendues folles par la fureur du combat, au deuxième ou troisième round, suivant la vitesse à laquelle les PJ neutralisent les « druides ».

Voici les profils des adversités :

Druides de la conforteresse 097

Une bande de personnes en robe, avec des capuches et accompagnés de gardes lourdement armés. Tous se battent.

Type : Bande (recrue) **Tactique :** Ils tentent d'utiliser les éléments de décors pour se protéger, rendant leurs attaques moins efficaces (voir Méthodiques ci-dessous).

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	5	3	8	7
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur --	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur --	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur --	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur (4)	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur --
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Cdf	Débordement
	2	1	1	100	0
Capacités	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir. Méthodique : Si la cible du PNJ est mobile, c'est-à-dire si elle a effectué une action de déplacement à ce tour, elle ne subit pas de score de débordement.				

Bestians p383

Type : Hostile (recrue)

Tactique : attaquent d'abord les combattants au contact. Un quart vomit des flots de ténèbres. Ils ciblent en priorité les ennemis sédant en haut score en *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect					
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input checked="" type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj (2)	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
	4	3	2	20	-
Capa	--				
Au contact	Griffes et crocs : Dégâts : 5D6+2 – Portée : Contact – Effets : --				
À distance	Flot de ténèbres : Dégâts : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : Choc 1 / 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.)				

Faunes p384

Type : Salopard (recrue)

Tactique : attaquent l'ennemi le plus proche d'eux. Si leurs ennemis sont à distance égale, alors les faunes attaqueront celui qui possède le plus haut score en *Dame* puis en *Aura*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	10	4	4	7
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input checked="" type="checkbox"/> Maj (6)	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
Déf	Réac	Init	PS	PE	PA/CdF
	6	2	3	80	-
Capa	Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête (+20). Module (saut nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 2 : portée longue, +9 dégâts, +2 réaction en l'air				
Au contact	Arme lourde : Dégâts : 4D6+16 – Portée : Contact – Effets : --				

Sous la conforteresse 097

La conforteresse repose sur des piliers en béton qui s'enfoncent dans le sol. Cette méthode a été utilisée à cause du sol trop meuble pour des fondations conventionnelles. Seul l'un des monte-charge permet d'arriver sous le bâtiment, au niveau des piliers. Il est d'une taille suffisante pour permettre le chargement d'un camion avec un container maritime de 40 pieds.

Entre le sol naturel et la conforteresse, la hauteur varie de quelques mètres à presque une douzaine de mètres sur la zone « du lac ». La majorité de ce « relief » est dû à l'affaissement naturel du terrain consécutif à l'assèchement et aux travaux de la conforteresse. Le terrain étant globalement humide, voire détrempé. Toute la zone fait environ 150 m de diamètre. La répartition des piliers varie, il y en a plus vers le centre qu'en périphérie. Le diamètre des piliers de chacun d'eux est d'environ 2 m.

Juste à proximité de la sortie du monte-charge, il y a plusieurs containers, vides, qui bouchent la vue. La première impression est celle d'une décharge. Mais en examinant, il est facile de repérer une sorte de massif en béton, avec des projecteurs à UV et des meurtrières avec des armes lourdes.

En dehors de cette zone relativement plane et propre, il y a une zone dissimulée par les piliers où petits trois blocs de bétons, disposés en triangle, sont éclairés et filmés par tout un dispositif fixé au plafond. Juste à côté, des containers occupés par des créatures de l'Anathème.

En passant plus de temps, il est possible de trouver deux autres zones spéciales. La première est une zone aménagée, façon **salle des tortures moyenâgeuse**. La deuxième est un « lac », une **zone marécageuse où les restes des victimes (humaines et Anathème) sont balancés**. En plus de l'air vicié et potentiellement dangereux, vous pouvez ajouter un faune qui a survécu et qui attend son heure.



Fouilles et épilogue

Les restes humains dans le lac sont identifiables et correspondent souvent aux puces que Mirko maintient de manière « automatique » dans des rats qui se baladent entre les étages techniques via des galeries spécialement aménagées. Son astuce permet de faire croire que lesdites personnes sont toujours vivantes. À condition de ne pas trop regarder de près.

Entre les « druides » et gardes présents et ceux identifiables via des traces ADN ou d'autres types d'empreintes, c'est pas loin d'un tiers des citoyens d'échelon 4 et plus qui vont être arrêtés.

Évidemment, une telle affaire va forcément mettre un coup de pied dans la fourmière. Les connexions avec Anathème vont vite se tarir, étrangement une vague de suicide va frapper cette période de l'année. Quant au club de golf, c'est à travers les témoignages des bourreaux que la piste va apparaître, mais c'est une autre histoire.

Acte trois : un petit parcours en 18 trous ?

Type de mission : diplomatie et enquête

Point d'héroïsme : 0 par PJ (voire 1)

Synopsis : Ce troisième et dernier volet est à l'initiative des PJ. S'ils se réfèrent à leurs supérieurs, ceux-ci leur diront de faire ce qu'il leur semble juste. Une partie de l'enquête est frustrante, car la majorité des gens ont trop peur pour parler librement et les autres crachent presque au visage des chevaliers. Et les suicides seront nombreux...

Cette phase de mission est librement inspirée des films *Eyes Wide Shut* (1999) et *Salò ou les 120 Journées de Sodome* (1975).

Cette phase de la mission est initiée par les joueurs eux-mêmes (les chevaliers de la table ronde préféreront donner l'enquête à la milice et Edwin Donobridge, voir Ldb p256) suite aux informations données par les « druides » ou leurs gardes. Les témoignages seront concordants, beaucoup de gens du sommet de la pyramide aiment faire des « parcours en 18 trous » et les druides sont ceux qui voulaient aller plus loin, vivre une expérience plus intense, se sentir plus vivant à travers la mort de jeunes victimes.

L'étymologie du mot *club* va prendre son double sens dans cette aventure. Le club s'entend comme le regroupement, l'association de personnes qui ont un même intérêt, mais également comme le gourdin, la matraque (là encore, avec le double sens de ces mots).

Cette enquête est très particulière, dans la mesure où les joueurs vont découvrir un petit monde quasi autarcique qui n'aime pas le Knight et qui l'affichera, voire insultera d'autant plus qu'en général ce sont des citoyens d'échelons très élevés. Mais les insultes seront toujours raffinées et déguisées. Comme féliciter pour avoir su utiliser une technologie basique ou avoir su utiliser une formule de politesse juste ou conjuguer parfaitement un verbe peu usité. Ou au contraire s'excuser platement car avec l'accent du personnage, ils ont du mal à comprendre.

Typiquement, les difficultés pour les interactions sociales subissent un malus, là où habituellement les PJ ont un bonus. Par exemple, si les joueurs ont choisi (aux paliers 100, 300 et 500 PG) le bonus de réussites automatiques, là, ce sera un malus automatique.

Cette atmosphère est idéale pour en ajouter une couche car forcément, la milice centrale va dépêcher des enquêteurs, qui eux seront très bien accueillis (voir le chapitre ci-dessous [Enquête sous haute surveillance](#)). **Si jamais, les joueurs comprennent qu'en effet la milice est plus appropriée et que volontairement ils la mettent en avant et transmettent le dossier et tous les éléments, ils gagneront un contact : Edwin Donobridge, chef de la milice de Londres. Suivant comment ils le gèrent, donnez-le au niveau 1 à 3.** Par contre l'enquête s'arrête là.

Si, au contraire, les joueurs voient ça comme une compétition, une course de vitesse où ils ont des handicaps, alors, ils auront mérités leurs XP et PG.

Situation délicate

Il y a environ 600 m entre les sites de la conforteresse et l'entrée Nord du site du domaine du golf. Mais passer le portail, c'est entrer dans un autre monde.

Le **club de golf Hennerton bénéficie d'un passe-droit royal toujours en vigueur**. À la création du golf, par [Bernard Gallacher](#) en 1992, avait réclamé cet octroi d'interdire de pénétrer sur les terres, à toutes les personnes sauf pour les « gens du palais ». Depuis, seuls les membres, ou leurs invités, peuvent y venir. Mêmes les autorités n'y pénètrent que sur autorisation royale. Chose que la milice obtiendra avant d'arriver sur les lieux, mais qui ne pourra être obtenu par les PJ qu'en utilisant des points de contacts où via les chevaliers de la table ronde (mais il leur faudra certainement un jour ou deux).



Évidemment, une infiltration discrète, en se faisant passer pour un domestique ou en jouant les fantômes est l'idéal. Car cette approche est d'autant plus efficace que « le petit personnel » informe rapidement les nouveaux sur toutes les règles qui régissent ce microcosme.

Faune locale

Dans ce club, il faut distinguer surtout deux catégories de personnes. **D'un côté il y a des personnes d'échelons 4, 3, voire 2.** Qui aiment l'entre-soi, l'aristocratie de leurs statuts, les dialogues ampoulés sur des sujets très variés mais en aucun cas vulgaires et surtout qui boivent leurs thés en levant l'auriculaire. Tous ces clubbers, afficheront leurs dédains et hostilités envers le Kingth. Ils n'aiment pas le choix qu'Ismaël a fait et le font savoir. Le Knight aurait plus sa place au Dôme du Lys (Bordeaux) qu'en Angleterre. Et si eux, ils sont ici, c'est pour profiter de ce que le club offre et le Knight n'en fait pas partit. Il serait donc important qu'ils restent à leurs places, dehors, à la porte, comme paillason si possible. Et s'ils aiment tant que ça de chasser l'Anathème, alors qu'ils aillent se faire tuer loin et sans faire d'esclandre. Après tout, leurs seules présences sont une offense et un désagrément difficile à supporter.

Précision importante, le club accueille officiellement des « **visiteurs** », mais seulement s'ils sont cooptés par au moins trois membres différents ou si le directeur utilise l'un de ses trois jokers annuel (qu'il monnaye fortement en général). Et systématiquement, les visiteurs en question deviennent rapidement des membres du club. Le directeur refusera toute personne qu'il identifie comme ne faisant pas partie de l'aristocratie anglaise. À ses yeux le plus important, c'est la tranquillité des membres du club. Donc, même si une personne verserait une somme folle pour devenir membre, ou si une personne appartient réellement à la haute société mais semble désagréable, cela ne changera en rien sa position. Surtout si ladite personne apportera visiblement un dérangement, voir, le chaos.

Les avantages affichés d'être membre du club sont les parcours praticables à n'importe quel moment, sans restriction, autant en stroke-play qu'en match-play, en simple joueur ou en équipe. En plus de ces pratiques du golf, il y a la vente sur place d'équipement de pratique, l'hébergement, le spa, le parc, l'accès à des professeurs attentionnés, une équipe médicale et des équipements sportifs pour les renforcements musculaires afin de faire une pratique dans les meilleures conditions, des compétitions possibles avec des handicaps pour équilibrer les chances de tous, des salles de réceptions ou de réunions disponibles, une restauration de grande qualité avec de vrais ingrédients venant du monde entier, une ouverture toute la semaine, des événements régulièrement organisés (le prochain sera une course à la ficelle (avec un pied par point de handicap) avec un invité surprise qui a déjà gagné plusieurs coupes et qui proposera un affrontement par équipe contre lui tout seul, gageons qu'il perdra et que tout le monde s'amusera), etc.

L'autre partie des occupants du club, sont les « **petites mains** ». Tout ce personnel se plie en quatre et a tous les caprices des clubbers. S'il faut littéralement se plier pour se transformer en meuble, en chaise, en table, etc. et attendre immobile, ils le font. S'il faut mettre des tenues étranges ou humiliantes, ce n'est pas un problème. Ils le font d'autant plus volontairement qu'ils y trouvent des choses qu'ils n'ont pas ailleurs. Parmi les avantages, il y a surtout un revenu considérable comparé à ce qu'ils gagnaient en tant qu'échelon 8 ou 9. De plus, **ils ont accès à de la vraie nourriture, des vrais soins, des vrais vêtements, une multitude de services (salle de sport, massage, psychologue, cours particuliers dans de nombreux domaines, etc.). Mais surtout, la majorité de ces « à côtés » est le résultat de la camaraderie, du soutien de l'ensemble des autres employés du golf. En tout cas, le directeur, Dylan Walton, fait tout pour entretenir ce climat et cette ambiance familiale.** En plus du syndrome de Stockholm, les liens sont très forts et une personne en difficulté trouvera facilement un réconfort, pas uniquement auprès du psychologue.



Une partie du personnel loge sur place. Ce n'est pas une obligation, mais les petites chambres dans les bâtiments annexes sont nettement plus confortables que les appartements de la conforteresse 097 d'où proviennent tous les employés. Mais c'est surtout l'accès aux parties réservées aux personnels qui sont nettement mieux (piscine, terrain de tennis, salle de sport, salles de massage, salle de repos, bibliothèques (avec des livres en papier, pas uniquement en version numérique ou papier « synthétique » style nevertear ou « de pierre », voir [Détails qui ont leurs importances](#)), cuisine « cosy », salle de restauration conviviale, etc.).

Un grand domaine

Autour du site, depuis longtemps, il y a une galerie d'arts ([Barn Art Gallery « art to buy »](#), tout un programme), un cabinet de design ([Tom Climpson](#), dont l'animation introductrice du site internet montre clairement son appartenance à Anathéma, voir ci-dessous), des villas somptueuses de certains membres du club (certains ont même fait déménager leurs entreprises à proximité pour pouvoir allier leur loisir et leurs activités professionnels), etc.

Le domaine lui-même est accessible par deux entrées. L'entrée d'honneur (au Sud du site, l'entrée la plus éloignée de la conforteresse) est uniquement réservée aux membres du club. Même les invités ne sont pas autorisés à

Missions supplémentaires #1

utiliser cette entrée, sauf s'ils sont accompagnés par au moins deux membres du club (autrement dit, il est possible que l'un des trois membres qui cooptent le nouveau ne soit pas présent physiquement). Chaque entrée est flanquée de deux types de bâtiments : la loge du gardien (nommés le gardien d'honneur et le deuxième gardien) et le service d'ordre (nommés l'ordre d'honneur et l'ordre d'appui).

Souvent, proche de la loge il y a des personnels d'entretiens des jardins qui servent aussi de manœuvriers lorsque des véhicules de livraisons viennent déposer leurs cargaisons. Il y a des voiturettes de golfs avec des petites remorques qui permettent d'apporter jusqu'aux bâtiments principaux toutes les livraisons. Ces dispositions sont là pour minimiser la gêne de ces activités vulgaires.

Pas très loin de ces deux zones du site, différents bâtiments sont pour les personnels du golf. **À l'entrée Sud**, il y a le bâtiment pour le responsable de la sécurité (qui a une piscine) et les 12 agents de sécurité assignés à l'entrée d'honneur. De l'autre côté de l'allée, le bâtiment des jardiniers d'honneur qui s'occupent presque exclusivement du terrain de golf.

Par la **deuxième entrée**, arrivent les **petites mains (6 jardiniers, 8 pour les petits travaux de bricolage, 3 mécaniciens, 12 cuisiniers, 16 pour le service à table, 3 sommeliers, 4 pour la garde d'enfants, 8 masseurs, 6 pour les soins esthétiques, 17 ménagères, 7 lingères, 4 assistantes administratives, 5 pour l'assistance aux personnes en situation de handicap, 4 pour la conduite des véhicules à disposition, etc.)**. Cette petite centaine d'employés sont logés dans les bâtiments qui sont le long de la route. Il y a même un terrain de tennis en face du bâtiment administratif. Ce dernier est le gros bâtiment un peu carré au toit gris. C'est également là que se situe l'infirmerie, la salle d'opération (ils sont habilités à effectuer des opérations de nature esthétique, loin des médias, ce que rechercher une partie des « patients » qui viennent que pour ça).

Proche des bâtiments principaux, une vaste zone de stationnement et les bâtiments principaux eux-mêmes. Au Nord et à l'Ouest, des bâtiments qui servent pour la partie hôtelière avec deux piscines et un terrain de tennis. Le bâtiment en L au Nord du parking occupe de nombreuses fonctions (salles de sports, salles massages, spa, etc.). Le bâtiment au Nord-Est du parking est l'atelier où sont entretenus les voiturettes de golf et le reste du matériel du site.





Entrée d'honneur au Sud



Deuxième entrée, au Nord

L'envers du décor

Tout n'est pas rose au golf Hennerton.

En plus des caprices plus ou moins limite, il y a de la prostitution, des séances sadomasochistes très souvent grandement humiliantes, voire de la torture « soft » (dans le sens sexuel SM et non moyenâgeux comme sous la conf 097).

En plus de tout ces petits services, il y a aussi la possibilité de se fournir facilement des drogues (alcool en grande quantité, tabac, cannabis et pénombra).

Rarement, les traîtres sont sévèrement punis. Il y a une **gradation dans les punitions**. Cela commence par des **séances SM humiliante** sur-mesure (suivant les conseils du psychologue). Puis viennent les **brûlures de cigarettes**. Enfin, les **amputations chirurgicales** sont la dernière étape. Le **gros orteil droit**, dans un premier temps et **enfin l'autre orteil**. Et dans ce dernier cas, l'amputation s'accompagne de l'implantation des puces de ceux qui sont allés trop loin... et qui ne sont plus de ce monde pour « porter leurs puces ».

Détails qui ont leurs importances

Tous les employés sont jeunes (moins de 30 ans), souvent avec une plastique avantageuse, vivaient (ou parfois continuent de séjourner) à la conforteresse 097, sont théoriquement disparus (selon le chef des Century House (Stephen Fleming), voir le [deuxième acte](#)).

Dans chaque entrée des bâtiments où séjournent la centaine d'employés, une **petite bibliothèque** est mis à disposition, sans ordre apparent. En y prêtant attention, il est possible de remarquer le grand éclectisme des thèmes abordés (théâtre, littérature classique, science, art, économie, histoire, jardinage, astronomie, religion, sport, anthropologie, etc.). Toute fois, des titres d'un thématique peu ordinaire sont proportionnellement fortement présents : [la littérature historique relative à la sexualité](#) comme les deux manuels érotiques chinois le *Livre de la fille sombre* et le *Livre de la fille claire*, le *Sou Nu Jing* (une bible sexuelle et guide médical qui présente l'enseignement de la sexualité par Pang Ze), le très classique *Kâmasûtra*, le guide sur l'*Art de faire l'amour* (écrit par Philaenis de Samos), *L'Art d'aimer* d'Ovide, *La Prairie parfumée* (écrit par Cheikh Nefzaoui), *Speculum al foderi* (« le miroir du coït » est le premier ouvrage occidental qui décrit plusieurs positions sexuelles), *Liber de coitu* (écrit par Constantin l'Africain), *Le poignard et son fourreau* (par le sultan de Java) et de nombreux ouvrages modernes en commençant par *Les joies du sexe* (publié en 1972 par le docteur Alex Comfort), *Le Tao de l'art d'aimer* (2005 par Jolan Chang), etc.

Interrogé les domestiques sur le sujet, c'est les mettre très mal à l'aise et compliquer d'obtenir des réponses. Mais la majorité qui ont des relations sexuelles avec les membres du club (environ une quarantaine) le vivent très bien et sont parfois très libre sur le sujet. Ils ont surtout une gêne face à une figure d'autorité comme le Knight ou la milice. Par contre, certains le vivent comme une contrainte, l'acceptent mal ou ne veulent plus le faire (ceux dont les portraits sont fournis ci-après : Ho Thi Nu Moi, Trinh Thang Manh, Tvenka Kworkova, Liam Norman et Amelie Kay). Ce sont les cinq personnes à qui il manque l'orteil droit (voir plus pour les deux derniers), voir ci-dessous.

Par contre le directeur avouera sans difficulté que cette littérature spécifique est mise à disposition pour une raison simple : « *elle est beaucoup lue* ». Comme de nombreuses personnes qui sont dans le club ont une ouverture d'esprit supérieure à la plèbe. Que cette dernière est souvent coincée dans des carcans moralistes étriés. Il a conscience qu'ils peuvent être choqués. Il sait aussi qu'il existe de nombreuses relations entre les domestiques et

les membres du club. Mais il ferme d'autant plus volontiers les yeux sur ces pratiques, qu'ils ont découvert qu'apparemment la sexualité est une forme d'art, ou à des effets similaires à l'art, en renforçant l'espoir, des pratiquants et observateurs.

Enquête sous haute surveillance

Vouloir être en opposition avec la milice est l'un des choix et en tant que MJ il faudra vous débrouiller.

La suite du texte propose une collaboration entre les PJ et l'inspectrice envoyé par **Edwin Donobridge, chef de la milice de Londres**.

Par défaut, c'est **Amelia Palermo** qui sera envoyée pour enquêter sur place. Cette inspectrice de la milice est habituée à naviguer dans les eaux troubles de la société mondaine anglaise. Elle est même issue de celle-ci et dès qu'elle commence à parler, son accent, son vocabulaire, son rythme de phrase, la posture de son corps, bref tout le langage verbal et non verbal dit la même chose : *je fais partie de la haute société*.

Si les joueurs laissent Amelia prendre les choses en mains, elle demandera à ce que les personnages n'affichent pas leurs appartenances au Knight. Elle propose même de leur acheter des vêtements au Birdmart du coin.

Lorsqu'elle rencontre les chevaliers pour la première fois, elle se présente et attend en retour que ce soit le cas. Elle demandera d'éviter de parler, surtout en présence des membres du club. Sauf si parmi les personnages, certains font parti du même milieu, auquel cas lesdites personnes seront autorisées à s'exprimer en public. Si certains s'en émeuvent, elle prendra le soin d'expliquer en choisissant bien ses mots pour bien appuyer sur ces marqueurs sociaux qu'ils n'ont pas (accent, posture, phrasé, vocabulaire, etc.). Comme il y a des chances qu'elle soit « soit obligé de parler tout le temps », elle attend d'eux qu'ils observent et soit très attentifs aux moindres détails.

En arrivant à la deuxième entrée, elle tiendra un discours du style :

Bonjour, nous venons à vous suite à l'intervention de nos services sur la conforteresse cise. Auriez-vous l'obligeance de faire quérir le directeur de votre club, Dylan Walton ? Pourriez-vous également avertir le responsable de la sécurité afin qu'ils aient tous les deux le même niveau d'information ?

Très rapidement le directeur les reçoit et Bring Kuang Muoy, le chef de la sécurité, suivra la conversation en distanciel. Amelia aura une requête du style :

Bonjour M. Walton et M. Kuang Muoy, je suis Amelia Palermo, inspectrice de scotland yard, diligenté par le roi pour mettre un terme aux agissements de fous qui sacrifiaient des gens sous la conforteresse 097. Néanmoins, il est fort probable que certains de vos personnels aient vu des choses, car de nombreux d'entre eux connaissaient les victimes et ont potentiellement rencontré certains des tortionnaires qui étaient tous membres de votre respectable établissement.

Serait-il possible d'avoir une salle où nous pourrions interroger la centaine de personnels de votre établissement ? Si possible une pièce loin des lieux que fréquentent vos membres afin de ne pas les déranger. Par exemple dans votre bâtiment administratif qui dispose d'une vaste salle de réunions au rez-de-chaussée.

Et éventuellement, suivant les résultats de l'enquête préliminaire, nous aurions aussi besoin d'interroger certains de vos membres dans un lieu qui sied plus à leurs qualités.

Dès que le directeur va vouloir interagir avec l'un des personnages, Amelia va immédiatement intervenir, ne laissant pas le temps aux PJ la possibilité de répondre. Elle les présente comme des spécialistes dont elle a besoin pour cette enquête et prévient qu'ils ne sont pas habitués des us et coutumes de l'aristocratie anglaise et qu'ils pourraient incommoder les membres du club.

La salle fournie pour interroger les personnes est muni de caméra (une à chaque angle). Chose étrange, les caméras ne sont pas récentes et chacune est sur un circuit séparé. Chaque enregistrement est sur un appareil dédié et aucun n'est en réseau. Il est également possible de se rendre compte qu'il y a des caméras « partout », même

dans les douches et les sanitaires. Les zones non couvertes sont rares (stockage de produits d'entretien, réserve de la buanderie, etc.). Et le local où sont centralisées les caméras est interdit d'accès (il est uniquement accessible aux personnels de sécurité). Y accéder est décevant. Les enregistrements n'y sont pas, seuls ceux en cours sont accessibles. Les enregistrements précédents sont sous la responsabilité du directeur qui refusera de les transmettre, arguant qu'ils ne sont pas utiles à l'enquête. Si les PJ insistent sans se faire expulser, ils seront contactés rapidement par un cabinet d'avocat qui leur demandera précisément ce qu'ils cherchent (date, heure, local, etc.). Quelques minutes plus tard une confirmation sera faite que les images de ce qu'ils ont demandé ne sera pas utile à l'enquête. De plus, il leur sera notifié qu'ils ont une injonction immédiate de quitter les lieux pour avoir été trop discourtois et importuner et embarrasser trop de monde pour que leurs présences soient soutenables.

La meule de foin

Les gardiens et les personnels de sécurité ne peuvent pas être dérangés dans leurs missions puisqu'ils sont là pour assurer la sécurité du site et des membres. Pour leur parler, il faut trouver un très bon argument ou astuce. Mais de toute façon le résultat sera décevant, car ils ne donneront que des réponses très « booléennes » du style *Oui/Non/Je ne sais pas*.

Interroger la centaine de personnes qui travaillent ici est impossible, car plusieurs d'entre eux ne sont pas là (en repos, chez eux (à la confortresse 097) ou en arrêt maladie (ce qui peut être un moyen pour leur parler loin des oreilles indiscrettes)). Par contre, il est quand même possible d'en interroger environ 80, dont une douzaine du service de nuit qui sont des quasi-zombis tellement ils ne sont pas réveillés.

Suivant leurs fonctions, ils sont plus ou moins en contact avec les membres du club. Par exemple, aux cuisines, seul le chef des cuisines voit des membres du club, pour recevoir des félicitations ou des réprimandes. À l'opposé, les personnels de salle, les professeurs, les voituriers, etc. sont très souvent au contact des membres du club.

Amelia Palermo va interroger sans cesse les gens, tentant de faire émerger des personnalités parmi la masse. Elle communiquera avec les PJ via des SMS et leur rappellera qu'ils ne doivent pas parler.

Il est possible de se faufiler en dehors de la salle et, par exemple, prétendre se perdre en cherchant les sanitaires, mais il est impossible de pouvoir parler avec les personnels et encore moins avec les membres. Dans le premier cas, il sera évident que les PNJ ont peur de se faire virer et chercheront vite à mettre un terme à une tentative d'éventuelle conversation. Dans le cas de contact avec les membres, ce sera très courtois mais le personnage n'aura pas le temps de finir de parler que des agents de sécurité raccompagneront la personne « perdue » jusqu'à la salle d'interrogatoire, voir dehors suivant la situation.

L'examen de l'informatique n'est possible que de manière furtive en allant bidouiller sur l'un des ordinateurs du réseau. Il y a deux réseaux physiquement distincts. Le premier permet d'[accéder à internet](#) et ne comprend que des choses triviales (réservations hôtellerie ou restauration, liste des membres, calendrier des événements, etc.). Le deuxième réseau est un intranet physiquement séparé du second et les serveurs (présents dans le bâtiment administratif), ne sont pas reliés à l'autre réseau. Mais le contenu risque de décevoir les personnages. Il contient nettement plus d'information, mais aucune compromettante (allergie, goût spécifique, avertissement sur des choses à aborder ou à éviter, rendez-vous confidentiels (médecin, psy, etc.), etc.). Les informations les plus sensibles n'existent que sous forme papiers, dans les bureaux des personnes concernées (chez le médecin, chez le psychologue, chez le directeur, etc.). Et tout éplucher sera très long. Par contre, chercher des informations sur une personne précise sera assez facile. Et obligera le personnage furtif à devoir aller dans chacun des bureaux pour obtenir les informations. Tout en échappant à la vigilance des vigiles qui regardent les écrans des caméras.

L'aiguille dans la meule de foin

En regardant les personnels, leurs dossiers médicaux ou leurs entretiens chez le psychologue ou les notes papier du directeur, il est possible de remarquer quelques personnalités « divergentes ».

Ho Thi Nu Moi (22 ans), **Trinh Thang Manh** (26 ans) et **Tvenka Kvorkova** (24 ans) semblent moins satisfait, contrarié ou préoccupé, mais surtout, il leur **manque l'hallux droit** (le gros orteil). S'ils sont interrogés sur ce détail, ils sont très mal à l'aise et prétendront un accident nécessitant l'amputation du gros orteil. Dans leur dossier, il est possible de comprendre que les amputations sont intervenues après une altercation « violente » avec un membre du club :

- Ho Thi Nu Moi, après avoir refusé que Mia Mason lui enfonce un plumeau dans le rectum, a traité celle-ci de « *grosse malade dégénérée* ».
- Trinh Thang Manh, après avoir refusé de servir son propre liquide séminal sur une tartine beurrée d'Harriet Lambert, a craché au visage de celle-ci et l'a giflé, sans son consentement.
- Tvenka Kvorkova, après avoir refusé de mettre une tenue bien plus petite que ce qu'elle porte habituellement et de mettre un plug anal à queue de poney, elle a fouetté très violemment Ellis Bull. M. Bull a dû subir une petite intervention chirurgicale pour résorber les cicatrices aux avant-bras et mains.

Missions supplémentaires #1

Il y a aussi **Liam Norman** (23 ans) et **Amelie Kay** (27 ans) à qui il **manque les deux hallux**. Le premier incident a brisé le couple qu'ils étaient. Chelsea Foster voulait pénétrer Liam avec une god ceinture pendant qu'Amelie devait aussi faire la même chose. L'incident est devenu très violent, Liam giflant Madame Foster. Le deuxième incident est une crise de jalousie, alors qu'Amelie prodiguait une fellation à Ethan Collier. Le récit confus des protagonistes ne permet d'établir clairement ce qui c'est passé. Le résultat est là, il a fallu plusieurs points de sutures à la tempe de M. Collier.

En examinant les amputations de Lima et Amelie, il est possible de voir qu'il a certainement quelque chose sous la peau. Un examen approprié révélera la présence de plusieurs puces :

- Rosie Johnston (22 ans),
- Michael Dowd (24 ans),
- Klaudia Koehler (24 ans),
- Adil Mufid Tannous (18 ans),
- Isabella Roocha Melo (23 ans),
- On Hsueh (20 ans),
- Severo Nieves Urtaza (21 ans),
- Jocelin Carrasco (23 ans),
- Eric Gaines (20 ans)

Toutes ces personnes ont disparu depuis plus ou moins longtemps de la conforteressa 097, mais ce n'est pas si rare que ça. Les corps ayant été détruits depuis longtemps.

Liam et Amelie

Il est possible de faire parler Liam ou Amelie, voir les deux. Il faut être très convaincant (menace, promesse d'extraction, etc.). Le plus fou serait de réussir à reformer le couple, mais aucun des deux n'est partant pour une telle aventure. Dans tous les cas, ce sera la parole de ces petites gens contre des aristocrates. Autrement dit, il ne passera pas grand-chose.

Il sera impossible d'aboutir à des accusations de meurtres. Au mieux, il est possible d'avoir des chefs d'inculpations de fraudes relatif à la comptabilité des payes de ces disparus. Mais l'amende sera vite payée.

Mais dans tous les cas, la victoire sera invisible dans la mesure où Anathème stoppera ses activités dans le secteur.

Tom Climpson

À vous de voir si cet artiste fait réellement partie d'Anathème ou si le noir qu'il met en avant sur son [site internet](#) est juste un choix artistique assumé.

Dans les deux cas, il prétendra que les personnages ne comprennent rien à ses œuvres mais ce n'est pas gênant puisqu'il n'a pas besoin d'eux pour travailler, sa clientèle lui suffit. Et elle restera confidentielle, même avec une demande justifiée de la justice.

De toute façon, au regard des remous fait par la, ou les, affaires de la conforteressa 097, il se comportera en citoyen modèle pendant quelques mois.

Galerie des portraits

Vous trouverez les portraits relatifs aux trois actes de cette mission à Wargrave.



Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Autorités.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Kate Robson, 44 ans
Administratrice conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Natasha Randall, 28 ans
Cheffe milice conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Kayleigh Lowe, 57 ans
Chargée de communication, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Maisie Fletcher, CMPPQ (chargée de mission pilotage
Performance qualité), conforteresse 97 – Wargrave

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Disparues.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Stephen Fleming, 26 ans
chef des Century House, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Cherise Boyce, 28 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Isabella Ribeiro Martins, 18 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Karolina Dymovic, 24 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Isaac Smith, 58 ans
Informaticien, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Mikael Tucker, 63 ans
Vétérinaire, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Rhonda Briggs, 67 ans
Apothicaire, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Larry Drake, 52 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Voisins.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Charlie Jarvis, 56 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Evan Smis, 53 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Leo Thorpe, 47 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Sam Powel, 32 ans
Conforteresse 97 – Wargrave

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Techniciens de maintenance.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Herbert Krick, 48 ans
Responsable maintenance, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



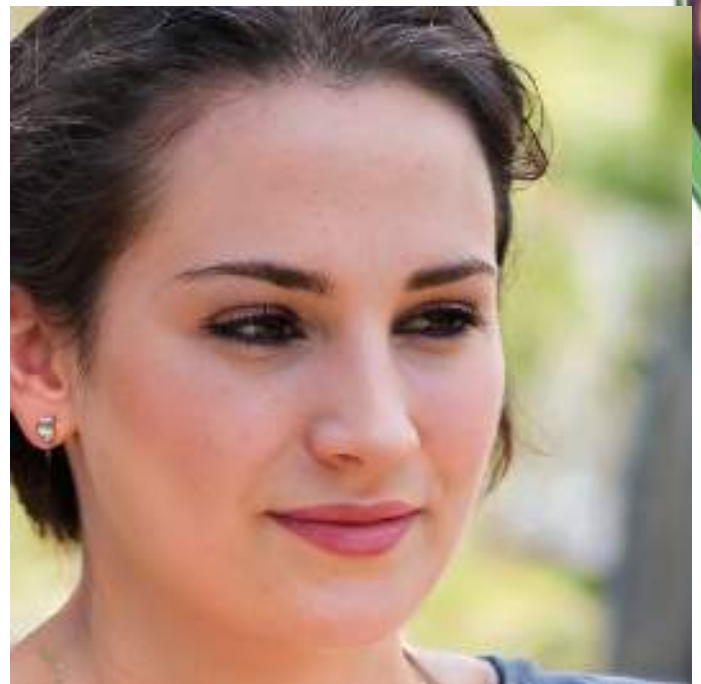
Mirko Blazevic, 28 ans
Technicien, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Gary Parkhurst, 41 ans
Technicien, conforteresse 97 – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Conforteresse 97 – Wargrave



Susan Rodgers, 24 ans
Technicienne, conforteresse 97 – Wargrave

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Personnels golf Hennerton.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Dylan Walton, 53 ans
Directeur Golf Hennerton – Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, milice



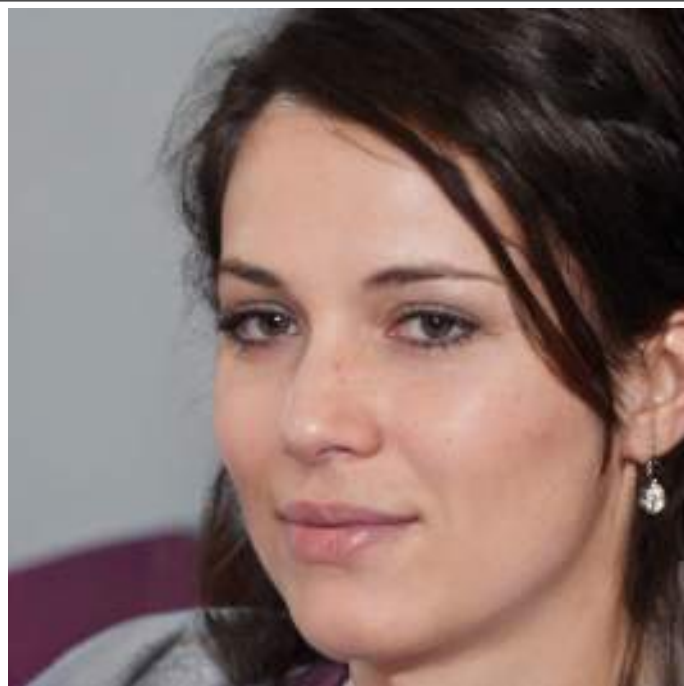
Amelia Palermo, 26 ans
Inspectrice, milice Londres

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Bring Kuang Muoy, 32 ans
Chef sécurité golf Hennerton – Wargrave

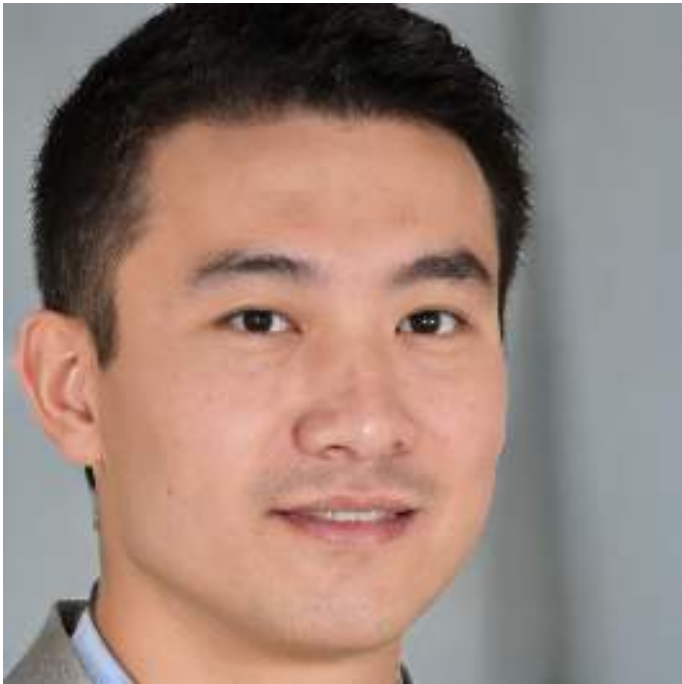
Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Ho Thi Nu Moi, 22 ans
Personnel golf Hennerton– Wargrave

Galerie de portraits, Wargrave, conf 097. Personnels golf Hennerton.

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Trinh Thang Manh, 26 ans
Personnel golf Hennerton– Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Liam Norman, 23 ans
Personnel golf Hennerton– Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Tvenka Kvorkova, 24 ans
Personnel golf Hennerton– Wargrave

Partie à replier pour faire un crochet
Londres, Wargrave – Golf Hennerton



Amelie Kay, 27 ans
Personnel golf Hennerton– Wargrave

Un très étrange pèlerinage

L'objectif de la mission est de **confronter les personnages à la dangerosité de l'Anathème aux USA** et de faire des découvertes parfois dérangeantes, voire inquiétante.

Éléments de contextes

Le Masque a réussi une *superbe alliance* entre la Bête et la Machine, avec une mission dantesque. L'objectif du Masque est de récupérer des œuvres d'arts afin de les corrompre, en utilisant un lieutenant différent du collectionneur. Mais ce nouveau « collecteur » est mal conçu. C'est une énorme machine capable d'emporter en son seing des bâtiments entiers, mais sans délicatesse.

En remontant à l'origine, les personnages découvriront une ville sous l'emprise de la Machine... en apparence. Car en grattant, ils finiront sans doute par comprendre qu'en fait [c'est le Masque qui est derrière tout ça](#).

Étrange périple

Type de mission : enquête et découverte

Point d'héroïsme : 2 par PJ (voire 3)

Synopsis : Cette enquête vise à stopper une titanesque créature qui semble faire un étrange « pèlerinage musical ».

La créature est un titanesque robot fabriqué dans le chantier naval de Boston, à partir de pièces provenant de Boston Dynmaics et initialement prévues pour fabriquer des « Cancers », des tanks lourds géants. Mais l'engin est « piloté » par une créature de la Bête, elle-même contrôlé par le Masque.

Mais cette tentative du Masque est un échec. Cet ensemble ne prend pas soins des bâtiments. Le résultat de la destruction des bâtiments ne dérange pas le Masque. L'humanité ne profitant plus des effets de ceux-ci.

Cette phase de la mission est librement inspirée du [« Roadtrip USA » de jtrthehobbit](#).

Il est demandé aux personnages d'aller à Memphis pour trouver et détruire une créature de la Machine qui semble collectionner les bâtiments relatifs à la musique aux USA. Une rebut de Memphis (**Hanna Robinette**) a directement contacté le Knight pour signaler la capture de [Graceland, la maison d'Elvis Presley](#). Aussitôt, la relation a été faite par Lancelot qui s'appuie sur un signalement fait par **Robert Duparc, le chef de la milice de la Nouvelle-Orléans** (Atlas p195) qui a indiqué qu'une créature de la machine avait détruit des bâtiments du quartier français, où le jazz est né dans les années 1910 (avant qu'il émigre vers Chicago et New-York et avant qu'il revienne dans les années 1940).



Missions secondaires

Suivant le chevalier de la table ronde sous les ordres de qui ils sont, il est possible d'avoir une mission secondaire, ou pas :

- Kay :** une créature capable « d'enlever » un bâtiment, ça doit être costaud... Si vous ne vous sentez pas capable, n'hésitez pas à m'appeler pour qu'on le détruise.
- Gauvain :** si, en chemin, vous trouvez un truc, un gadget, une technologie intéressante, ramenez-le-moi ;)
- Lamorak :** surveillez la créature de loin et faite intervenir les milices des immortels américains si elle se dirige vers une arche. Et une fois son schéma comportemental confirmé, établissez un plan d'attaque avec les forces nécessaires pour l'abattre.
- Lancelot :** cherchez à comprendre ce qu'elle veut, anticipez et sauvez le maximum d'œuvres d'arts.
- Palomydès :** ce schéma comportemental est issu d'une théorie provenant d'un chevalier qui a sillonné les USA, sous le contrôle du Collectionneur avant qu'il ne rentre au Knight. C'est à travers sa thérapie qu'il a retrouvé une partie de sa mémoire et de « CE » schéma comportemental. Cherchez à comprendre pourquoi une créature de la machine joue au copy cat.

- ❑ **Dagonnet** : rapportez le maximum d'information sur cette créature et cherchez à déterminer pourquoi une créature de la Machine collectionne des bâtiments relatifs à l'art.
- ❑ **Bohort** : sauvez le maximum de personnes possibles. Parfois les milices ricaines sont ravies d'assister au massacre de rebuts, sans intervenir.
- ❑ **Sagramor et Bédivière** : rien à ajouter.

Si les joueurs ont des relations suffisamment bonnes avec Palomydès, ils peuvent obtenir plus de détail sur le chevalier en question. Profitez-en pour mettre le nom d'un membre d'une coterie qui a des relations avec les personnages, mais il faut qu'il soit au moins américain. Pour ma part, j'utilise **Samuel GUERAIN** de la coterie « *Les Wagons* ». Lui-même était musicien, sur la cote Est des USA lors de l'arrivée de l'Anathème. Pour survivre il a cédé au Collectionneur et fait d'horribles choses en son nom dont il se souvient petit à petit, mais pas dans les détails. Il sait qu'il a parcouru une bonne moitié des USA pour chercher des œuvres d'arts qu'il donnait au Collectionneur.

L'attaque de la Nouvelle-Orléans

Elle s'est faite de nuit, la créature ayant « émergée » du bayou à l'Est de la ville trois heures avant. Elle a écrasé et détruit beaucoup de bâtiment, laissant penser « qu'elle était revenue ». Mais une fois arrivé dans le quartier français, elle a changé de direction, allant se jeter dans le lac Pontchartrain au Nord. Comme les tirs ne semblaient pas l'affecter et qu'elle ne semblait pas vouloir attaquer les zones habitées (à proximité de l'aéroport qui est à l'Ouest de la ville), ils ont laissé tomber. Ils n'ont même pas cherché à la suivre.

Robert Duparc est joignable assez facilement, à partir du moment que l'entretien ne dure que quelques minutes. Suivant le temps que les joueurs auront indiqué, il mettra un terme à l'échéance convenue. Suivant la manière dont l'entretien se finit, il acceptera d'être à nouveau dérangé quelques heures après. Éventuellement, il donnera les coordonnées du lieutenant qui était en charge d'arrêter la créature et qui l'a directement affronté : **Loretta Pate**.

Il est aussi possible de parler à **Ryan Johnston**, le technicien radar qui a découvert la créature émergeant de l'eau et qui a suivi sa trajectoire pendant quelques kilomètres. Mais il n'aura pas grand-chose à dire, mis à part le gigantisme de la créature.

L'attaque de Memphis

Elle ressemble fortement à l'autre. La créature arrive de nuit, « prélève » Graceland et change de direction. Là aussi, elle ignore les attaques dont elle est la cible, qui de toute façon ne lui font rien. Étant arrivé du Sud, elle file vers l'Est.

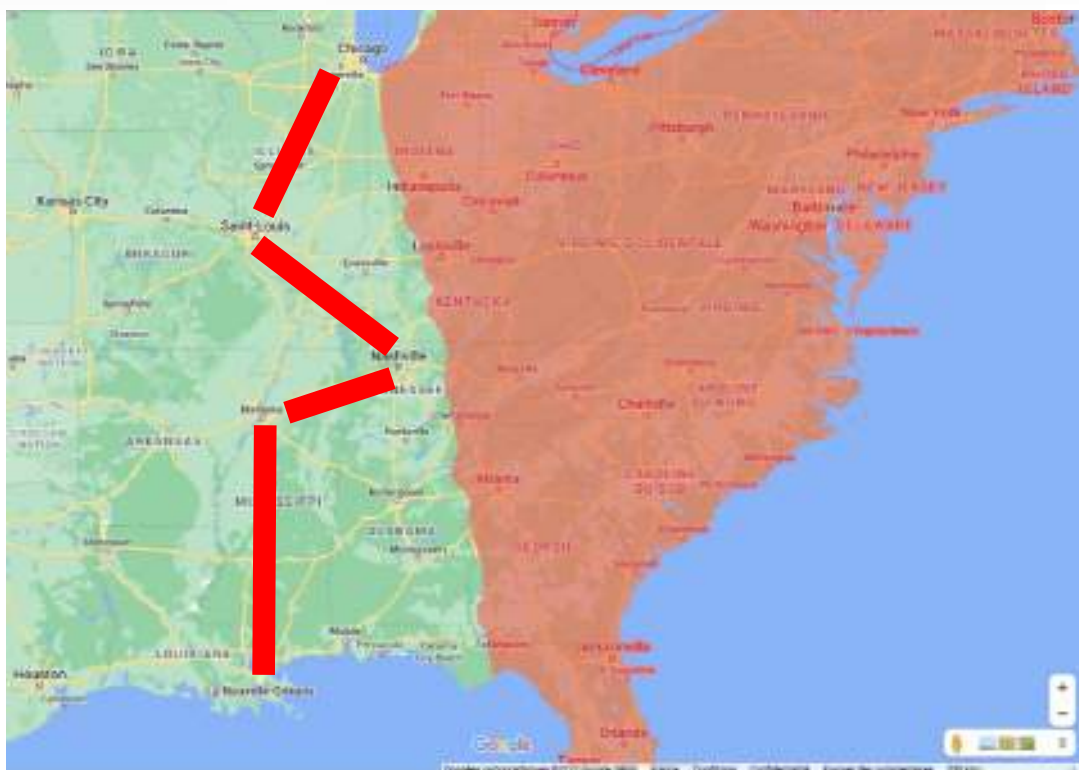
Il y a eu environ une grosse semaine entre les deux « attaques », ce qui permet de déduire une vitesse moyenne d'une centaine de kilomètres par jour, avançant en permanence, sans s'arrêter (donc à environ 4 km/h).

Hanna Robinette sera confuse dans ses descriptions, n'ayant eu qu'une vision parcelle de la créature, de nuit et sous le choc de voir « son paradis » s'envoler.

Hanna peut diriger les PJ vers **Lourdes Trenivo**, la cheffe de la bande de rebuts les « **King Town** » qui ont tenté d'affronter la créature, en vain. C'est l'occasion de faire passer les informations que la milice de la Nouvelle-Orléans peut fournir.



Itinéraire du pèlerinage



Étapes et distances : Nouvelle-Orléans = 700 km => Memphis = 350 km => Nashville = 500 km => Saint-Louis = 500 km => Chicago

Les temps de trajets sont : Nouvelle-Orléans = 7 jours => Memphis = 4 jours => Nashville = 1 jour sur place puis 5 jours => Saint-Louis = 5 jours => Chicago

À vous, MJ, de mettre le curseur où vous souhaitez. Entre le moment où le Knight a l'information et celle où une coterie est envoyée, il y a forcément plusieurs jours, car l'information semble plus exagérée que crédible et donc sujette à caution.

Pour ma part je place la mission environ une semaine après l'incident de Memphis, plaçant la créature entre Nashville et Saint-Louis, mais en ayant aucun moyen de savoir qu'elle est passée à Nashville. Après tout, la ville est officiellement perdue et il y a plus personne de vivant là-bas.

Si les joueurs partent sur l'hypothèse de pèlerinage musical, ils peuvent trouver des infos sur internet par exemple [Le Jazz dans tous ses états : 7 villes américaines pour tout savoir l'histoire de ce genre musical](http://www.visittheusa.fr) (site internet de www.visittheusa.fr), qui donne la **Nouvelle-Orléans** (berceau du jazz), **Boston** (ville de jazz depuis les années 1940), **Kansas City** (l'enracinement du jazz, qui peut induire d'erreur car, partant de Nashville, la direction est proche de celle vers Saint-Louis), **Chicago** (pour le blues, le jazz, etc.), **New-York** (un temple du jazz), **Chattanooga** (le jazz grand public, avec notamment 4 grands noms du jazz qui y sont nés, mais qui peut induire d'erreur en partant de Memphis car proche et au Sud de Nashville) et **Seattle** (une longue histoire de musique et de jazz où des noms comme Ray Charles, Quincy Jones se sont fait connaître là-bas).

Nashville

Le dôme enfermant et isolant la ville est à peine rayé par l'immense créature. Par contre, tout autour, c'est une vaste dévastation où de très nombreux cadavres et débris de créatures de la Machine jonche le sol.

Si les personnages prennent le temps, peut-être qu'ils trouveront une solution à l'énigme de cette cité.

Pour rappel (Ldb p302 à 305) : **Clara Jensen**, l'immortelle de Houston, avait voulu implanter une arche, mais l'IA gérant l'installation de l'arche a pris peur (à juste titre) de la proximité de l'Anathème. Elle a donc utilisé les nanomachines pour faire un dôme, enfermant des centaines de milliers d'habitants. Juste après, Clara Jensen a effacé toute trace de l'incident. Donc théoriquement, personne n'est au courant du passé « humain » de cette création.

Si jamais les joueurs parviennent à entrer, ils trouveront de nombreuses énigmes. Ils pourront rencontrer Taylor Swift et Jarod Grubb, oups Taylor Quick et Jarod Bentley. Et certainement Hiro Zhang et peut-être l'IA.

La résolution des conflits entre les communautés et l'évacuation de la population est un joli challenge, surtout si des créatures de la machine « reviennent ». Mais ce n'est pas l'objet de cette mission.

Saint-Louis

La ville est plus [marquée par le Blues](#) que par le jazz, les joueurs risquent de passer à côté et s'être dirigé à Kansas City. Mais la ville n'est pas que le berceau de [Joséphine Baker](#), elle a connu une longue liste de musiciens de Blues (voir lien wikipédia ci-dessus). À vous, MJ, de choisir la cible du Collecteur.

La ville est un petit bastion qui bénéficie du maglev mais pas des protections sophistiquées des arches. En cas de soucis, soit la milice y fait face, soit c'est l'évacuation des 18 000 habitants.

Chicago

Il faut espérer que les personnages aient stoppé ou faite stopper la créature avant qu'elle n'arrive à Chicago.

Un peu d'action

Si les joueurs décident de suivre la piste du jazz et d'aller à Chattanooga (voir ci-dessus), ou s'il reste trop longtemps en dehors de Nashville ou qu'ils prennent du temps pour sortir de la ville, voici les statistiques du comité des fêtes :

Machinistes (élite)

Type : Bande (initié)

Tactique : attaque tout le monde

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	18	4	8
Déf	Réac	Init	Cohésion	Débord	Bouclier
5	9	1	300	10	10
Capa	<p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir.</p> <p>Regain de santé : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur récupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de cohésion à chaque tour.</p> <p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p> <p>Destructeur : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Destructeur.</p> <p>Anti-véhicule : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.</p>				

Mécaniste (élite)

Type : Hostile (initié)

Tactique : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Machine

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	4	14	8	10
Aspect except	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input checked="" type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj	<input type="checkbox"/> min <input type="checkbox"/> Maj
	--	--	(6)	--	--
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
2	16	5	50	–	10
Capa	<p>Évolution : PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme à choisir parmi : dégâts continus 6, choc 2, meurtrier, destructeur ou barrage 3.</p> <p>Parasite : si au sein d'une bande (amie ou ennemie), il ne peut pas mourir. S'il tombe à 0 PS, il se relève au tour suivant avec la moitié de ses PS initiaux.</p> <p>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.</p>				
Au contact	<p>Arme blanche : Dégâts : 4D6 – Portée : Contact – Effet : Ignore CdF</p>				
À distance	<p>Mitrailleuse lourde : Dégâts : 7D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / destructeur / deux mains / lourd / Ignore CdF</p>				

Missions supplémentaires #1

Collecteur #28

Une gigantesque créature (d'environ 150 m de hauteur et presque 300 m de diamètre) qui prélève des bâtiments et les conserve dans son corps... mais sans ménagement. Ceux-ci se désagrègent donc petit à petit, à chaque pas. Par contre, il y a des cases pour chacune des constructions, comme si la volonté était de les conserver... et visiblement sans se rendre compte des ravages de la méthode. Il y a une dizaine de caisiers, dont seulement deux qui ont « un bâtiment » (Nouvelle-Orléans et Memphis).

Le collecteur ignore les attaques qui ne le blessent pas. Dès qu'il subit au moins un point de dommage, il observe autour de lui, pendant un round, identifie ses adversaires et les attaque, jusqu'à ce que plus rien ne bouge.



Type : Colosse (initié)

Tactique : Il vise en premier les adversaires avec le plus haut score en Masque puis Machine ou qu'il identifie comme étant celui qui vient de lui faire des dommages.

À chaque tour de combat où les personnages sont dedans, le collecteur peut tenter un effet de Peur et cherche une solution pour enfin les attaquer, ce lui prendre 2d6 tours. Après ça, il parvient à faire entrer une pince dans la zone où se trouvent les personnages.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	
Aspect	10	10	12	7	11	
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur (7) <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur (4) <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur (8) <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur -- <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur (7) <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative	
Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	CdF	
	12	14	30	500	120	10
Points faibles	La bouche/Perception/Discrétion					
Capacités	<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>Anti-véhicule : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet anti-véhicule.</p> <p>Peur (2) : Au début d'une phase de conflit face au PNJ (ou plusieurs PNJ) avec la capacité peur, les PJ doivent réussir un test base Sang-Froid ou Hargne opposé à un aspect (divisé par 2, au choix du MJ) du PNJ. S'ils réussissent, ils subissent un malus de 1 dé à chacun de leurs tests. S'ils échouent, ils subissent un malus de 2 dés et leur réaction comme leur défense sont réduites de 2 points. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 3D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.</p>					
Corps à corps	Pincés mécaniques Dégâts/Violence 14D6 + 9		Portée : contact	Effets : Ignore armure/Choc 1		
Distance	Cloueuse pneumatique Dégâts/Violence 14D6		Portée : moyenne	Effets : Dispersion 6/Parasitage 2		

Une analyse de ses restes peut permettre de trouver de nombreux renseignements :

- La quasi-totalité de sa structure d'origine provient de Boston Dynamic. Le plus étrange étant qu'au cœur, c'est une créature de la Bête (une sorte d'énorme Faune très déformé). Comme si celle-ci dirigeait un titanesque « méca ». Mais en regardant de plus près, il est possible de se rendre compte qu'en fait, sur le « visage » du « Faune », la peau du visage recouvre une sorte de masque en plastique ou céramique.
- La créature semble avoir utilisée une partie des créatures de la Machine qu'elle a croisée pour les intégrer à sa structure... sans effet autre « qu'esthétique ».

BosWash, Boston Washington

Cette partie est inspirée du scénario de Ziv « [Boston insurrection mécanique](#) ».

Type de mission : découverte et combats difficiles

Point d'héroïsme : 3 par PJ (voire 4)

Synopsis : Cette phase de « mission » est à l'initiative des joueurs et fait suite directement aux découvertes faites DANS le collecteur #28. Elle peut empirer les situations locales suivant les choix des joueurs.

Les joueurs vont croire découvrir que la Machine utilise les créations de Boston Dynamics pour alimenter ses effectifs et préparer un assaut massif. Mais en fait, c'est une manœuvre du Masque.

Dans les difficultés auxquels les personnages vont devoir faire face il y a le fait que Boston soit une ville mouvante (voir Ldb p378) qui facilite les déplacements des créatures de la Machine et tente de piéger les humains. Cette complication peut mettre les nerfs à rude épreuve, tant qu'ils n'auront pas trouvé le moyen de se mouvoir dans ce labyrinthe mouvant.

Une autre difficulté vient des survivants qui ne sont pas des modèles de charité et d'exemplarité. Des humains qui ont trouvé des moyens de survivre, en monnayant avec la Machine et le Masque.

La présence du Masque

Sur ce territoire de la Machine, il n'est pas évident de penser que la zone est davantage sous une domination du Masque, mais c'est pourtant le cas. Ou pour être précis, le Masque manipule subtilement afin de ne pas se faire remarquer. L'objectif est d'enclencher, ou à minima participer, à une offensive contre l'une des arches limitrophes (MOQ, Chicago...). C'est un exercice grandeur nature afin de tester jusqu'où il peut parvenir à manipuler la Machine. Et pour être présent sur ce théâtre d'opération, il lui faut des créatures qui seront identifiées par les humains et les créatures de la Machine, comme faisant partie des troupes de cette dernière. Et pour y parvenir, le plus simple et de détourner les « jouets » de Boston Dynamics.

Pour permettre aux joueurs de pouvoir approcher la vérité, il faut multiplier les indices de la présence du Masque dans les moments, ou les zones dans lesquels les personnages vont passer du temps à fouiller.

En circulant en ville, il est possible de tomber sur le cadavre d'une créature du Masque, tuée par les créatures de la Machine. Il est aussi possible de voir une créature se faufiler entre les bâtiments alors que ceux-ci tentaient de l'écraser ou l'emprisonner.

En discutant avec PTEMAN BD001 (voir [Boston Dynamics](#)), il est possible d'apprendre la présence d'individu « sans visage ». Mais il ne sait pas qui ils sont et peu à peine indiquer qu'ils ont consulté les archives ou emporter des documents ou ordinateurs.

En discutant avec les rebuts « des Grandes Antilles » vivant à Havard, ils peuvent apprendre la présence du collectionneur ou d'autres envoyés du Masque, même si la majorité du temps ils sont en contact avec des créatures de la Machine. Mais faire avouer qu'ils échangent des crânes, ou des œuvres d'arts, ou des recherches des nombreux laboratoires, contre de la nourriture ou des munitions. Mais obtenir de tels aveux ne sera pas facile.

Dans l'usine de Nova Medical, il est plus facile de se rendre compte que dans les robots qui sont sur la chaîne, il y a des « pièces détachées humaines ». Et sur les visages d'origines humaines, des masques sont cousus. Parmi les Licornes, presque toutes bénéficient d'une amélioration canine avec des corps quasi complets de chiens. Pour les Titans, les composants organiques sont très rares. Mais pour les Cancers et les Ouranos 2.0, il y a systématiquement des « améliorations » humaines avec au moins un crane (voir un corps plus ou moins complet pour les Cancers).

Sur le chantier naval, le doute ne peut subsister. Les robots de Boston Dynamics n'ont pas de « problème d'intégration » contrairement aux créatures du Masque qui tentent au maximum d'éviter les conflits et qui parfois se font détruire. Et difficilement, les créatures du Masque fabriquent des Cancers et un autre Collecteur.

Motivations pour se jeter dans la gueule du broyeur

En plus de découvrir les secrets des origines du Collecteur, voir stopper d'autres créations, de « Boston Dynamics », les joueurs peuvent éventuellement venir découvrir des secrets des Illuminatis, en déduisant leurs présences via la « carrière » du **veilleur** qui a été jardinier au MIT de 1999 à 2007 (voir Codex fan made 1, page 16 et mon recueil de missions « compléments aux aventures officielles », page 58).

Missions supplémentaires #1

S'ils en ont discuté avec lui, ou si au moins un personnage l'a en contact à 3 minimum, il va être rapide et facile à comprendre qu'il y a un décalage entre ses descriptions et ce que les personnages découvriront. Les raisons sont multiples, la première étant les souvenirs confus du veilleur mais également, un effet pervers de la cité mouvante.

Dangers

Avant que les joueurs décident d'aller trop loin, **je donne les avertissements suivants** :

La mission initiale consistait à neutraliser une créature « de la Machine » ayant un comportement étrange, est, **théoriquement, finie** et si vous posez la question à vos supérieurs, ils vous diront de rentrer pour vous confier une autre mission. Mais si vous continuez et réussissez, il est évident que vous en tirerez une importante gloire... post-hume ?

Donc, si vous continuez et que vous estimez, à n'importe quel moment, que l'adversité semble trop forte, faites un repli stratégique. Après tout, **vous allez plonger dans une zone de danger niveau rouge avec plus de deux tiers de pertes sur place**... parmi les chevaliers du Knight qui y vont (référence Chanson de la lumière p104). Pour les rebuts qui y survivent, c'est un cauchemar permanent pour eux et un sombre mystère qui explique comment ils sont encore là.

De plus, vous êtes TRÈS proche de l'arche MOQ (Montréal, Ottawa, Québec), à peine à 500 km. Les relations avec l'**immortel James Applebaum** ne sont pas forcément au beau fixe. Donc il faudra être prudent et oubliez une demande d'assistance quelconque, sauf si vous souhaitez que la milice de l'immortel se moque cordialement de votre incompétence éclatante.

La zone de la Machine est à éviter, de manière générale et spécifiquement « BosWash » (les 800 km de Boston à Washington, voir ci-dessous). Ceux qui en reviennent, indiquent que c'est une zone déroutante (au sens littéral, on entre dans un labyrinthe vivant et changeant en permanence), qu'il est fréquent de rencontrer des créatures de la machine plus costaud qu'ailleurs et que le survol est suicidaire, surtout dû aux tirs lasers dans les gammes infrarouge et ultraviolet qui visent essentiellement des satellites.

La zone est fortement déconseillée aux méta-armures qui n'ont pas le module *Thunder security* et totalement interdit de survol à 10 km autour de la zone pour les appareils qui en sont dépourvus.

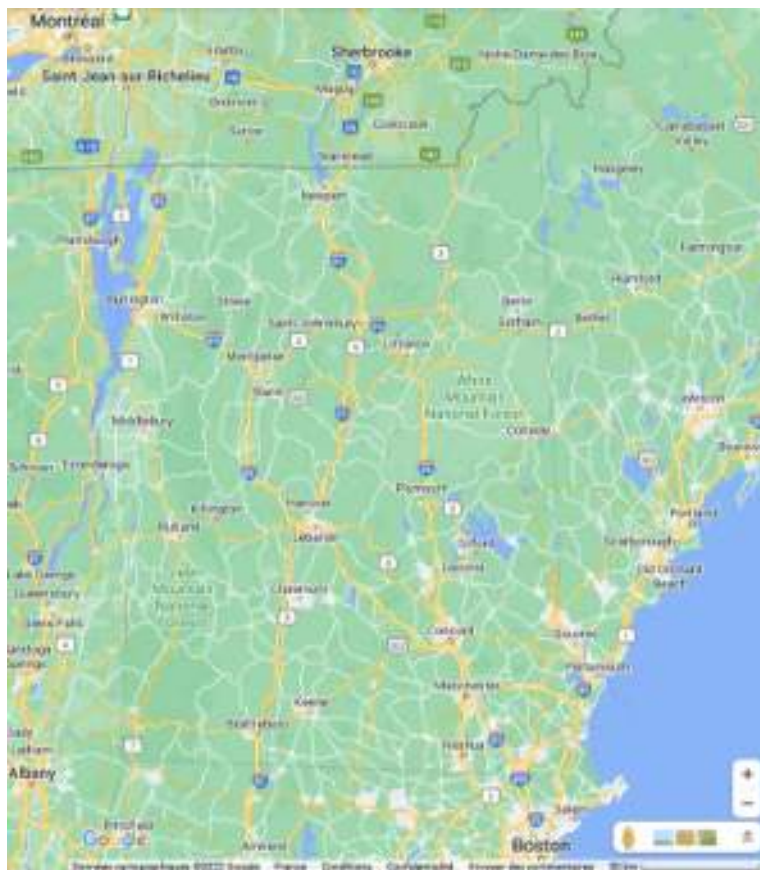
Note positive : entre l'arche « MOQ » et Boston, il y a un **avant-poste « scientifique » du Knight dans l'ancien parc forestier fédéral du White Mountain National Forest**. Il sera possible de recharger en nod ou autre. Il est implanté à la limite de la zone de ténèbre, à mi-chemin entre Boston et Montréal, dans la petite ville de Montpelier ou Littleton (à vous de choisir).

Passage par Montréal

L'approche la plus sécurisée est soit par la mer, soit par l'arche « MOQ ». Montréal sera curieuse et escortera la coterie jusqu'aux portes de l'arche, non pas avec une bienveillance mais plutôt avec une approche inquisitrice et suspicieuse.

À la sortie de Saint-Jean-sur-Richelieu, dans la zone de non-droit de l'arche, il est possible d'acheter des véhicules, munitions, nourritures, matériel de camping, etc. Ces marchands et clients donnent l'impression que des « safaris » sont régulièrement organisés ou que des citoyens partent en goguette pour « se faire quelques machines », voir ramener un trophée. C'est théoriquement interdit, mais les chevaliers peuvent avoir l'impression que les autorités ferment les yeux ou se dédouanent en disant que c'est hors de leur juridiction.

Il est même possible de trouver un guide qui acceptera d'aller jusqu'à Montpelier/Littleton (un peu moins de 200 km à partir du marché noir dans la banlieue de Saint-Jean-sur-Richelieu). Le guide refusera d'aller plus loin, car trop dangereux.



Quel que soit le trajet pris entre Montréal et Boston, il est possible de tomber dans une embuscade de Machinistes/Mécanistes... comme s'ils attendaient des touristes venant du Nord.

L'avant-poste du White Mountain National Forest

Dans l'avant-poste, il est possible de se recharger en nod et obtenir des renseignements. Si ce n'est pas encore déjà fait, les personnels du Knight de l'avant-poste peuvent avertir sur les dangers potentiels (voir les avertissements du [chapitre Danger](#)).

Ils peuvent aussi fournir des munitions et de la nourriture pour les rebuts rencontrés... si les personnages n'y ont pas pensé, Linda Outtinger (31 ans, méta-armure Bard), cheffe de l'avant-poste, déconseille fortement d'aller à Boston même et explique que tout système de cartographie ou localisation « moderne » sont inutiles. Il faut prendre de la hauteur, prendre des points de repères qui seront visibles depuis la rue et y aller sans tarder. Au bout d'une heure, il peut arriver qu'il faille recommencer pour vérifier que la ville n'a pas trop bouger ou que les personnages n'ont pas trop déviés. Après tout, la ville tente de piéger les humains et facilite les déplacements des créatures de l'Anathème.



En plus, à Boston, non seulement toutes les créatures de la Machine peuvent s'y croiser, mais en plus, depuis quelques mois, il est possible de rencontrer des robots de « rêves », ceux qui ont tant hanté les réseaux sociaux avant l'arrivée de l'Anathème, ceux de Boston Dynamics. L'impression c'est que la Machine a activé un programme militaire que Boston Dynamics commençait à livrer lorsque l'Anathème est arrivé.

Données générales sur Boston

Boston, au Massachusetts, est l'extrémité Nord de la mégalopole de la cote Est, s'étalant sur 800 km, jusqu'à Washington, d'où le nom BosWash.

[Boston](#) est l'une des premières villes américaine, fondée par des colons britanniques et qui comprend de prestigieuses universités dont [Harvard](#) (implantée dans la ville de Cambridge ainsi nommée par les colons britanniques en référence à la ville éponyme anglaise et déjà renommée pour son université) et le « [MIT](#) » ([Massachusetts Institute of Technology](#)). C'est en tout près d'une vingtaine de sites universitaires et davantage d'entreprises profitant de la synergie locale, dont [Boston Dynamics](#).

Petit détail qui a son importance dans la campagne. L'**Ivy League** (la ligue du lierre) est un groupe de huit universités (dont Harvard, Yale, Columbia, Princeton, Dartmouth...) qui « s'affrontent » sur les terrains de basket, football américain, aviron, mode... Le nom fait référence au lierre qui recouvre les bâtiments car tellement ancien et prestigieux.

Boston Dynamics

Le [siège historique de l'entreprise](#) est un hangar où plusieurs niveaux dont les deux derniers ont été ajoutés récemment. Le rez-de-chaussé comprend un parkour, une zone d'assemblage/bricolage des robots et de nombreux matériel pour des robots (DI-Guy, BigDog, Rhex, PETMAN, Atlas, SpotMini et Handle). Au premier étage, il y a des salles de brain stroming, une grande salle de réunion, et quelques bureaux. Au deuxième étage, il n'y a que des bureaux et espaces de travail commun. Au troisième niveau, ce sont essentiellement des bureaux administratifs. Au dernier niveau, il y a des salles de réunions très confortables et des vastes bureaux avec des maquettes des robots.

Au rez-de-chaussé, dans la zone d'entrepôt, il y a le premier PETMAN qui n'est pas affecté par la Machine. Il est relié à un caisson qui permet de le transporter et avec lequel il est relié. Les ordinateurs le contrôlant, permette à un opérateur de le faire marcher, s'asseoir, prendre un objet posé sur une table, etc. À la fin des années 20, un chercheur a voulu lui mettre une IA pour plus d'autonomie, mais les puissances informatiques n'étaient pas suffisantes. Et lorsque la Machine a voulu en prendre le contrôle, elle a échoué. L'une des raisons possibles est que ce robot est réellement unique. Il peut être considéré comme une œuvre d'art dans son domaine. Détail important, le robot est indissociable des appareils de contrôle auxquels il est relié par câbles.



Missions supplémentaires #1

Juste à côté de **PTEMAN BD001**, il y a des caissons de recharges. Celui pour Dojo Sama est vide et sans poussière (il est parti quelques heures avant que les personnages arrivent). Les quatre autres caissons sont vides et pleins de poussières. Ils contenaient les Titans utilisés pour les démonstrations.

PETMAN BD001 peut servir de guide, s'il est réactivé et que quelqu'un déplace le caisson de contrôle auquel il est relié par câble. Il est assez limité dans le sens où il ne sait rien sur ce qu'il c'est passé depuis « longtemps », mais vous pouvez en profiter pour indiquer les zones administratives (où il sera possible de trouver les données comptables et les comptes-rendus de réunions, agenda, etc.), de recherches, etc. Il pourra aussi indiquer la présence étrange d'individu « sans visage » qu'il a vu par les caméras de sécurité.

Chaque test pour fouiller dans les données informatiques ou papier, nécessite une heure sur une base Technique ou Savoir. Vous pouvez aussi le gérer sous la forme d'une jauge d'accomplissement de 50 pour obtenir un ou deux de ces paliers.

- ❑ Face au contexte géopolitique, des financements militaires ont augmenté et ont permis un développement fulgurant de l'entreprise. Parmi ses partenaires industriels et financiers, il a noté la présence de Sigma corporation (une entreprise implantée au Brésil et à New-York) et il est même possible de trouver des documents confidentiels, des comptes-rendus de réunions, sur les « transferts de technologies » vers une nouvelle entité : U-Sigma. U-Sigma a été créé en 2034, mais les documents datent des années 20 et s'intensifient petit à petit. Il est possible de voir les négociations et apports des uns et des autres. Il est aussi possible de voir de nombreux noms de personnes, dont Edouardo CABELLA (le dirigeant de Sigma Corporation), Samuel Niakaté (le fils de Merlin, en tant que chercheur), des « conseillers » de la CIA et du Pentagone, comme Dominik KRAVTCHENKO ou Zuhrah JANNAH SAID (en tant que conseillère permanente à partir de juin 2027), plusieurs immortels surtout américains (Ethan HENRY, Clara JENSEN, James APPLEBAUM et Vladimir SOUKHOV) et de nombreuses personnalités scientifiques ou militaires qui sont « consultées » ou qui viennent travailler pendant des périodes plus ou moins longues.
- ❑ Il est à noter un trou dans la chronologie d'exploitation du site : du 10 mai 2029 au 28 janvier 2032. Sans doute une conséquence de la peste rouge. Et à l'arrivée de l'Anathème, vers mai 2034, il semble y avoir un fort ralentissement jusqu'à l'arrêt « total » vers juillet 2034.
- ❑ Parmi les grands projets militaires prévus en livraison et commandés par les USA, il faut noter que trois d'entre eux devaient être **livrés en fin d'année 2031** : **Licorn**, un quadripède « mule », d'escorte et appui feu. **Titan**, un anthropomorphe successeur d'Atlas. Et **Cancer**, un énorme char de forteresse (conçu pour briser les lignes de blindés et les fortifications) pouvant accueillir un équipage de 4 personnes ou être totalement autonome. La phase de production se heurtait à quelques difficultés imprévues. D'une part, la peste rouge qui bloqua tout pendant deux ans et demi environ. Et également la ville de Boston qui s'opposait au rachat du **site de Nova Medical** qui avait fait faillite suite à la peste rouge et dont l'implantation proche était idéale pour Boston Dynamics. En lisant des comptes-rendus de réunion ou des courriels, il est possible de comprendre que tout se débloque suite à l'intervention d'une personnalité non désignée, mais par recoupement, un doute subsiste entre Ethan HENRY et James APPLEBAUM. Apparemment, l'usine passe en production en mai 2034.
- ❑ Un robot semble faire l'objet d'une attention particulière. Boston Dynamics teste sur lui de nombreuses innovations, sans jamais le présenter au grand public. Ce n'est que lorsque une technologie est suffisamment robuste, qu'elle est appliquée à un Atlas ou un Titan et ensuite présentée au grand public via des vidéos de promotion. Ce robot anthropomorphe est désigné sous le code de **Dojo Sama**.
- ❑ Le projet **Ouranos**, basé sur « le meilleur de Dojo Sama » afin de pouvoir le produire en série... mais le projet, bien que fortement avancé, a finalement été abandonné pour des questions budgétaires. Le développement des IA était le plus lourd et compliqué... *Mais la Machine a « réactivé » le projet, solutionnant la difficulté en intégrant des cerveaux humains reprogrammés. Pour la Machine, ce sera le fer de lance pour envahir les arches.*

Nova Medical catastrophique ?

Noval Medical était spécialisé dans la fabrication d'appareil d'imagerie médicale de type IRM. L'entreprise ne s'est pas relevée des conséquences de la peste rouge. Et lorsque Boston Dynamics a enfin pu mettre la main sur le site, ils ont mis en place les premières chaînes de montage et pour ce faire, ils ont stocké une grande partie des machines outils spécialisées de Nova Medical et du matériel qui était en cours de fabrication, avec l'idée de pouvoir l'exploiter un peu plus tard sur un projet de Boston Dynamics ou de servir de sources de pièces détachées. Mais c'est la Machine qui en profite pleinement.

Il est à noter que le site est une usine d'assemblage. Les pièces sont fabriquées ailleurs et amenées ici pour être assemblées.

Le site est en bord de la rivière Charles, facilitant ainsi la mise à l'eau de créature maritime, même de grande taille. Mais les Cancres et le Collecteur n'ont pas été fabriqués dans cette usine, le site étant trop petit. Par contre, des morceaux ont été fabriqués ici avant l'assemblage au port.

Visiter le site est aisé une fois que les sentinelles sont passées (au moins une patrouille de 1 Licorn et 4 Titans par personnage et un Cancer supervisant l'ensemble de la sécurité). La majorité des créatures de la Machine ne prêteront pas attention, tant les personnages ne touchent pas à la production en cours, ou ne cherchent à libérer les trois personnes en « stocks pièces à détacher ».

Saboter les machines ne servira pas à grand-chose, si ce n'est faire perdre quelques heures. La destruction totale est possible, sauf avec des explosifs suffisamment puissants pour ça.

En visitant l'usine, il est possible de se rendre compte que la chaîne de production fabrique essentiellement des Licorns et des Titans, mais aussi des morceaux des Ouranos 2.0.

En interrogeant subtilement, informatiquement ou autre, il est possible d'apprendre qu'il existe un deuxième site d'assemblage pour les grosses pièces (Cancer et « sentinelles ») qui sont produites ici. C'est l'ancien chantier naval « [Boston Navy Yard](#) » transformé en musée en 1966 et réarmé par la Machine à son arrivée.

La [page wikipedia en anglais](#) donne de nombreux renseignements pour ceux qui voudraient approfondir le sujet.

Il est facile de se rendre compte que dans les robots qui sont sur la chaîne, ou à côté, il y a des « pièces détachées humaines ». Et sur les visages d'origines humaines, des masques sont cousus. Parmi les Licornes, presque toutes bénéficient d'une amélioration canine avec des corps quasi complets de chiens. Pour les Titans, les composants organiques sont très rares et d'origines très variées. Mais pour les Cancers et les Ouranos 2.0, il y a systématiquement des « améliorations » humaines avec au moins un crane (voir un corps plus ou moins complet pour les Cancers).

La destruction de l'usine Nova Medical empêchera la production aussi du chantier naval. Jusqu'à ce que la Machine trouve une autre solution. Par contre, cela ne neutralise pas les machines déjà produites.

Harvard

Le cœur historique de Cambridge, là où se situent les plus vieux bâtiments d'Harvard, les effets de la ville mouvante et les créatures de l'Anathème ne s'en approchent pas. Ce sont les conséquences des restes de ce que les Illuminatis avaient mis en place lors de la création de l'université.

La communauté est **dirigée par Zuhrah Jannah Said** (voir Boston Dynamics ci-dessus). Ils n'ont pas grand-chose à offrir, mais ils seront très urbains et ravis de les inviter à dîner. Ce qui est préférable d'éviter, sauf si les personnages veulent figurer au menu du repas suivant. Sauf pour les têtes, car les cerveaux sont marchandés avec les créatures de la Machine qui en ont besoin pour leurs productions des Ouranos 2.0.

La communauté se fait appeler « **les Grandes Antilles** » en français dans le texte, en hommage au commerce qui a fait la richesse de la ville à ses débuts et aussi pour agacer les blancs qui ont tenté de prendre le pouvoir à l'arrivée de l'Anathème. Et qui ont été mangés depuis, mais c'est un détail qui n'est pas signalé à ceux qui jouent les curieux.

La communauté de rebuts survit comme elle peut, assiégé par la machine depuis des années. Ils font pousser quelques plantes nécessitant peu ou pas de lumière (champignons, mâche, mesclun, cresson, rhubarbe, asperge, céleri, poireau, épinard, pomme-de-terre, radis, carotte, oignon, etc.). Pour ce faire, ils exploitent les sous-sols et créer de la lumière via des flammes, des réseaux de fibres optiques, des miroirs, etc.

Liens photos :

<https://duncontinentàlautre.com/harvard-cambridge-massachusetts-etats-unis/>

Les secrets de la ligue

En suivant les indications du Veilleur ou en interrogeant les gens, la première impression est qu'il « n'y a plus rien », mais il est encore possible de trouver quelques trésors.

Les sous-sols étant exploités pour l'agriculture et le stockage de biens précieux (comme les armes ou les munitions), il ne reste « plus rien » de ce que les Illuminatis avait dissimulé et que le veilleur était capable de localiser. Sauf quelques papiers qui n'ont pas encore été détruits ou échangés avec des envoyés du Masque. Il faudra être diplomate pour avoir accès aux documents. Une fois fait, et pour comprendre l'importance de cette paperasse, il faut soit remplir



Missions supplémentaires #1

une jauge d'accomplissement à 50 avec un test en Savoir ou Discrétion par heure de travail dessus. Ou alors, il faut réussir un test Savoir ou Discrétion difficulté 15.

Si les chevaliers parviennent à déchiffrer les documents, ils vont se rendre compte que la Ligue du lierre est plus qu'une simple rencontre sportive. Sous le prétexte des rencontres régulières, différentes sociétés secrètes ce sont fait des guerres ou des alliances.

Dartmouth (dans la ville d'**Hanover** sur la carte) et Cornell (dans la ville d'**Ithaca** à 260 km à l'Ouest d'Albany) sont les universités les plus proches et dont l'accès est relativement sécurisé. Les autres sont dans BosWash et donc aussi difficile d'accès qu'Harvard. Penn est également relativement accessible, mais loin au Sud.

Malheureusement, après des fouilles sur place à Dartmouth et/ou Cornell, les chevaliers se rendront compte que seules les universités avec assez de moyens ont pu maintenir des protections suffisantes pour sauvegarder des documents importants. Il va certainement falloir étudier les choses soit en discutant avec le veilleur, soit un autre PNJ suffisamment bien renseigné (comme Palomydes ?).

Il est aussi possible de se rendre compte que le papier hygiénique est composé de feuilles imprimées qui ont été découpées au massicot. Il manque une partie et il faut remettre les morceaux ensemble, mais les informations contiennent des notes de chercheurs qui ont interrogé les chamans amérindiens et le Veilleur y ait cité plusieurs fois, indiquant qu'un « chaman blanc est possible ». Après un long travail de reconstitution (via une **jauge à 100 à remplir via des tests de Savoir ou Discrétion, chacun des tests demandant une demi-journée**), il est possible d'avoir un rituel chamanique pour entrer en contact avec son « Esprit totem » (voir Animal guide, Atlas p68) le faisant passer de 0 à 1. Il n'est pas possible d'augmenter davantage. Et le rituel est long et fumeux (au sens littéral) via une hutte à sudation et des plantes hallucinogènes.

Vous pouvez aussi récompenser la persévérance des joueurs qui fouillent les sous-sols en trouvant une alcôve bouchée, au ras du sol et contenant une jarre scellée. Il faut être discret et inventif pour la récupérer sans éveiller les soupçons et remettre l'opercule de la cache comme il était avant. La jarre est recouverte d'une couche d'or, de cuivre et de plomb. Sur la dernière couche de plomb, il est noté, en plusieurs langues (anglais, français et espagnol) : « **ne pas ouvrir et à jeter dans le cœur en fusion d'un volcan, ne surtout pas exposer à la lumière du soleil** ». Dans la jarre, une gangue de bitume cristallisé ayant pris la forme de la jarre, entour un étrange cristal recouvert de feuille d'or qui semble dégager une énergie considérable. Le cristal est tellement noir, qu'il donne l'impression d'absorber toute la lumière qui passe à proximité, un peu comme un trou noir. De temps en temps, un éclair mauve parcourt l'étrange cristal. Cela ressemble à un cristal d'élément alpha, mais en plus concentré, plus puissant, ce qui est normal, car c'est un **cristal d'Abysse** (voir Atlas p63).

Chantier naval

Sur le chantier naval, les choses sont beaucoup plus dangereuses. Le site est protégé par nettement plus de créatures de la Machine, des patrouilles Boston Dynamics, quelques Cancers et une éventuelle version 2 du collecteur, au moins en cours de construction.

Si vous voulez, c'est sur ce site que de nombreux Ouranos 2.0 attendent de passer à l'action.

Il est possible de remarquer la présence de créatures du Masque qui sont plus ou moins bien tolérées par les créatures « pures » de la Machine. Les robots de Boston Dynamics ne sont pas identifiés par les créatures de la Machine comme étant du Masque et sont donc laissées tranquille. Mais les Mécanistes ou Machinistes, eux, sont parfois, attaqués par les créatures de la Machine. Ce qui dure très peu de temps à chaque fois, soit par la destruction de la créature du Masque, soit parce que celle-ci a fui.

Les créatures du Masque travaillent à la construction d'un nouveau Collecteur et à l'assemblage des Cancers. Il n'y a que des créatures du Masque qui œuvrent sur ces créatures.

Par contre, au moindre combat, à partir du quatrième round, la sentinelle portuaire émerge de l'eau et se joint à la bataille.

Données techniques des créatures

En plus des créatures que les personnages risquent de rencontrer (voir les profils ci-dessous), il y a deux types de dangers.

Nanites

Les nuages de Nanites se présentent sous forme d'une fumée noire qui évolue jusqu'à 200 m d'altitude. Le nuage navigue entre le sol et l'altitude de croisière à laquelle il cherche des proies : carcasse de véhicule, statue métallique, entrepôt métallique en zone rural, etc. Chaque nuage est indépendant et se déplace à une vitesse maximale de 3 km/h. Il peut se coller à un véhicule ou tout autre objet se déplaçant.

Sur un méta-armure, le nuage a les effets suivant :

-1 PA et -1 PE / tour, Parasitage 2. Il est possible de s'en débarrasser facilement avec n'importe quelle attaque de zone, comme un lance-flamme ou une grenade. Si un nuage est agressé avec efficacité, il reprend de l'altitude et cherche une autre cible, si possible ailleurs.



Nid de nanites

Un peu plus tard, des ravageurs (voir Bestiaire p52) vont être signalés avant l'évacuation en catastrophe de [l'avant-poste du White Mountain National Forest](#). Les survivants vont parler d'un changement évolutif rapide après le passage des chevaliers. Le changement sera d'autant plus rapide qu'ils auront ouvert la jarre dissimulée dans la communauté des rebuts (voir les [secrets de la ligue](#)). Faites comprendre à vos chevaliers qu'il est possible que le contenu de la jarre est altéré des nuages de nanites et aboutit à la création des ravageurs.

Lasers

Les tirs de laser présentent un danger dans le ciel uniquement. Ils sont tirés par des Constructs (voir Ldb p377) qui vont se focaliser sur cette tâche pendant quelques minutes, puis retourner à leurs activités. Voler dans la zone contrôlée par la Machine nécessite *chaque minute d'effectuer un test de Déplacement ou Perception difficulté 15*. Chaque échec signifie un laser qui a touché l'appareil.

Sur un appareil volant dans l'atmosphère, les effets suivant sont à appliquer :

-1d6 PA et Parasitage 3. Dans BosWash, appliquez les effets suivants : **-5d6 PA et Parasitage 5.**

Vous trouverez ci-dessous l'ensemble des données pour les affrontements à Boston.

Missions supplémentaires #1

Licorn

Engin mécanique quadrupède de Boston Dynamics.

Type : Salopard (initié)

Tactique : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Bête

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	12	12	2	2
Aspect except	□ min ■ Maj (6)	■ min □ Maj (4)	■ min □ Maj (4)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PA	PE	Bouclier
6	10	3	150	–	–
Capa	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 de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
À distance	Minigun : Dégâts : 7D6 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / destructeur Fusil anti-matériel (x2) : Dégâts : 5D6+12 – Portée : Longue – Effets : Destructeur /perce armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / parasitage 1				

Titan

Robot anthropomorphe équipé d'une lame rétractable dans l'avant-bras gauche et d'une arme standard ayant subi une mutation de la Machine.

Type : Hostile (initié)

Tactique : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Bête

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	10	12	2	2
Aspect except	■ min □ Maj (2)	□ min □ Maj --	■ min □ Maj (2)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PA	PE	Bouclier
5	8	3	60	–	–
Capa	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.				
Au contact	Lame : Dégâts : 3D6+5 – Portée : Contact				
À distance	Mitrailleuse : Dégâts : 6D6 – Portée : Moyenne – Effets : Perce armure 20 / deux mains / parasitage 1				

Chevalier Noir Laurence "Nash" Alexander

Type : Salopard (initié) **Tactique** : se sert de la capacité Changeling pour leurrer ses adversaires avec des clones de lui-même et les attaquer depuis les ombres

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	8	10	12	14
Aspect except	□ min ■ Maj (6)	■ min □ Maj (4)	■ min □ Maj (4)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS / PA	PE	CdF
8	7	30	40 / 40	80	14
Capa	Méta-armure : Bard, Équipement : THUNDER Security, déplacement silencieux (niv 2) Anathème : peut infliger dommages sur les PES plutôt que les PS. Le CdF fonctionne. mais pas les PA. Si le PNJ est tué, les PJ récupèrent 1D6 PES pour 6 perdus. Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, test base Hargne combo Sang-froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 PES Assassin : Si cible surprise ou attaque dos, ajoute score de Masque à ses dégâts, Masque Exceptionnel inclus. Téléportation (ombre) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.				
Au contact	Dague : Dégâts 3D6+13 – Portée Contact – Effet : Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque				
À distance	Fusil mitrailleur : Dégâts 4D6+6 – Portée Longue – Effet : silencieux Attaque sonique : Dégâts 2D6 – Portée Moyenne – Effets Ignore CdF / ignore armure / dispersion 3				

Ouranos 2.0

Soldat d'élite de Boston Dynamics au service de la Machine.

Type : Salopard (héros). **Tactique** : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Bête puis Instinct

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	8	12	8	12
Aspect except	■ min □ Maj (4)	■ min □ Maj (4)	□ min ■ Maj (6)	□ min □ Maj --	□ min ■ Maj (6)
Déf	Réac	Init	PA	PE	Bouclier
10	12	30	160	–	10
Capa	Actions multiples (2) : 2 actions de combat en plus. Assassin : si surprise, ajoute score de Masque à ses dommages, score de Masque exceptionnel inclus. Implacable : Si pas de déplacement, alors une attaque supplémentaire. Invisibilité : voir capacité de la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions. Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. Bond : Équivalent module de saut niv 2				
Au contact	Lame de bras : Dégâts : 6D6+16 – Portée Contact – Effets : Orfèvrerie / Silencieux				
À distance	Lance-grenades : Dégâts : 8D6 – Portée Longue – Effet : Dispersion 6 / parasitage 2 Minigun : Dégâts : 10D6+6 – Portée Longue – Effet : Perce armure 40 / destructeur				

Monstre-machine

Dissimulé dans le port de Boston, il quittera son poste de **sentinelle** s'il perçoit une forte activité martiale dans la ville mouvante ou proche.

Type : Colosse (initié)

Tactique : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Bête puis Hargne

Point faible : Perception/Technique

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	10	14	16	8	4
Aspect except	□ min ■ Maj (6)		□ min ■ Maj (8)		■ min □ Maj (5)
Déf	Réac	Init	PA	PE	Bouclier
12	16	7	300	–	5
Capa	<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>Armes multiples (3 armes avancées) : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à avancées de l'arsenal.</p> <p>Implacable : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire.</p> <p>Module (saut/vol/course nv2) : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut, vol ou course au niveau 2.</p>				
À distance	<p>Lance-grenades (x3) : Dégâts : 8D6 – Portée Longue – Effet : Dispersion 6 / parasitage 2</p>				

Cancer (élite)

Gigantesque char de forteresse (environ Ø 30 m, 250 tonnes).

Type : Salopard (initié) **Tactique** : cible en priorité ceux avec le plus haut score en Bête

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	10	18	2	2
Aspect except	□ min ■ Maj (12)		□ min ■ Maj (7)		
Déf	Réac	Init	PA	PE	Bouclier
5	16	1	230	0	10
Capa	<p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p> <p>Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou parasitage 1.</p> <p>Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat</p> <p>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.</p> <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. 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.</p>				
Au contact	<p>Pinces : Dégâts : 12D6+18 – Portée : Contact – Effets : parasitage 1</p>				
À distance	<p>Canon de campagne : Dégâts : 7D6+10 – Portée : Longue – Effets : Dispersion 3 / parasitage 1, Perce armure 60</p> <p>Fusil laser : Dégâts : 6D6+6 – Portée : Moyenne – Effets : Parasitage 1 1 PE, au choix Ignore CdF ou +1d6 de dégâts</p>				

Boston, ville mouvante (élite)

Type : Bande (héros)

Point faible : Technique

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	15	4	20	1	10
Aspect except	□ Mineur (10)			□ Mineur (10)	■ Majeur
Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Bouclier	Débordement
2	20	1	600	15	15
Capacités	<p>Indestructible : Seules les armes avec l'effet anti-véhicule peuvent infliger de la violence</p> <p>Câbles noirs : Si certains des câbles noirs reliés au PNJ sont trouvés et détruits (leur nombre est à la discrétion du MJ), son score de débordement (cumulé au fil des tours) revient à son score initial.</p> <p>Anti-véhicule : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.</p> <p>Terrain amical : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, les autres créatures de son Seigneur peuvent se déplacer beaucoup plus facilement et gagnent une action de déplacement supplémentaire. Cette action est à jouer à leur initiative.</p>				

Galerie de portraits

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, pèlerinage musical aux USA

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



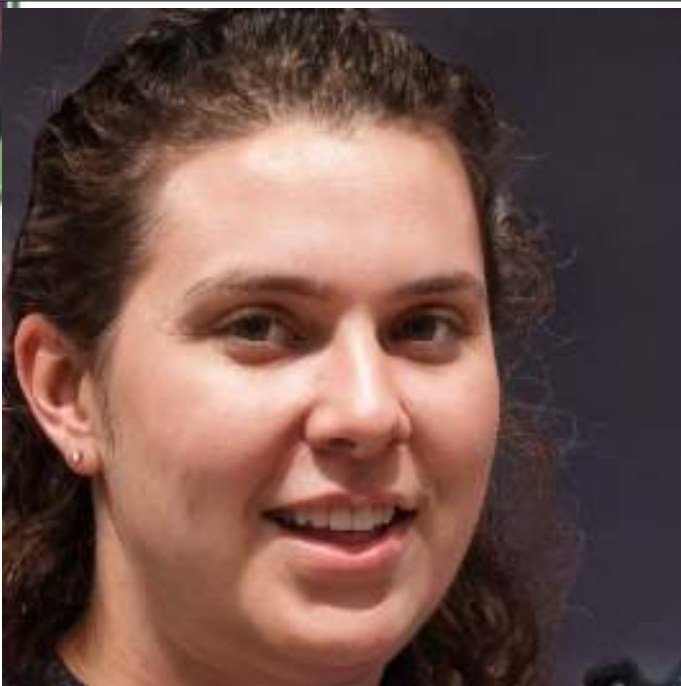
Ryan Johnston, 24 ans
Technicien radar Nouvelle-Orléans

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Robert Duparc, 64 ans
Chef milice Nouvelle-Orléans

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Loretta Pate, 26 ans
Lieutenant milice Nouvelle-Orléans

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Lourdes Trenivo, 48 ans
Cheffe bande rebuts « King town », Memphis

Galerie de portraits, pèlerinage musical aux USA

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



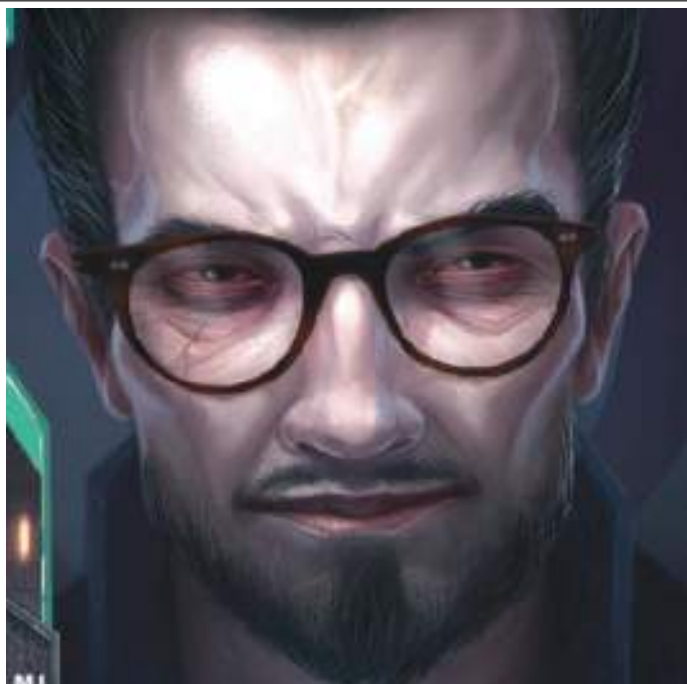
Hanna Robinette, 37 ans
Rebut de Memphis

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Taylor Quick, 49 ans
Dirigeante communauté Nashville

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Hiro Zhang, 23 ans
Chef rebelle, Nashville

Partie à replier pour faire un crochet
Pèlerinage musical aux USA



Jarod Bentley, 52 ans
Vrai artiste, Nashville

Missions supplémentaires #1

Galerie de portraits, Boston

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Licorn et Titan
Boston Dynamics

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Cancer
Boston Dynamics

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Dojo Sama
Boston Dynamics

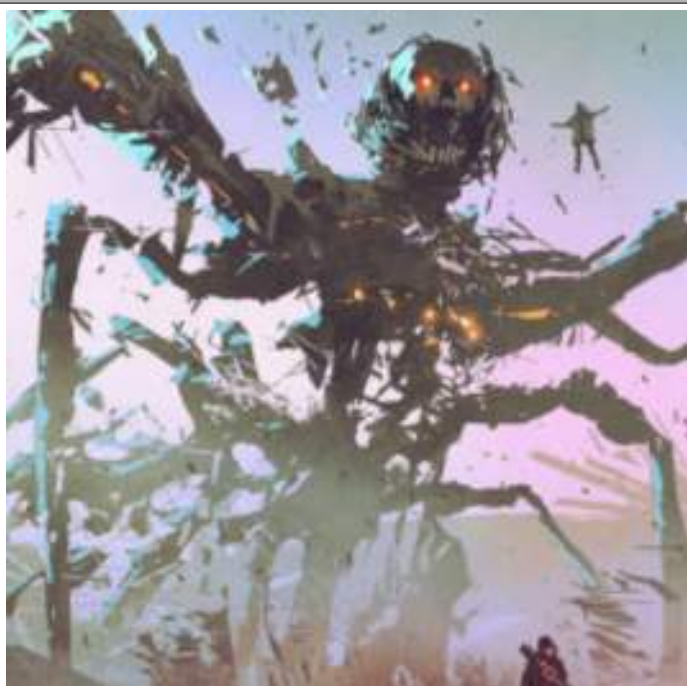
Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Ouranos 2.0
Boston Dynamics

Galerie de portraits, Boston

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Sentinelle portuaire
Boston

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Linda Outtinger, 31 ans, Bard
Cheffe avant-poste White Mountain National Forest

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Laurence Alexander, Nash
Bard

Partie à replier pour faire un crochet
Boston



Zuhrah Jannah Said, 37 ans
Cheffe rebut des « *Grandes Antilles* » (à Boston)