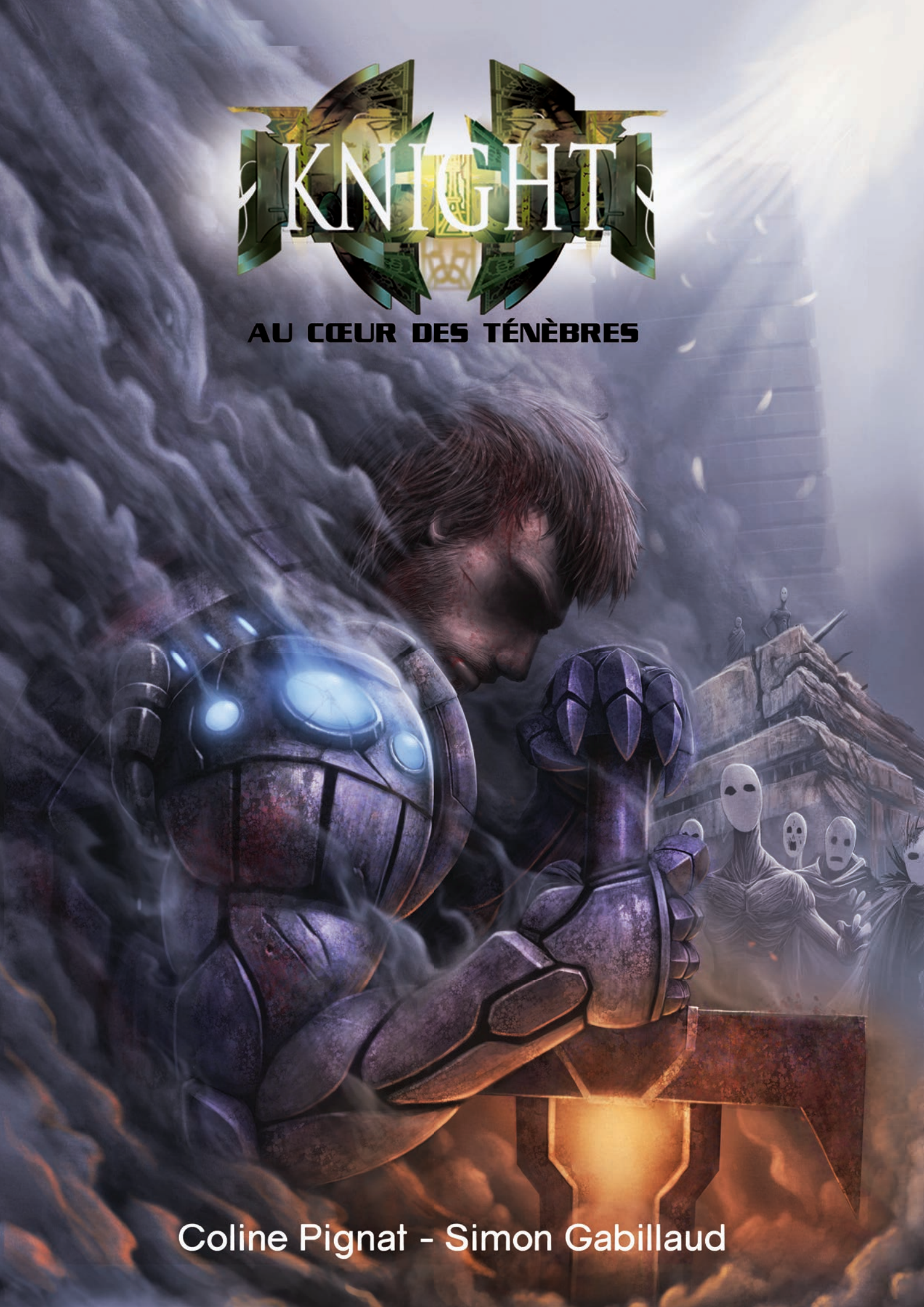
KNIGHT

AU CŒUR DES TÉNÈBRES



Coline Pignat - Simon Gabillaud



AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Orygins

Crédits

Sur une idée Oryginale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Conception et rédaction
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Aide à la création de l'arsenal et conseiller technique
Raphaël Robichon

Illustration couverture
Aper

Logo
Vincent Devault

Illustrations intérieures
Aper, Rudy Crus, Vincent Devault, Malaki-nv10, Deemoes, Propass, Clooms, Ugo Chiola, Tonton Revolver, Simon Labrousse, Vod-K

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Sélène Meynier, Coline Pignat, Nelson Gonçalves

Remerciements auteurs

Nous remercions les clubs de jeu de rôle qui nous ont invités à faire jouer *Knight* : l'association Éphémère (Caen), les Rôlistes Rouennais (Rouen), La Lyre (La Roche-sur-Yon), Démons et Merveilles (Montivilliers) et Si Évreux m'était joué (Évreux).

Nous tenons aussi à remercier tous les testeurs qui ont participé aux parties de *Knight*, en convention ou en privé, et nous ont permis, au fil des jours, d'améliorer le background et le système de jeu par leurs conseils et leurs remarques. Une pensée et un grand merci aux démonstrateurs qui ont fait jouer *Knight* dans presque toute la France et ont contribué à son succès.

Bien entendu, tous nos remerciements aux souscripteurs qui nous ont permis de réaliser cet ambitieux projet.

Nous souhaitons exprimer toute notre gratitude à Renaud, Jean-Baptiste, Sébastien, Nicolas, Élodie et Fabien pour nous avoir permis de créer le monde de *Knight* et la campagne auxquels vous aurez bientôt accès.

Enfin, un remerciement tout particulier à Nelson, notre éditeur, qui a permis au projet de voir le jour, nous a soutenus par sa motivation, sans oublier son équipe et les illustrateurs qui ont donné vie au jeu.

Remerciements

Alexandre Agneray, Alexdada, Tony Allain, Sandrine Anderfuhren, Jeremy Andre, Guillaume Andrisik, Thibaut Anfosso, Nicolas Aparicio, Cristian Arce, Julien Arnaud, Benjamin Aston, Jack Audefroy, Emilien Audinet, Ines Avila, Anthony Avila, Mickael Ayrault, François Barat, François Barbeau, Christophe Barbier, Damien Barbut, Nicolas Bardakoff, Pierre Baulet, Gael Beaudouin, Philippe Beaulieu, Jérémy Beaurain, Pierre Becker, Sophie Bellemere, Maxime Bembaron, Nicolas Benloulou, Bastian Benoit, Julien Bernat, Julien Bes, Jean-François Bigeard, Ivan Bizouarn, Xavier Blô, Coralie Bomal, Cédric Bommelaere, Tristan Bon, Matthieu Bonnaffoux, Simon Bonnet, Nicolas Boquet, Quentin Bossard, Boris Bouard, Mathieu Bouchier, Isabelle Boudouric, Raphaël Bour, Stéphane Bouyiatiotis, Matthieu Boyer, Romaric Briand, Cyrille Brisseau, Philippe Brucker, Eric Cabanne, Adrien Cahuzac, Romain Calleau, Guillaume Calloch, Jean-Noël Campaner, Benoît Carel, Remy Catalan, Cédric Charles, Sylvain Charpentier, Chastagner, Amelie Chautard, Gilles Cherrier, Laurent Chiron, Damien Cigna, Marie-Christine Codarini, Nicolas Colmard, Pierre Coppet, Brice Corneville, Julien Corroyer, Robin Cressent, Charlotte Croc Bottin, Picot Cyril, Jocelyne Dain, Fabien Dallois, Emmanuel Damay, Pauline Danjoux, Sandra Darquier, Arnaud David, Samuel De Azevedo, Wladimir De Cernowitz, Thibaut De Colombel, Thomas Degrelle, Jean-François Delroisse, Maxence Delsaut, Seth Dendele, Thomas Dewisme, Coraline Di Silvestro, Marc Dieu, Alexandre Diss, Nicolas Dobin, Jérémy Dolley, Stéphane Donze-Nodet, Sébastien Doré, Rémi Doreau, Marc Dosdat, Sylvère Doucet, Julien Druel, Bastien Dubois, Barnabé Dumont, Erwan Durrenbach, Yann Eeckhoudt, Julien Ehouarne, Léo Faggianelli, Mathieu Filipic, Claire Fillon, Dominique Forestier, Thomas Fouilland, Greg Fremaux, Maud Gabillaud, Julien Gabillaud, Henry Gael, Guillaume Gaillard, Nicolas Gaillard, Pierre Gallois, Guillaume Gentile, Christophe « Tirodem » Gérard, Rémi Gerday, Agathe Gianesini, René-Philippe Gimenez, Stéphane Ginisty, Frederic Giraud, Thierry Giudici, Rémi Glénat, Steve Goffaux, Michael Goncalves Da Costa, Norman Gourrier, Loick Grietens, Régis Grison, Céline Grognuz, Eric Gros, Brian Guillo, Frédéric Guillon, Yann Guilloret, Stéphane Haenel, Yoan Hamelin, Richard Hawkes, Cédric Hemmerlin, Vincent Henry, Nicolas Henry, Sylvain Heyser, Mickaël Hiver, Alexis Hodieux, Benjamin Hong Tuan Ha, Florentin Hortet, Yannick Humbert, Denis Huneau, Miguel Iglesias,

Imaginaerium, Jérôme Isnard, Pablo Jabouille, Matthieu Jagu, Christophe Jeffrard, Boches Joffrey, Alexandre Joly, Gengout Jonathan, Katharsys, Sylvain Keller, Marie Kersulec, Kesm, Jareld Kimlor, Marie-Pierre Kopf, Michael Kurnikowski, Vincent Kurzmann, Alexandre Labadie, Clément Laballe, Sébastien Lachèze, Timothée Lainé, Geoffrey Laramee, Sandy Laujac, Guillaume Lavisse, Mathieu Le Corre, David Le Corvec, Julian Le Deunf, Morane Le Deunf, Damien Lebreuilly, Yohann Lefebvre, Philippe Leger, Teddy Leguet, Oliver Lehtonen, Jean-Baptiste Lelandais, Elise Lemai, Etienne Lemoine, Didier Lemosse, Xavier Lenne, Arnaud Leplanquais, Alexis Lereffait, Etienne Leroy, Thibault Leseur, Corentin Lesjours, Jérôme Lestra, Marc Letoffe, Alan Leveneur, Lorgarnepree, Morgan Louarn, Laurent Lucas, Mayeul Mace, Lambert Maguin, Olivier Mahieux, Patricia Maillard, Simon Maïsterrena, Manuel Marino-Villa, Delain Marion, Marie Marsone, Benjamin Méquignon, Sébastien Mercier, Franck « Scorpinou » Mercier, Nicolas Merlin, Patrice Mermoud, Sutter Mickael, Alexandre Milan, Bruno Miralles, Domingo Molinos, Julien Mombled, Alexandre Moreau, Natacha Morin, Dorian Moulins, Jean-François Mounien, Laurent Muller, Xavier Mulotte, Florent Nava, Arnaud Nazzari, Meddy Neboud, Mathieu Néhémie, Sandra Noucheland, Pierre Nunez, Association Ordalie, Benoit Ossona, Guillaume Paci, Julien Palluel, Jonathan Paquet, Charles Paulet, Sacha Paulin, Mathieu Pelletier, Guillaume Paul Percevault, Pascal Peretti, Julien Pernaud, Lilian Peschet, Benoit Philibert, Devillé Philippe, Sébastien Piau, Danielle Pignat, Aliénor Pignat, Jeremy Pignat, Renaud Pignat, Steeven Pignata, Rene Pinson, Platypus, Christophe Pointeau, Jérémy Potet, Jean-Baptiste Raucy, Pierre-Olivier Regin, Olivier Reiff, Damien Reimert, Étienne Reith, Aldo Ricci, Raphaël Robichon, Olivier Robineau, Loic Roblet, Didier Rochard, Cédric Rochard, Julien « Pretre » Roulic, Stéphane Rousseau, Olivier Samat, Pascal San Martin, Nicolas Savary, Alexis Schach, Cyril Schwaller, Samuel Seys, Cédric Sotteau, Marcus Specker, Flavien Suarez, Adrien Tagan, Axel Terny, Thomas Thiébaut, Nicolas Thomasse, Yannick Tisserand, Nicolas Tisserant, Julien Urena, Joanne Van Wassenhoven, Thierry Vaugelade, Alexandre Villegas, Gaetan Voudon, Caroline Wahl, Benoit-Alexandre Watrin, Kurt Wolfs, Yrkanis, Eric Zaremba

Remerciement boutiques

Warp Rouen et ses clients : Gregoire Maille, Diego Cocagne, Elodie Colombel, Nicolas Mahout, Benjamin Aston, Tony Godin, Guillaume Herlin, Marcellus Lesendar, Théo Bunel, Antony Bricard, Matthieu Sencal, Julien Herbert, **LudikBazar** et ses clients : Olivier « Pô » Prieto, Guérin Grégoire, Roland Leang, Seïté Xavier, Jérémy Diaz, Rivière Manuel – Ebatbuok, Antoine « Ptilight » Ozturk, Cargol David, Audibert Sébastien, Clémentine Sueur, **Philibert** et ses clients : Benoit « Amiral » Bastian, **Gorakou** et ses clients : Martial Quintyn, **Trollune** et ses clients, **La boutique du manoir** et ses clients, **L'œuf cube** et ses clients, **Ludis Factory** et ses clients : Aurélie Le Léannec

Mention spéciale

Merci à Matthieu « Typhon » Vienney pour son soutien dans les coups durs, comme dans les meilleurs moments.

Un big up aux auteurs pour leur travail colossal, leur professionnalisme, leur rigueur et leur imagination.

À l'équipe toute entière pour leur sérieux. Quelle chance de bosser avec toutes ces personnes ! MERCI !

Inspirations

Merci aux 14 souscripteurs qui nous ont permis d'étoffer l'univers de *Knight* avec les personnages suivants : Dagonnet, Jinzo, Kayron, Keyah, Khalym, Laex McLucky, Phil Rotsand, Sagramore, Alexandre Moreau, Hans Bleschen, Vraess, Oliven, Fujin et Bohort.

Orygins © 2015 – Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite. Autorisation de photocopier les aides de jeu pour un usage personnel exclusivement.

Orygins

331 rue Victor-Hugo
42170 Saint-Just-Saint-Rambert

ISBN : 979-10-91980-03-6
Imprimé en Espagne

Aides de jeu disponibles sur les sites suivants :

http://www.editionsorygins.com
https://www.pinterest.com/orygins/inspirations-knight/

Suivez-nous :
https://www.facebook.com/editionsorygins
https://www.facebook.com/Knightjdr

Knight, au cœur des ténèbres

Table des matières

Introduction 6

Livre du joueur

Chapitre 1 – Un peu d'histoire 8

Chapitre 2 – Le Knight 24

- Arthur et Merlin 25
- La fondation du Knight 26
- Organisation 27
- La vie au sein du Knight 36
- La chevalerie 39
- Le code d'honneur du Knight 40
- Le Knight et le monde 41
- Camelot 44

Chapitre 3 – Le monde d'aujourd'hui 48

- Les immortels, les citoyens, les arches 49
- Les rebuts 58
- Les territoires libres 61
- Une évolution technologique 63
- L'Anathème partout 68
- La chute de l'art 71

Chapitre 4 – Un système pour gagner la guerre 74

- Notions de base 75
- Le système combo 76
- Les aspects et les caractéristiques 81
- Scènes et phases de conflit 88
- Blessures et dégâts 92
- Armes improvisées et éléments du décor 95
- Les points de contact 98
- L'espoir et l'héroïsme 98
- Jouer les PNJ et les ennemis du Knight 104
- Véhicules 108
- Améliorer son chevalier 109

Chapitre 5 – Créer son chevalier 112

- Étape 1 : Les scores de base 113
- Étape 2 : Un archétype 113
- Étape 3 : Le tirage des cartes 116
- Étape 4 : Le haut fait 125
- Étape 5 : Le blason et le vœu 127
- Étape 6 : Les motivations 128
- Étape 7 : Les valeurs dérivées et autres scores 130
- Étape 8 : La méta-armure 131
- Étape 9 : Les achats à l'arsenal et les détails finaux 162
- Les débuts au Knight en tant qu'écuyer 162

Livre du meneur

Chapitre 6 – La légende 164

Chapitre 7 – Les Seigneurs 170
- Les incarnations des Seigneurs 171
- Cristal d'Abysse 172
- Créatures et serviteurs 172
- L'Ophidien 172
- La Dame 175
- La Chair 180
- La Machine 185
- La Bête 190
- Le Masque 195
- L'Arbitre 199
- L'Homme en noir 202
- L'Horreur 205

Chapitre 8 – L'Abysse et l'Anathème 210
- L'Abysse 211
- Entre Abysse et Anathème 215
- L'Anathème 220

Chapitre 9 – Les forces en présence 226
- Le Nodachi 227
- Les Sombres Marcheurs 231
- Nox 234
- Les Illuminati 237

Chapitre 10 – Cadres d'aventures 240
- Mettre en scène *Knight* 241
- Inspirations 246
- Créer votre mission de *Knight* 246
- Arche de Londres – Humanité – Royaume-Uni 248
- Arche de Tokyo-Kyoto – Japon 254
- Arche d'Oslo-Asgard – Norvège 261
- Sibérie centrale – Russie 267
- Paris – France 272
- Forêt-Noire – Allemagne 278
- Istanbul – Turquie 284
- Manhattan – USA 289
- Rio de Janeiro – Brésil 294

Missions

Mission 1 – Les chevaliers noirs 301

Mission 2 – Le froid et l'obscurité 311

Mission 3 – L'enfant et le cauchemar 319

Annexes

Annexe 1 – Bestiaire 328
- Les créatures de l'Anathème 330
- L'ennemi humain 369

Annexe 2 – Arsenal 380
- Armement 388
- Modules 401
- Véhicules 419



Qu'est-ce que le jeu de rôle

Le jeu de rôle est une activité de loisir et de divertissement dont le but principal est d'endosser l'identité d'un personnage fictif le temps d'une partie. Ainsi, installés autour d'une table, les joueurs évoquent ensemble un univers virtuel dans lequel ils décrivent les aventures des personnages qu'ils interprètent, chacun jouant le rôle de l'un d'entre eux.

Le jeu réside dans les échanges entre les participants, parmi lesquels on distingue d'une part les joueurs, qui détaillent les actions de leurs personnages et les interprètent, le plus souvent oralement à la première personne ; d'autre part un meneur de jeu, qui propose et arbitre les situations, interprète les rôles secondaires et garantit la cohérence du cadre fictionnel et son évolution en tenant compte en permanence des décisions des joueurs. Il s'appuie souvent sur un scénario, sorte de trame générique présentant des lieux, des personnages et des amorces de situations. Le terme de l'histoire étant soumis aux aléas des décisions prises par les joueurs, il n'est jamais déterminé par avance.

Les jeux de rôle bénéficiant d'une édition professionnelle se présentent majoritairement sous forme de livres, qui se construisent généralement autour de deux axes fondamentaux. Premièrement un univers de jeu, parfois tiré d'une œuvre littéraire ou cinématographique préexistante, qui décrit les environnements géographiques, politiques et sociaux dans lesquels évolueront les personnages ; deuxièmement un système de simulation, souvent chiffré, servant à mieux percevoir et évaluer cet environnement imaginaire et permettant la résolution des actions périlleuses ou incertaines. Le hasard étant fréquemment une composante importante, il intervient généralement sous la forme de jets de dés.

L'objectif des participants est donc de mettre en scène verbalement et de façon collaborative des situations aussi riches et intéressantes que possible, dans une sorte de récit interactif qui contribue au développement d'un univers cohérent et dynamique. Toutes les thématiques et tous les scénarios sont possibles, la seule limite étant l'imagination des participants.

Il n'y a jamais ni gagnant ni perdant dans un jeu de rôle, le seul véritable but du jeu étant le simple plaisir que l'on trouve à y jouer. La partie s'arrête alors en fonction du temps disponible ou encore lorsque l'on arrive à un point du récit présentant un certain caractère d'achèvement (typiquement, lorsque l'objectif du scénario semble avoir été atteint). On peut ainsi continuer à jouer indéfiniment les mêmes personnages, chaque séance de jeu constituant un chapitre de la vie de ces derniers, un peu à la manière des épisodes d'une série.

Source : http://www.ffjdr.org



C'est arrivé en 2034. L'Anathème a frappé violemment le monde et ses ténèbres ont envahi des régions entières, noyant des villes, des pays et même des continents… De l'obscurité ont jailli des atrocités qui ont enlevé des innocents, assassiné des familles entières et propagé l'Horreur. Par l'Horreur, le désespoir a étreint l'Humanité et, peu à peu, le monde a perdu ses couleurs, ses artistes et sa volonté d'exister.

Mais, grâce aux immortels, une partie du globe n'a pas cédé aux ténèbres. Ces 24 êtres plus qu'humains, tous d'anciennes grandes figures politiques ou économiques, ont accueilli dans leurs arches les citoyens qui souhaitaient échapper à l'obscurité. Dans leurs villes tentaculaires protégées par des dômes de lumière, l'Humanité résiste encore et toujours à l'Anathème.

Et puis, en 2036, un homme est arrivé à Dublin et a levé à lui seul les ténèbres qui hantaient la ville. Équipé d'une méta-armure aux qualités technologiques exceptionnelles, celui que l'on nomme désormais Arthur, est devenu la figure de proue d'une Humanité qui combat pour sa survie.

Soutenu par les immortels, Arthur mène maintenant un millier d'hommes, les chevaliers, dans un combat sans merci contre l'Anathème.

Vous êtes l'un de ces courageux chevaliers.

Bienvenue dans le Knight.

1 Une fin du monde

Knight est un jeu apocalyptique qui se déroule alors que le monde subit l'invasion de l'Anathème. Partout, l'influence des ténèbres se fait sentir : les artistes disparaissent, les couleurs se ternissent, les objets comme la nature semblent vieillir plus vite et le froid gagne même les zones les plus chaudes du monde. C'est une mort lente de la planète et de la réalité, alors que l'Humanité subit les assauts de monstruosités issues de l'obscurité. Seul le Knight pourra l'empêcher.

2 De l'horreur épique

Knight est un jeu d'horreur épique. Son univers est doté d'une ambiance particulièrement angoissante voire terrifiante, contrebalancée par la présence des chevaliers et leurs capacités extraordinaires. C'est en fait le monde autour des personnages joueurs qui subit et vit ces atrocités, ce désespoir, cette Horreur. Les héros sont les seuls à pouvoir les combattre et à changer les choses de manière souvent héroïque ou brutale.

3 Des chevaliers modernes

Les héros de *Knight* sont des chevaliers membres d'un ordre, respectant un code d'honneur strict et portant la lumière et l'espoir. Mais surtout, ils sont équipés d'armures de combat dernière génération, les méta-armures, qui leur offrent des capacités surhumaines et leur permettent de défier les lois de la physique.

4 Des choix difficiles

Knight n'est pas un jeu manichéen. L'un de ses grands principes est justement d'opposer le code d'honneur du Knight aux réalités du monde, aux volontés des immortels et à la guerre contre les ténèbres. Constamment, les chevaliers devront faire des choix difficiles pour sauver l'Humanité.

5 Une création de personnage complète

La création d'un chevalier se base sur la connaissance de son passé. Celui-ci est issu du tirage de 5 arcanes majeurs du tarot de Marseille qui définissent l'histoire du personnage mais aussi ses caractéristiques ainsi que ses avantages et désavantages. À cela viennent s'ajouter le choix d'un archétype, d'un haut fait qui a permis son entrée dans le Knight et d'un blason qui représente ses principales motivations.

6 Un arsenal complet et personnalisable

Knight est un jeu aux facettes multiples qui laisse cependant la part belle à l'action. Chaque personnage a ainsi accès à un arsenal composé de dizaines d'armes et de modules qui permet une personnalisation complète de sa méta-armure et un accès à des effets impressionnants. Plus un chevalier se couvre de gloire, plus il obtient de nouveaux équipements.

7 De l'action débridée

Le style de jeu de *Knight* est l'action épique accompagnée d'une pointe d'horreur. Les personnages sont des héros, des personnages fondamentalement bons qui combattent les créatures de l'Anathème lors de grandes scènes d'action dignes de films comme *Avengers* ou encore *Pacific Rim*. Par ailleurs, chaque joueur peut gagner des points d'héroïsme et les dépenser pour magnifier les actions de son personnage ou en faire le centre de la narration.

8 Des intrigues et des secrets

Knight est un jeu à secrets qui possède un aspect occulte significatif. Au cours de leurs aventures, les PJ découvriront la raison de l'existence de l'Anathème et ceux qui mènent réellement les ténèbres. Ils prendront aussi peut-être connaissance de la légende qui fonde le monde et qui oppose la lumière à l'obscurité.

9 Des cadres d'aventures

Pour mener ses parties, chaque maître de jeu de *Knight* aura accès à des cadres d'aventures qui décrivent l'ambiance d'une région ou d'une ville avec des lieux précis, des personnages typiques et des idées détaillées de mission. Au cours du développement futur de *Knight*, des cadres d'aventures supplémentaires seront proposés aux MJ.



Chapitre 1
Un peu d'histoire

Eurocorps

C'est en 2019 que les choses ont commencé, bien avant que les immortels n'existent et que l'Anathème ne provoque la fin du monde connu. Cette année-là, pour la première fois et au grand étonnement des acteurs internationaux, les États européens, suite à un enchaînement de traités, ont décidé de se lier durablement et de former une force armée globale destinée à remplacer les armées nationales. Eurocorps, une force interarmées européenne créée en 1992, est ainsi devenue une véritable armée européenne le 1er octobre 2019 et dépendait désormais uniquement de l'Union européenne. Les armées nationales ont progressivement intégré Eurocorps pour disparaître seulement cinq années plus tard. Cette armée supranationale, quant à elle, est passée de 60 000 à 600 000 hommes durant ce court intervalle en recrutant activement au sein des lycées européens, suivant de cette façon le modèle américain.

Avec cette nouvelle Eurocorps, le monde entrait dans une forme de mondialisation qui allait faire des administrations, des entreprises et des armées de véritables entités aux nationalités multiples, englobant un grand nombre d'États. Jusque-là, la mondialisation était rapide, mais pas aussi franche et affirmée.

Avec Eurocorps, l'Europe disposait d'une figure de proue, un emblème sécurisant et annonçant aux autres continents : « *Regardez, nous aussi nous disposons d'une force de frappe avec laquelle il faut compter !* » Et c'est ce que l'Europe a démontré. En 2025, Eurocorps a lancé des offensives en Afrique subsaharienne, offensives destinées à libérer plusieurs pays du joug de dictateurs pour instaurer une démocratie et un « gentil » patronat européen. La même année, sept pays ont rejoint l'Union européenne et, de fait, Eurocorps. On comptait parmi eux la Norvège, l'Islande ou encore la Turquie.

Après deux ans de conflits larvés et violents dans plusieurs pays d'Afrique, la situation était critique pour Eurocorps. En 2027, dix pays d'Afrique australe, sous l'impulsion du Botswana et de l'Afrique du Sud, se sont ralliés sous un même drapeau, celui de la « NAU », la Nation Africaine Unie. Le président Edwar Dambé, soutenu par la Chine et par les gouvernements intégrés à la NAU, a été élu à la majorité des voix pour six ans, sans aucun remous politique. Coopérant militairement et économiquement, ces dix pays ont formé une opposition forte, pour ne pas dire inébranlable, à l'invasion de l'Afrique subsaharienne par les forces d'Eurocorps. Moins d'un an après sa création, la NAU est devenue un acteur international majeur. Victime de l'action européenne, elle a usé d'une politique médiatique acérée et implacable contre la présence d'Eurocorps en Afrique et a attiré par là même l'attention de pays tels que les États-Unis, la Russie ou encore l'Inde qui ont sévèrement condamné l'action européenne qu'ils avaient pourtant légitimée quelques années auparavant. De son côté, la Chine a envoyé des agents, des ingénieurs, des économistes, des chercheurs et de l'armement à la NAU en gage de son soutien et de son respect. Complètement dépassé et débouté, Eurocorps a déserté fin 2028 pour ne plus jamais poser le pied en Afrique.

La NAU, nouvel acteur international

Très rapidement, trop sûrement, une autre dizaine de pays venus d'Afrique centrale et d'Afrique de l'Est est venue grossir les rangs de la NAU. Tous frontaliers, ces pays jouissaient d'une harmonie globale et partageaient leurs ressources dans une volonté d'indépendance éclatante et enflammée face aux nations extérieures à la NAU. Ainsi, l'Afrique du Sud et le Botswana faisaient profiter de leur économie aux pays plus au nord, pendant que ces derniers offraient des ressources minières conséquentes et une main d'œuvre peu onéreuse aux pays du Sud. Bien qu'il y ait eu quelques débordements envers les représentants de certains pays d'Europe présents en Afrique subsaharienne, les choses se sont plutôt bien passées. La NAU s'est même dotée de sa propre force de défense et d'une économie stable à peine deux ans après sa création. Bien qu'intégrés à la NAU qui était finalement un regroupement économique, militaire et politique, les pays restaient souverains… en surface seulement, car le gouvernement Dambé avait en fait tendance à prendre les décisions pour les autres. Mais ce qui a le plus surpris la communauté internationale a sans doute été la troublante capacité que la NAU avait d'innover sur les terrains techniques comme scientifiques, notamment au niveau de la bio-ingénierie et de la nano-ingénierie. C'est en effet dans des laboratoires de la NAU à Johannesburg que les premières nanomachines destinées à soigner l'être humain du cancer ont été inventées.



Changer la face du monde

Certains pensent que le commencement de l'Horreur a eu lieu avec la création des premières nanomachines médicales, bien que ceux qui connaissent la vérité affirment que tout a commencé bien avant.

Ce sont le Docteur James Niakaté et son équipe de Johannesburg qui, en premier, ont mis au point les nanomachines médicales, aussi nommées nanoM. Par un procédé simple de destruction et de remplacement des organes et des tissus infectés, les nanoM avaient pour but de remplacer les thérapies et les opérations très lourdes que devaient subir les patients. Injectées en quantité considérable dans le corps, elles devaient agir de manière automatisée pour exécuter une tâche bien précise sur un type de cancer donné, et s'autodétruire doucement dans les organes digestifs pour être expulsées par la suite.

On raconte que, suite à une « erreur » de programmation, le Docteur James Niakaté a changé l'objectif des nanoM. Plutôt que de simplement soigner les tissus et les organes détectés comme atteints d'une forme de cancer, les nanoM allaient simplement éliminer, remplacer ou modifier tout ce qu'elles jugeraient dangereux, nocif pour le corps, et avec succès. C'est ainsi que cette « petite erreur » a modifié la face de toute la médecine.

En somme, en lieu et place des centres de soin, en remplacement des médicaments, les nanoM pouvaient guérir une personne de tout, en très peu de temps.

Maladies, blessures, fractures, empoisonnement... C'est seulement quelques semaines après cette fantastique découverte que l'équipe de Niakaté s'est rendu compte, toujours par hasard selon les dires, que les nanoM soignaient aussi la vieillesse des cellules. Pouvant modifier à peu près n'importe quoi au niveau moléculaire, elles réussissaient à rajeunir les cellules d'un être pour le maintenir à l'âge où elles avaient été injectées. Pour résumer, une injection de nanoM signifiait l'arrêt du vieillissement. On aurait pu légitimement imaginer que cette nouvelle technologie offrirait son lot d'erreurs, d'effets secondaires et de cobayes morts en phase de test. Il n'en a rien été. Tout se passait sans encombre, la science avançait implacablement, sans aucune erreur visible.

C'était un pas de géant pour la science, pour la médecine, pour l'Humanité en fait. Et James Niakaté a tenté de tout saccager.

Contre l'avis de ses pairs, Niakaté a décidé de garder sa découverte secrète. Selon ses propres affirmations, il la trouvait trop dangereuse, beaucoup trop imprévisible pour l'avenir de l'Humanité. En tant que chef du projet nanoM, il a détruit par incinération les cobayes animaux utilisés pour les tests et a crypté ses données pour que personne d'autre ne puisse jamais reproduire la technologie nanoM.

C'était sans compter sur un de ses collègues moins scrupuleux, le professeur Bryan Montgomery qui, lors de cette tentative de destruction, a tout révélé à un ami travaillant à l'ambassade des États-Unis de Johannesburg, Ethan Henry, aujourd'hui devenu un immortel célèbre.

Beaucoup pensent que c'est cet acte qui a amené l'Anathème sur le monde.

Les États-Unis entrent en piste

Lorsqu'Ethan Henry a appris les résultats du projet nanoM, il a pris contact avec ses responsables qui ont eux-mêmes pris contact avec le sommet de la pyramide. Peu de temps après, un groupe pharmaceutique du nom d'Hemera a contacté l'équipe du Docteur Niakaté pour lui acheter son projet. La somme proposée alors atteignait une dizaine de milliards de dollars. Campant sur ses positions, James Niakaté a refusé de céder et a feint de ne pas comprendre les requêtes. Toutefois, le groupe Hemera était dirigé plus ou moins, de près ou de loin, par des sénateurs et des conseillers du gouvernement américain. Les puissants cheveux blancs ne se sont donc pas laissé faire et ont réussi, en quelques semaines, à faire passer la NAU pour un ennemi potentiel des États-Unis, et donc du monde. Ils ont soufflé sur les braises de la menace terroriste et intégriste qui avait enflammé la planète quelques années auparavant, bonimentant sur le fait qu'un certain nombre de pays de la NAU, en particulier l'Afrique du Sud, possédaient des armes de destruction massive, allant du missile nucléaire à la bombe bactériologique. Des inspecteurs de l'ONU ont été envoyés sur place pour enquêter, dont, parmi eux, un commando des forces armées américaines. Ce dernier a tenté de s'emparer des recherches du Docteur Niakaté en se rendant dans le centre où avait été créé le projet nanoM.

Les États-Unis avaient sous-estimé leur adversaire.

Depuis la guerre contre Eurocorps, la NAU avait tissé en son sein un réseau de protection occulte, une police secrète très étendue, nommée Monna-Molelo, les « Hommes de Feu » dans la langue traditionnelle du Bostwana. Organisé en équipes de sécurité verrouillant chaque ville et chaque village, équipé d'une technologie de pointe « offerte » par la Chine, le Monna-Molelo s'avérait extrêmement efficace, en particulier lorsqu'il s'agissait de prévenir des actes d'espionnage, de coercition ou encore de sabotage de la part des pays extérieurs à la NAU.

Cette police secrète avait depuis longtemps compris les intentions des forces américaines ainsi que leurs est arrivé avec les forces de l'ONU, tous les

hommes qui le composaient étaient, sans le savoir, déjà morts. Une fois prévenu, le président Edwar Dambé a simplement ordonné de les éliminer et de renvoyer leurs corps aux États-Unis. Ce que les agents du Monna-Molelo ont fait dans la journée et avec toute la discrétion possible.

Voyant leurs hommes disparus sur le terrain, les puissants cheveux blancs ont essayé de mettre l'ensemble de la communauté internationale de leur côté. Ils ont accusé la NAU d'avoir fait disparaître des agents de l'ONU, ont produit des clichés d'usines de bombes, ont créé de faux témoignages d'habitants de la NAU critiquant le régime Dambé et ont presque réussi à convaincre le monde. Presque.

« *Cito, longe, tarde* »

pars vite, va loin, reviens tard

Un nombre non négligeable de personnes pense que tout ce qui s'en est suivi est dû à la NAU. À vrai dire, même si tous les investigateurs de fond pensent que le gouvernement Dambé est parfaitement innocent sur le sujet, il subsiste encore des doutes.

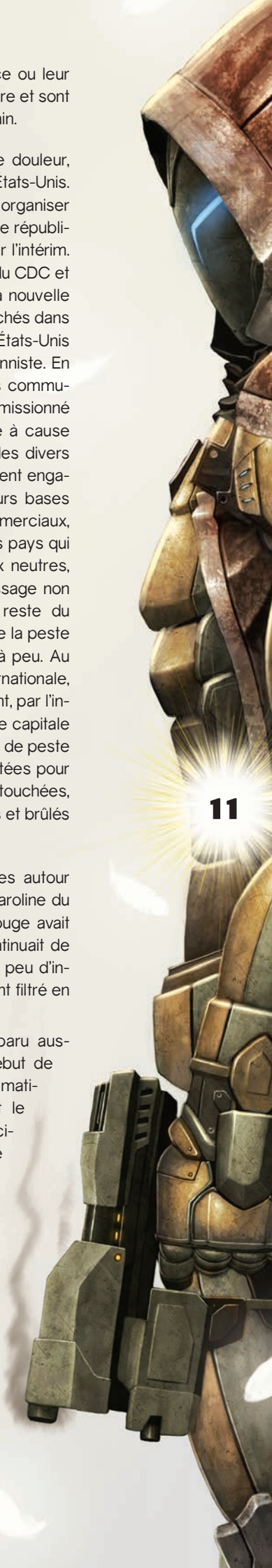
Toujours est-il que le 10 mai 2029, alors que les États-Unis se proclamaient victimes de la NAU et qu'ils annonçaient à la Terre entière qu'ils étaient « menacés », quelque chose d'horrible est arrivé. À Washington, lors de l'éloge funèbre prononcé par le président des États-Unis, Ryan McArthur, en l'honneur des soldats du commando disparus sur le territoire de la NAU, une bombe a explosé. Il s'agissait d'une bombe bactériologique dont l'explosion a propagé un virus inconnu, mortel, et aux effets extrêmement rapides, que les commentateurs ont nommé quelques jours plus tard, et à tort, la « peste rouge ».

Lorsque la bombe a explosé et que la peste s'est répandue dans Washington et ses environs, les symptômes se sont déclarés en quelques heures seulement, touchant des centaines de milliers de personnes. Dans les rues, des gens pris d'hystérie brûlaient leurs proches contaminés, la population de la capitale devenait folle et les forces de l'ordre peinaient à retenir les mouvements de panique. Selon les rapports, près de deux millions de personnes, dont le président, sont morts à Washington et dans les 100 kilomètres entourant la ville en seulement une journée. Par chance, le gouvernement a rapidement réagi et a mobilisé la Garde nationale ainsi que de nombreuses agences fédérales et gouvernementales telles que le FBI ou le CDC (*Central for Disease Control and prevention*). Les deux États entourant Washington, le Maryland et la Virginie, ont été mis en quarantaine et les hommes de la Garde nationale abattaient sans scrupule les forcenés qui tentaient de la percer. Par chance, certaines personnes mieux préparées, ou peut-être au courant de cet événement, ont réussi à se calfeutrer chez elles et à empêcher le virus de les atteindre. Des fusillades violentes ont éclaté entre des gens en sécurité chez eux et des victimes de la peste complètement désespérées, au bord de la folie même. Certains, grâce à leur débrouillardise, leur résistance ou leur opiniâtreté, ont quand même réussi à survivre et sont devenus des héros pour le peuple américain.

Bref, en quelques jours de malheur et de douleur, la peste rouge avait changé la face des États-Unis. Le gouvernement, sans président, a dû organiser des élections à la va-vite. C'est le diplomate républicain Ethan Henry qui a été élu pour assurer l'intérim. Chicago, où étaient regroupés les agents du CDC et le reste du gouvernement, est devenue la nouvelle capitale des États-Unis. Seuls, abîmés, touchés dans leurs valeurs comme dans leur orgueil, les États-Unis ont décidé d'adopter une politique isolationniste. En deux années seulement, ils ont coupé les communications avec les États extérieurs, ont démissionné de l'ONU, dont le siège avait été déplacé à cause de la pandémie, ont retiré leurs troupes des divers théâtres d'opérations dans lesquels ils étaient engagés, allant parfois jusqu'à abandonner leurs bases militaires, ont annulé leurs accords commerciaux, sauf avec la Chine et une poignée d'autres pays qui sont restés des partenaires commerciaux neutres, et ont interdit, sous peine de mort, le passage non autorisé de leurs frontières. Reclus du reste du monde, le pays a tenté de lutter seul contre la peste rouge qui continuait de se répandre peu à peu. Au grand étonnement de la communauté internationale, ils ont tenté de réduire l'épidémie en vitrifiant, par l'intermédiaire d'une bombe propre, l'ancienne capitale des États-Unis. Comme lors des épidémies de peste médiévales, des lois insensées ont été éditées pour contenir le virus, et dans les rues des villes touchées, des centaines de cadavres étaient empilés et brûlés sur ordre du gouvernement.

En 2031, dans un rayon de 600 kilomètres autour du lieu de l'explosion, de New York à la Caroline du Nord, du New Jersey à l'Ohio, la peste rouge avait fait plus de 55 millions de victimes et continuait de se répandre. À partir de cette année, très peu d'informations sur la situation des États-Unis ont filtré en dehors de ses frontières.

On sait toutefois que la peste a disparu aussi subitement qu'elle était apparue au début de l'année 2032, laissant la population traumatisée, le gouvernement exsangue et tout le territoire en proie à un début de guerre civile. Les savants, les médecins du monde entier suivent encore des recherches sur la peste rouge sans en comprendre sa nature ou sa provenance. Nul doute que le secret est bien caché quelque part au fin fond des États-Unis… ou des territoires de la NAU.





La peste rouge

Sous ce nom terrifiant se cache un virus aux effets plus terrifiants encore. Si la peste se propage par les animaux, notamment les puces, la peste rouge est un virus se propageant par la salive, la sueur et le sang. Parmi ses symptômes, on trouve des bubons gorgés de sang apparaissant sur tout le corps (d'où le nom donné par les médias), un suintement du sang par les pores de la peau, une fièvre très élevée, une perte des facultés cognitives et un pourrissement des chairs, notamment celles composant les organes vitaux. Ces symptômes apparaissent seulement quelques heures après que la victime a été contaminée, et entraînent la mort en quelques jours. Une chose est à souligner, seuls les humains sont touchés par la peste rouge. Aucune espèce animale n'en subit les effets.

La création du Dragon Asiatique

Fin 2029, suivant l'exemple de la NAU dont les États membres, très solidaires entre eux, avaient montré qu'ils pouvaient défier tout l'Occident, les pays d'Asie, sous l'impulsion de la Chine, ont décidé de former une coalition qui est rapidement devenue une organisation supranationale gérant, notamment, les affaires d'ordres commercial et militaire. Parmi les membres de la coalition, on comptait la Chine, la Corée du Sud, qui, abandonnée par les États-Unis, espérait retrouver une certaine force, le Laos, le Vietnam, la Thaïlande, le Cambodge, le Japon et même l'Inde. Généreuse en surface, la Chine a même permis à ses pays alliés de bénéficier de plusieurs de ses nombreuses compétences, en matière de sciences, d'ingénierie ou encore d'industrie. En retour, la Chine demandait seulement la présidence de cette union. Appâtés par tant de cadeaux, les pays membres ont accepté le marché. Seul le Japon a refusé et décidé de se séparer des autres pays.

La Chine n'a émis aucune protestation. Sous sa présidence et suite au traité de Beijing de juillet 2029, la coalition a pris le nom d'« Union de la grande Asie » et a été nommée plus familièrement et par tout le monde le « Dragon Asiatique ». L'idée ayant émergé suite à la création de la NAU, le Dragon Asiatique en a très simplement copié toute l'organisation et tout le système. Des diplomates et des administrateurs de la NAU ont même été envoyés en Chine et en Inde pour expliquer la manière dont la NAU fonctionnait. Les États sont restés en surface maîtres sur leurs territoires et les décisions devaient en apparence être prises par une assemblée. Tout fonctionnait bien. Rien ni personne n'a empêché la Chine et son gouvernement, présidé par Chen Hoang, de prendre le contrôle du Dragon Asiatique et de mettre à sa tête un de ses ministres, le vénérable Shou-Hsing Tao, âgé de 74 ans. Tout fonctionnait vraiment bien, jusque-là.

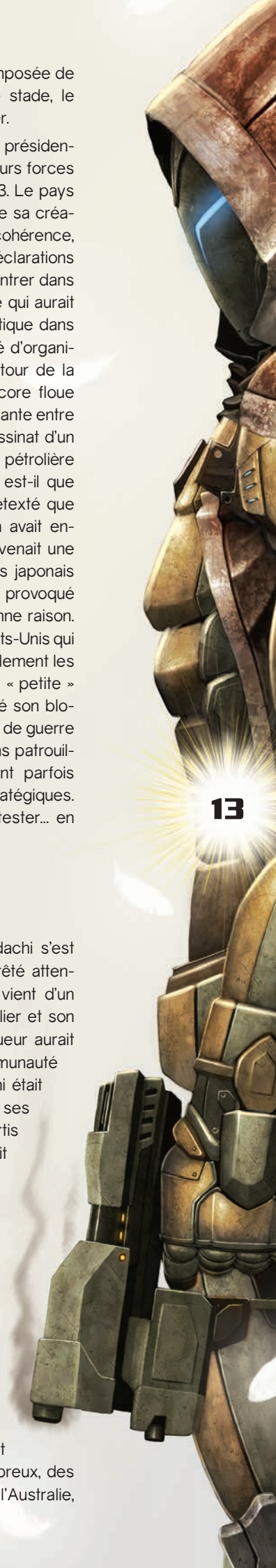
Le souffle du Dragon

Et puis, sans prévenir, au cours de l'année 2032, le Dragon Asiatique s'est lancé dans une politique de démantèlement des forces nord-coréennes et de tout son arsenal. Depuis la Corée du Sud, les colossales forces unies de la grande Asie ont assiégé le pays et lancé des assauts rapides et brutaux sur les centres névralgiques de l'armée nord-coréenne. Même sous la menace d'une riposte nucléaire ou bactériologique, les forces du Dragon Asiatique ont continué leur campagne. Sans aucun moyen de contrer le souffle guerrier implacable de ses voisins unis, la Corée du Nord a abdiqué. En moins de trois mois, le Dragon Asiatique avait réussi à éliminer un ennemi du « monde libre », un pays qui entachait la magnifique union de l'Asie, et à s'affirmer sur la scène internationale, notamment en termes militaires. Le territoire de la Corée du Nord a été intégré à la Corée du Sud et géré par une administration composée de différents bureaucrates de l'Union. À ce stade, le Dragon Asiatique n'avait plus rien à prouver.

Pourtant, Shou-Hsing Tao et le bureau présidentiel de l'Union ont décidé de concentrer leurs forces et leurs efforts sur le Japon dès mai 2033. Le pays avait quitté le Dragon Asiatique à l'aube de sa création et représentait une menace pour sa cohérence, ou plutôt son « hégémonie » d'après les déclarations du très vénérable Shou-Hsing Tao. Sans entrer dans une guerre ouverte avec le Japon, guerre qui aurait placé les pays membres du Dragon Asiatique dans le rôle des « méchants », l'Union a décidé d'organiser un blocus commercial et militaire autour de la péninsule. La raison de celui-ci reste encore floue aujourd'hui, on parle d'une tension grandissante entre le Japon et le Dragon Asiatique, de l'assassinat d'un responsable de l'Union ou d'une source pétrolière à l'appartenance controversée. Toujours est-il que pour mettre en place le blocus, on a prétexté que la force de défense japonaise (le Japon avait encore interdiction de lever une armée) devenait une véritable force de guerre, que des agents japonais étaient impliqués dans l'attentat qui avait provoqué la peste rouge… bref, on a trouvé une bonne raison. Allié à la Russie et à la NAU, éloigné des États-Unis qui souffraient de la maladie et méprisant totalement les menaces de l'Union européenne et de sa « petite » Eurocorps, le Dragon Asiatique a renforcé son blocus à la fin de l'année 2033. Des vaisseaux de guerre ont mouillé très près des côtes, des avions patrouillaient au-dessus de la péninsule, lançant parfois quelques raids invisibles sur des points stratégiques. Les Japonais, terrifiés, n'osaient pas protester… en apparence seulement.

Le Nodachi

Lorsque la force de sécurité privée Nodachi s'est créée en janvier 2016, personne n'y a prêté attention. Pourtant, une société dont le nom vient d'un énorme katana destiné à couper un cavalier et son cheval en deux dans le sens de la longueur aurait pu mettre la puce à l'oreille de la communauté internationale. L'année d'après, le Nodachi était une société de sécurité connue pour ses équipements high-tech et ses agents sortis des meilleures armées du monde. C'était l'entreprise Kaneda Technologies qui finançait le Nodachi par l'intermédiaire de plusieurs filiales, notamment une grosse banque sino-japonaise nommée Mizaho Bank. Doucement, le Nodachi grandissait, évoluait et ses membres devenaient les vigiles, les agents de sécurité et parfois les gros bras de nombreuses entreprises, appartenant à Kaneda ou non, de quantité d'hommes politiques ou encore de célébrités internationales. Dans un monde où la tension était presque palpable, où les crimes et les attentats étaient de plus en plus nombreux, des États-Unis à la Chine en passant par l'Australie,





les agents du Nodachi se trouvaient partout. Ils étaient appréciés pour leur discrétion, leur savoir-faire et pour l'impunité avec laquelle ils pouvaient agir.

En 2025, plus qu'une simple et docile société de sécurité, le Nodachi était devenu une véritable armée. Seuls quelques élus connaissent la vérité, mais on raconte qu'à ce stade de son existence, le gouvernement japonais participait activement au financement de la force Nodachi qui comptait près de 100 000 agents répartis sur tout le globe. Dès 2032, 12 000 employés de cette force sont même venus « aider » les États-Unis à se redresser et à sécuriser leur côte Est déchirée par la peste rouge et d'incessants conflits internes. C'est durant cette période que le Nodachi a révélé son vrai visage. Les milliers d'agents envoyés ont utilisé des méthodes extrêmement brutales pour contenir la population, n'ont pas hésité à tirer sur des civils et à organiser des procès sauvages, exécutant des criminels en place publique « pour l'exemple ». Certaines rumeurs faisaient état de la présence d'une technologie très avancée au sein du Nodachi, de soldats cybernétiques, de drogues de combat, d'armures de guerre déviant les tirs de gros calibre et de drones intelligents. Vu le peu d'informations filtrant sur la situation aux États-Unis, aucun pays n'a réagi malgré les mises en garde de plusieurs journaux d'investigation et d'observateurs indépendants, qui ont crié leur indignation dans l'indifférence générale.

Et puis, lorsque les premiers raids du Dragon Asiatique ont frappé le Japon en 2033, la réponse du Nodachi a été particulièrement brutale. Elle a été si sale et violente que beaucoup de gens très sérieux doutent encore de la véracité de ces événements. Loyal au gouvernement japonais et à son île, soutenu par l'une des plus grandes entreprises du monde et servi par une technologie en avance d'une génération, le Nodachi a répondu au Dragon Asiatique en seulement une nuit.

Le 19 décembre 2033, jour du Tennō Tanjōbi (fête nationale du Japon et jour d'anniversaire de l'empereur actuel), les capitales des pays membres du Dragon Asiatique, leurs bâtiments gouvernementaux, leurs infrastructures énergétiques et de communication, ont été frappés par des escouades de combat venues de nulle part, utilisant des procédés de camouflage optique, des armes capables de faire fondre les plus épais blindages et des drones de guerre massacrant les soldats sous des pluies de bombes chimiques. Les soldats du Nodachi déjà présents sur les lieux comme agents de sécurité ou gardes du corps ont grandement aidé leurs collègues en ouvrant des voies d'accès ou en provoquant des diversions bienvenues.

Avec une discipline rare et une organisation millimétrée, tous les membres des gouvernements des pays unis sous la bannière du Dragon Asiatique ont été exécutés par décapitation, femmes et enfants compris, les chefs d'État et leurs familles ont été enlevés et le président de l'Union, Shou-Hsing Tao, a été amené devant le trône de chrysanthème, face à l'empereur Naruhito, fils d'Akihito.

Au terme d'un entretien qui a duré trois jours et trois nuits, Shou-Hsing Tao a été raccompagné au siège administratif du Dragon Asiatique, situé en Chine, par près de 8 000 soldats du Nodachi et dans un calme absolu. Les chefs d'État enlevés ont été retrouvés dans leur pays quelques jours plus tard,

ligotés et souvent assoiffés ou affamés. Le 1er janvier 2034, le Dragon Asiatique retirait ses troupes des eaux du Japon et Shou-Hsing Tao a déclaré que l'île était désormais sous la protection du Dragon Asiatique.

Dans le même temps, le premier ministre du Japon et l'empereur ont déclaré le Nodachi « protecteur du Japon et du peuple japonais ». Les membres de la force de défense japonaise, mais aussi les services de secours ou encore les agents de police, ont doucement été intégrés à cette nouvelle force nationale. Tout est rentré dans l'ordre et la communauté internationale est restée comme à son habitude complètement inactive et stupéfaite.

L'Anathème

C'est à la moitié de l'année 2034 que l'Anathème a frappé le monde, non pas comme une épidémie, une météorite géante ou une tempête de missiles nucléaires, mais plutôt comme une véritable invasion, bien orchestrée. D'abord, ça a été des nuits bien plus longues qui ont étonné les scientifiques et le reste de la population. Peu importe la partie du globe, la nuit tombait en effet beaucoup plus rapidement qu'à l'accoutumée et, bien que le soleil ne se soit pas couché plus tôt, le ciel s'assombrissait pour déverser une obscurité nocturne à des heures précoces. Dans des communautés isolées, les médias ont rapporté des apparitions étranges d'êtres irréels, des événements surnaturels suivis de dizaines de disparitions. Doucement, la peur s'est installée dans ces régions reculées, parfois laissées à l'abandon par leur gouvernement.

Puis, en l'espace d'un soir, au Proche-Orient, la nuit a décidé de perdurer, comme si la lumière du soleil n'arrivait plus à percer l'obscurité. De l'Égypte à l'Afghanistan, de la Géorgie au Yémen, l'obscurité s'est installée et intensifiée. Des rapports des autorités sur place parlaient de ténèbres presque palpables et d'animaux inconnus et dangereux rôdant dans les villes. Et bientôt, plus rien. Toute la population de cette grande région du globe avait disparu. L'angoisse de la fin du monde a pris l'Humanité au ventre. On a tenté de trouver des parades, on a envoyé des hommes pour retrouver les disparus, des enquêteurs pour savoir comment et pourquoi les ténèbres avaient pris des dizaines de millions de personnes... Mais rien n'a été trouvé, aucun indice. Rien.

Le désespoir

Quelques semaines plus tard, la même chose s'est produite dans de nombreuses autres régions du monde : en Asie, en plein territoire du Dragon Asiatique, entre le nord de la Chine et la Malaisie ; dans l'Est des États-Unis, dans l'immense région qui avait été infestée par la peste rouge, de la Floride à la frontière canadienne ; en Europe centrale, depuis la frontière russe jusqu'à Paris et de l'Italie à l'Allemagne ; et en Afrique centrale, de la Mauritanie au Soudan. Cette fois-ci, tous les habitants n'ont pas disparu comme au Proche-Orient et beaucoup ont réussi à quitter l'obscurité. Certains d'entre eux, beaucoup même, étaient profondément changés, physiquement et mentalement, comme si l'espoir et toute trace d'humanité les avaient quittés. Ils se comportaient en déments, pleurant et hurlant leur douleur avant de se donner la mort ou d'attaquer leurs proches.

On a tardivement nommé ce phénomène le « désespoir » et ceux qui y étaient sensibles les « désespérés ». Ces derniers avaient changé même physiquement, leur corps laissant paraître de mystérieuses plaques noires sous leur chair abîmée, leurs yeux se fonçant et devenant vitreux. Au début, la communauté internationale a cru à une maladie nouvelle, provoquée par ces nuits surnaturelles. Mais bien vite, tous ont compris que la science ne pouvait répondre à ces questions.

C'est le Nodachi qui a lancé en premier les hostilités. Des escouades ont été envoyées par centaines abattre les désespérés là où ils se tenaient en nombre. Les cadavres ont été déposés dans des charniers puis brûlés. Sous les panaches de fumée dégagés par les milliers de morts qu'on passait par les flammes, les forces du Nodachi affrontaient toujours plus d'humains devenus fous et dangereux. D'autres forces armées leur ont emboîté le pas et ont fait de même. On a assisté à des scènes d'horreur. Le désespoir s'étendait, « contaminant » d'autres gens qui avaient lâché prise et perdu foi en l'avenir. Peu à peu, le monde s'enfonçait dans les ténèbres. Beaucoup pensent encore qu'il s'agissait de la suite logique des événements passés, mais beaucoup d'autres estiment que des solutions moins radicales auraient pu être trouvées.

Les taches de ténèbres : rivières, lacs et océans d'obscurité

Et puis, dans des lieux jusque-là épargnés, des taches d'obscurité, comme des endroits où la nuit ne voulait pas lâcher prise, sont apparues partout sur le globe. Fort heureusement, elles étaient souvent de petite taille, comme de simples lacs, s'étendant sur quelques kilomètres seulement, parfois sur une petite ville, et durant rarement plus de quelques jours. Lors des « *éclosions de ces rivières, lacs et océans de ténèbres* » comme le disait le Docteur Niakaté, des créatures inhumaines enlevaient des gens pour les emmener dans l'inconnu tandis que d'autres cédaient au désespoir, ruinant des communautés entières par leurs actes barbares. De temps à autre, des événements surnaturels comme des pluies de cendres ou un froid extrême frappaient les territoires à l'intérieur de ces taches. Des centaines sont apparues, partout. Fin 2034, on comptait plus de trois cents éclosions, avec



leur lot de disparus et de désespérés. Aucun gouvernement, aucune institution, personne ne semblait pouvoir faire quoi que ce soit face aux ténèbres qui envahissaient le monde. En décembre 2034, les organismes de statistiques dénombraient près de 600 millions de disparus et près du double de désespérés. La démence de ces derniers était d'ailleurs de plus en plus terrible, tous semblaient vouloir anéantir l'Humanité saine et s'adonnaient à des actes de violence et à des atrocités sans commune mesure : viols, torture et meurtres. Malgré les efforts conjoints du Nodachi et de nombreuses forces armées telles qu'Eurocorps, le Monna-Molelo ou encore les restes de l'armée américaine, les désespérés continuaient d'apparaître.

L'Horreur

Les médias ont rapidement nommé tous ces phénomènes l'« Horreur ». Poser un nom sur cette fin du monde a aidé la population à y voir plus clair et à se mobiliser. Les communautés isolées dans les lieux que l'obscurité noyait se sont organisées, au niveau local ou national. Les gouvernements ont débloqué des crédits, ont rendu leurs infrastructures gratuites et tous leurs fonctionnaires ont bataillé pour aider les gens apeurés. Bien qu'elle restât encore abominable, la situation se calmait un peu. À la moitié de l'année 2035, moins de lacs de ténèbres parsemaient le monde et, si des désespérés hantaient toujours la planète, la réponse menée par le Nodachi commençait à porter ses fruits.

Et puis en août 2035, l'obscurité a commencé à se retirer à certains endroits, laissant tout de même de grandes surfaces sous les ténèbres. Comme la marée descendante qui laisse parfois apparaître le cadavre d'un noyé, la lumière revenue a dévoilé des paysages complètement modifiés par l'Horreur.

Dans une partie de l'Afrique, la terre, les bâtiments, les pays, les villes avaient été gelés, comme soumis à des températures spatiales. Dans les rares centres de population, des statues d'humains et d'animaux congelés se dressaient sous le soleil blafard. Les premiers explorateurs de cette immense région ont subi de plein fouet des températures avoisinant les -70 °C et l'assourdissant silence de mort. Sans véritable raison, ce désert gelé a été nommé le territoire de la Dame.

En Europe centrale, une pénombre froide assombrissait tout. De nombreux survivants qui s'étaient cachés sont réapparus, parmi lesquels de nombreux désespérés. La faune avait diamétralement changé, et même les animaux les plus dociles s'étaient changés en des parodies de créatures au corps monstrueux couvert d'une substance noire, aux dents et aux griffes acérées. Rapidement, des témoignages ont fait état de milliers de créatures volantes, semblant presque nager dans des vagues d'encre en suspension dans l'air. D'autres encore ont affirmé que ces abominations du ciel annonçaient la venue d'un gigantesque monstre, semblable à un prédateur des abysses capable de dévorer un village entier. On a vite appelé cette région le territoire de la Bête.

En Asie, sur les restes du territoire du Dragon Asiatique, la nuit déclinante a révélé des paysages d'os, de peau et de sang. Partout, la terre, la végétation, les animaux et parfois même les bâtiments avaient été changés en des atrocités composées de chair et de morceaux de corps humains. Les arbres étaient faits de membres, leurs branches de veines au bout desquelles pendaient des yeux vivants. Le sol lui-même était jonché de mains levées, d'ongles tranchants ou encore de bouches garnies de crocs, prêtes à mordre la première personne passant à proximité. Beaucoup d'habitants qui n'avaient pas réussi à fuir la nuit s'étaient changés en monstres de chair, et les désespérés étaient devenus plus que des fous, mutilants leur propre corps, s'abaissant aux instincts les plus vils. Cette nature transformée, parodique, a sans doute été le pire mal infligé par l'Horreur. Un mal qui occupe aujourd'hui presque toutes les forces du Nodachi, 24 heures sur 24, et que l'organisation appelle maintenant le territoire de la Chair.

Sur le sol des États-Unis, là où la peste rouge avait frappé, l'obscurité levée a révélé des mégalopoles vides de presque tous leurs habitants. Les premiers rapports des renseignements ont indiqué que les machines étaient devenues vivantes, que les bâtiments semblaient se mouvoir pour reconfigurer les villes et que, de temps à autre, dans les avenues des immenses cités, de monstrueux engins cyclopéens foulaient le sol en ruines. Rapidement, ces données se sont avérées exactes et la zone a été déclarée « zone noire », soumise à quarantaine et interdite d'accès. On a nommé cette zone le territoire de la Machine.

Seules les ténèbres du Proche-Orient ne se sont pas levées. Certains ont même dit qu'elles s'intensifiaient. Elles formaient un océan de nuit, immobile, silencieux et dont personne ne revenait jamais.

Chaque nuit, ces régions souillées par l'Horreur révélaient leur lot d'atrocités. Leurs territoires corrompus semblaient vouloir ou devoir s'étendre et, peu à peu, la planète tout entière s'est mise à désespérer alors que de nouvelles taches de ténèbres naissaient.

Doucement, la fin du monde rongeait la planète.

Subtilement, la température a baissé d'une dizaine de degrés sur toute la surface du globe. La végétation mourait peu à peu et plus rien ne poussait sur la Terre, obligeant l'Humanité à trouver des parades avec la création de milliers de fermes hydroponiques et l'accroissement de l'élevage.

Les choses ont peu à peu perdu leurs couleurs, rendant les plus vives teintes, les plus éclatantes fleurs aussi ternes que si elles avaient été abandonnées depuis des années. Étonnamment, seuls les œuvres d'art originales et les lieux où l'art était

pratiqué ou vu, de la salle de spectacle au musée, conservaient leurs couleurs vives. Malheureusement, peu d'artistes paraissaient avoir conservé leurs dons, leurs talents, et bientôt, l'art a presque totalement été oublié, comme si l'Humanité en avait perdu le savoir, le sens, l'envie.

L'espèce humaine a failli perdre la bataille pour sa survie.

Le salut des immortels

Puis au début de l'été 2036, les immortels se sont révélés. Au nombre de 24, on comptait parmi eux des chefs d'État, des hommes politiques ou des patrons de corporations multinationales, comme l'ancien président des États-Unis, Ethan Henry, le dirigeant de Kaneda Technologies, Iwata Kaneda, ou encore le célèbre Ismaël Jhelam, directeur de la Byrd Corporation. Par les médias, télévision, journaux, internet ou encore réseaux RA (Réalité Augmentée), chacun s'est localement présenté et a affirmé faire partie d'une organisation vouée à sauver le monde des ténèbres. Toute une frange de la population a crié au complot et a désigné cette organisation sous le nom d'Illuminati, de Reptiliens ou autres. Certains ont trouvé ou fabriqué de fausses preuves sur la participation des immortels à l'Horreur. Dans des villes comme Rio de Janeiro ou Johannesburg, des émeutes ont éclaté.

Mais une autre partie de la population, celle plutôt située dans l'hémisphère nord, avait besoin d'un salut, d'une porte pour sortir de l'Horreur. Inconsciemment, la plupart des gens de cette face de la planète appréciaient, voire vénéraient les immortels, comme s'il s'agissait de l'ordre naturel des choses.

Ainsi, quand certains des immortels se sont « suicidés » puis sont revenus à la vie devant la caméra pour prouver leurs dires, seuls les femmes et les hommes les plus indépendants ou incrédules ont hurlé au canular. Les autres semblaient avoir trouvé la preuve que leurs sauveurs étaient de nature quasi divine.

Bien entendu, les immortels ont précisé que c'était la science qui les avait rendus ainsi et que ceux qui les serviraient pourraient y accéder.

Car ce qu'ont proposé les immortels à l'Humanité n'a rien été d'autre qu'une vie de servitude.

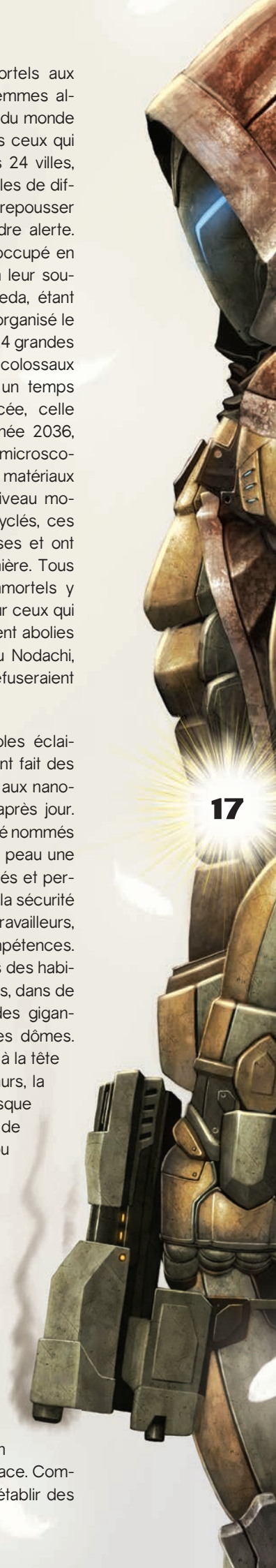
Les arches et les citoyens

Durant l'été 2036, les pays d'Occident, la Russie, plusieurs États d'Asie comme le Japon ou encore l'Australie ont vu l'édification d'arches sur leur territoire. Au-dessus de certaines grandes villes comme Chicago ou Londres, plusieurs structures en forme de dôme ont commencé à être érigées sur ordre des gouvernements, sans que personne ne puisse protester.

Le marché qu'ont proposé les immortels aux gens était simple. Les 24 hommes et femmes allaient faire de 24 des plus grandes villes du monde des « arches » et protégeraient ainsi tous ceux qui accepteraient de les rejoindre. Dans ces 24 villes, les grands dômes se sont allumés, capables de diffuser une puissante lumière destinée à repousser les ténèbres hors des arches à la moindre alerte. Aidés par le Nodachi, qui bien que très occupé en Chine et ailleurs a activement participé à leur soutien (le dirigeant du Nodachi, Iwata Kaneda, étant lui-même un immortel), les immortels ont organisé le « salut » de l'Humanité qui les suivrait. Sur 24 grandes cités du monde, de nouveaux immeubles colossaux se sont élevés et ont été terminés en un temps record grâce à une technologie avancée, celle des nanoconstructs. Avant la fin de l'année 2036, grâce à des plans en 3D, des machines microscopiques ont construit les arches à partir de matériaux simples qu'elles pouvaient modifier au niveau moléculaire. Avec de simples éléments recyclés, ces cités sont devenues des arches immenses et ont été pourvues de plusieurs dômes de lumière. Tous ceux qui accepteraient de servir les immortels y seraient les bienvenus. Les frontières, pour ceux qui allaient se réfugier dans les arches, seraient abolies et les troupes locales, comme celles du Nodachi, frapperaient violemment les pays qui refuseraient de coopérer.

Protégées des ténèbres par des coupoles éclairées et amplifiant la lumière, les arches ont fait des centaines de millions d'adeptes et, grâce aux nanoconstructs, elles se sont agrandies jour après jour. Les gens qui sont venus pour y vivre ont été nommés « citoyens » et on leur a implanté sous la peau une puce de reconnaissance d'identité. Marqués et perdant leur anonymat, les citoyens ont choisi la sécurité au prix de la liberté. Ils sont devenus des travailleurs, organisés en échelons selon leurs compétences. Les plus manuels et pauvres vivaient dans des habitats étroits et les plus intellectuels et riches, dans de magnifiques appartements au sommet des gigantesques conforteresses, au plus près des dômes. On a placé un immortel et des conseillers à la tête de chacune des arches et, entre leurs murs, la paix est revenue. C'est un fait, il n'y a presque jamais eu de rébellion et aucune tache de ténèbres n'est apparue dans une arche, ou très peu... Début 2037, la vingtaine d'arches abritait à elle seule à peu près 3 milliards de personnes.

En 2037, l'hémisphère nord et l'Océanie ne comptaient plus vraiment de pays. Certaines arches s'étendant sur des centaines de kilomètres abritaient presque toute la population du pays où elles avaient été construites, et il n'y a bientôt eu comme autorité que les immortels locaux. Même si les gouvernements des pays existaient toujours, si leurs membres travaillaient encore un peu, c'était surtout pour ne pas perdre la face. Comment diriger et administrer un pays et y établir des



lois quand une majorité de la population s'est réfugiée dans une arche d'un pays voisin, parfois même située sur deux pays ?

Certains, qui désiraient rester libres, ont refusé de vivre dans les arches et, même s'ils étaient poussés à se réfugier auprès des immortels par les gouvernements et les autorités locales en train de s'éteindre, ils n'en ont pas démordu, s'organisant en petites communautés indépendantes pour tenter de se protéger les uns les autres des ténèbres et des désespérés qui ruinaient le monde.

Les rebuts

Rapidement, ces personnes évoluant autour des arches et voulant rester libres ont été appelées « rebuts » et leur lieu de vie nommé « terrier » par les citoyens, qui voyaient en eux des passéistes, voire des ennemis de la « nouvelle Humanité », celle qui servait les immortels. Bien rapidement, le terme rebuts s'est généralisé, même pour ceux qui étaient concernés. Fiers d'être libres, ils n'hésitaient pas à s'opposer ouvertement aux immortels et aux citoyens. Dans certaines régions, plusieurs centaines de communautés sont devenues réellement sauvages, attaquant les convois voyageant d'arche en arche, d'autres communautés ou encore des soldats isolés chassant les désespérés. Ces communautés-là n'ont pas longtemps résisté et ont elles-même cédé au désespoir, se laissant envahir par les ténèbres. Ce sont certainement les rebuts qui ont compris en premier qu'un soutien moral, une occupation constante, la solidarité et l'envie de vivre par-dessus tout permettaient de résister au désespoir. Dans leur terrier, les rebuts résistaient, et si plusieurs communautés se sont rapidement éteintes à cause du manque de nourriture et d'eau, les autres demeurent encore bien vivaces.

Mettre les rebuts dans des cases est aujourd'hui encore compliqué, l'administration des immortels ignorant toujours combien ils sont et comment ils s'organisent.

En 2037, les communautés de rebuts étaient généralement de très petite taille, vivant dans des abris à la sûreté toute relative, mais d'autres, immenses, avaient pris essor dans des villes, les fortifiant contre les ténèbres et les désespérés.

Finalement, la présence des rebuts s'avère encore aujourd'hui salutaire pour les arches. Chaque communauté, chaque rebut capable de se défendre retarde l'expansion de l'Horreur. Le plus étonnant dans tout cela, c'est que ces gens sont fortement soutenus par les pays de l'hémisphère sud en termes de ressources et de moyens. Ceux qui se nomment eux-mêmes « territoires libres » sont en effet prompts à soutenir leur indépendance. Certains y voient un acte de défi envers les immortels, d'autres le respect et la protection de l'être humain.

Les territoires libres

Il est difficile de parler des territoires libres sans entrer dans une suite de détails indigestes. Ces territoires sont formés par l'Indonésie et les îles de son pourtour, par les pays d'Amérique du Sud et par les pays d'Afrique situés au sud de la zone glaciaire. Leur chef de file est la NAU, dont les dirigeants, les officiels, les militaires et le peuple tout entier ont été abasourdis de voir des immortels révélés après la destruction des découvertes de Niakaté.

Aujourd'hui, les pays membres de la NAU sont en froid avec l'hémisphère nord des immortels. Dans leur sillage, les pays d'Amérique du Sud et les îles océaniques se considèrent comme libres et indépendants. Le Brésil et l'Argentine, notamment, sont très liés à la Nation Africaine Unie avec laquelle ils commercent et échangent constamment. C'est un fait qui irrite quelques immortels, ce Sud résiste aux ténèbres et à leur volonté.

L'Afrique, bien que profondément touchée dans son cœur par l'obscurité, centralise les volontés des territoires libres et tente de faire naître une alliance générale qui permettrait d'équilibrer la balance mondiale. Pour le moment, rien n'est encore acté, mais les choses avancent malgré les pressions venues de l'hémisphère nord.

L'Amérique du Sud, particulièrement épargnée, a vu ses ressources financières et son PIB augmenter considérablement avec l'immigration de plusieurs milliers de personnages, de célébrités et de patrons richissimes en son sein. Le Pérou, la Bolivie et le Paraguay sont devenus des destinations de choix où poussent des villas, des centres de recherche, des usines ou encore des immeubles de bureaux défiant les cieux. Si la jungle devient peu à peu un cimetière de bois mort, le chanceux peut encore voir en Amérique du Sud des jardins colorés et quelques artistes pratiquants.

Les îles océaniques, Australie mise à part puisqu'elle est sous le joug des immortels, sont dans une situation un peu plus complexe. Proches du pays « QG » du Nodachi, situées juste à côté d'immenses arches et à proximité d'un territoire où l'Horreur règne, les îles ne doivent leur salut qu'au soutien de la NAU qui les fournit en diplomates, soldats, matières premières et même ressources technologiques grâce à la société U-Sigma.

Bien qu'ils n'aient pas réellement de puissance face aux immortels, les territoires libres constituent des acteurs majeurs dans la guerre contre l'Horreur. Leurs actions, dans un futur proche, conditionneront sans doute l'avenir de l'Humanité. C'est d'ailleurs depuis l'Afrique du Sud que la plus étincelante arme de l'Humanité contre l'obscurité est apparue.

Le Knight

James Niakaté a toujours été un précurseur. Découvreur de l'immortalité croyant avoir détruit sa découverte, il est aussi le façonneur du combat moderne et des armes qui servent l'Humanité dans sa lutte contre les ténèbres. Si le Nodachi utilisait des exosquelettes, des drones avancés ou encore des drogues de combat, rien ne laissait présager la naissance des méta-armures et, par extension, celle du Knight.

Le dernier rempart de l'Humanité a été créé par James Niakaté, un homme prêt à tout pour lutter contre l'Anathème, même à s'en servir. On raconte qu'il a trouvé, suite à des visions surnaturelles, une nouvelle énergie capable d'alimenter à peu près n'importe quel objet en occupant un espace très réduit : l'énergie alpha, tirée elle-même de l'élément alpha, un minerai métallique qui ne peut être trouvé que dans les ténèbres. C'est grâce à cet élément et à cette énergie que la première méta-armure a été créée.

En 2036, Niakaté a dévoilé au grand jour, face à une assemblée d'immortels réunie à l'arche de Londres pour l'occasion, la première méta-armure, le modèle unique « Excalibur », portée par un vétéran d'Eurocorps, le célèbre capitaine Raphaël MacTavish. Selon les dires du professeur Niakaté, « *cette armure de combat d'une nouvelle génération devait assurer l'avenir de l'Humanité* ». Les immortels, circonspects, n'ont pas soutenu le projet et Niakaté, comme le capitaine, ont dû faire leurs preuves. La façon dont l'efficacité de la méta-armure a été démontrée est aujourd'hui une légende au sein du Knight.

Après sa victoire à Dublin, le capitaine a été porté en héros par la population locale et bientôt, tous les médias des immortels ont diffusé ses exploits, son image et, surtout, l'efficacité de la méta-armure, la nouvelle arme de l'Humanité dans sa guerre contre l'Anathème, l'Horreur. On a alors appelé le capitaine MacTavish « Arthur », d'abord par analogie avec l'acte chevaleresque d'un guerrier en armure apportant la lumière dans les ténèbres, puis par respect. Les immortels, sans exception, ont décidé de subventionner les recherches de Niakaté sur le développement de ces armures capables de vaincre les ténèbres. James Niakaté, qui avait permis à Arthur de porter Excalibur, a naturellement été nommé « Merlin ».

Le projet « Knight » s'est enclenché sous la responsabilité des immortels, notamment Ismaël Jhelam, et très tôt, le projet s'est mué en une véritable organisation. Arthur, symbole d'une Humanité relevée et combattante, en a pris la direction militaire et Merlin la direction scientifique. La Byrd Corporation d'Ismaël Jhelam leur a fourni des armes dernier cri, Hemera, dirigée par Ethan Henry, a offert les modifications génétiques, pour que les personnes engagées dans le projet aient un meilleur contrôle des méta-armures, et les arches ont fourni des candidats au Knight.

La délivrance de Dublin racontée par le Knight

« C'est par un automne mourant dans le froid et l'obscurité que la première méta-armure, Excalibur, a été utilisée, alors qu'une nouvelle tache de ténèbres éclatait sur le monde, en plein centre de Dublin, une ville de réfugiés apeurés.

Au cœur de cette nuit artificielle, des abominations cruelles sont sorties des ombres et sont venues enlever leurs victimes horrifiées et impuissantes face aux ténèbres véritables. Débordées, les forces de sécurité locales ont été fauchées par les monstres comme du blé mûr, incapables de se défendre ou de riposter.

Seul un homme s'est dressé. Au milieu des ténèbres, Excalibur et son porteur Raphaël avançaient, déployant la lumière, le feu et la fureur de l'Humanité. Isolé dans les rues enténébrées, le guerrier avançait et, dans son sillage, des centaines d'abominations gisaient en un véritable charnier.

Le combat a duré plusieurs nuits et, des flammes qui embrasaient les derniers monstres, le capitaine MacTavish est sorti victorieux. Fatigué, blessé, son armure abîmée et proche de la destruction, le chevalier s'est présenté aux survivants qui l'ont aidé et soigné. Les ténèbres ont reflué et bientôt, le soleil pâle d'une planète en déclin a de nouveau illuminé la ville blessée. »

L'ensemble s'est installé à Londres, au cœur de l'arche, et un bâtiment, le palais de Westminster, abandonné par le Parlement en déclin, a ensuite été offert au Knight. On l'a nommé Camelot et, grâce aux nanoconstructs, le lieu est devenu une vraie forteresse, symbole de la future puissance de l'organisation. Très vite, des milliers de candidats ont afflué, mais très peu ont passé la première phase de tests qui consistait simplement à faire bouger le bras d'une méta-armure une fois à l'intérieur. Le modèle Excalibur est donc resté le seul actif durant quelques semaines, Arthur assurant le reflux de 11 taches de ténèbres à lui seul. Par ailleurs, pour une raison inconnue, aucun autre modèle Excalibur n'a été développé, Arthur conservant ce privilège pour lui seul.

Chevaliers

Le modèle Warrior, la première méta-armure pouvant être portée par d'autres personnes qu'Arthur, a été conçu et développé par Merlin fin 2036.



Cependant, le Knight avait beau recevoir des milliers de candidats, très peu s'avéraient capables de vêtir une méta-armure et de la faire bouger. Capricieux, le système de contrôle nerveux et mental de l'armure Warrior ne fonctionnait qu'avec peu d'élus, ceux dotés d'un esprit d'acier et d'une volonté de fer. En réponse à cette relative absence de recrues, Arthur a décidé que le Knight choisirait lui-même ses membres en instaurant les « hauts faits » : seuls ceux qui avaient été des héros, qui avaient affronté les ténèbres ou qui étaient connus pour aider la communauté, ont été approchés par Arthur ou un de ses envoyés, puis recrutés.

En quelques semaines seulement, le Knight embauchait 300 personnes sur le terrain et dix fois plus en logistique ou dans les bureaux. Les 300 guerriers en méta-armure ont été nommés « chevaliers » et, à la fin de l'année 2036, l'Humanité a obtenu ses premières vraies grandes victoires face à l'Anathème.

On a rédigé un code d'honneur du Knight et, peu à peu, l'organisation s'est changée en un véritable ordre de chevalerie d'inspiration arthurienne. Les jeunes recrues étaient chargées de défendre la veuve et l'orphelin, de trouver l'amour romantique ou encore de partir à la recherche de la lumière. Certains ont traité les membres du Knight de fous, d'autres ont compris que ce « jeu » n'était pas feint et que les membres du Knight se prenaient, et se prennent encore, pour des chevaliers honorables, s'assurant un moral inaltérable contre l'Horreur.

Et puis, début 2037, sous l'impulsion de Merlin, Arthur a ordonné que l'art et ses œuvres soient sauvés. Partout, des chevaliers ont été envoyés pour récupérer des tableaux, des statues, des manuscrits par dizaines, perdus dans les ténèbres ou laissés à l'abandon. Plusieurs ont été amenés à Camelot et les autres ont été fournis aux différentes arches, puis exposés dans les lieux de vie des chevaliers et des citoyens.

Comme Merlin l'avait prévu, les couleurs sont faiblement revenues dans ces endroits où l'art était de nouveau présent et, avec elles, l'espoir de retrouver la lumière d'autrefois est né dans les esprits, même ceux des plus désespérés. Malheureusement, les copies et enregistrements découverts n'avaient qu'un effet amoindri.

C'est cette lumière que les chevaliers cherchent lorsqu'ils arpentent les ténèbres.

Aujourd'hui

Aujourd'hui, au crépuscule de 2037, on compte un millier de chevaliers actifs sur le terrain et près de 15 000 personnes travaillant à ou pour Camelot. Malgré l'effort du Knight, la situation reste désespérément enténébrée, mais ils bataillent pour que les choses évoluent. Beaucoup de chevaliers meurent en mission et il devient difficile de les remplacer tant les héros se font rares.

Constamment, Merlin travaille à la conception de nouvelles méta-armures, plus puissantes et plus maniables. Malgré les neuf modèles dont l'organisation dispose déjà, il cherche toujours des moyens de les perfectionner.

Arthur œuvre pour le salut de l'Humanité, commandant ses troupes, tantôt depuis la Table Ronde, tantôt depuis les pires théâtres d'opérations. Ses lieutenants, Kay, Gauvain, Lamorak, Lancelot, Palomydès, Dagonnet, Bohort, Sagramor et Bédivère, tentent de partager son travail de titan et d'autres sont en passe de prendre eux aussi une place autour de la Table Ronde et dans la légende.

« Aujourd'hui, beaucoup nous traitent de fous, de cinglés dont les combats sont inutiles. Mais beaucoup aussi croient en nous et versent leurs derniers espoirs dans les quêtes qui nous animent. C'est pour eux que nous nous battons dans les ténèbres, que nous mourons dans la fange et que nous ravivons la flamme de l'espoir.

Seuls nous combattrons, ensemble nous vaincrons. »

Arthur



Chronologie de la fin du monde

2016

Création au Japon de la société de sécurité Nodachi financée par Kaneda Technologies.

2019

Eurocorps devient l'armée supranationale de l'Union européenne.

2024

Eurocorps finit d'intégrer toutes les armées nationales de l'Union européenne.

2025

Offensives européennes en Afrique subsaharienne pour rétablir la démocratie.

7 nouveaux pays rejoignent l'Union européenne et Eurocorps.

2025

Le Nodachi devient une véritable armée.

2027

10 pays d'Afrique australe s'allient pour former la NAU, dirigée par le président Edwar Dambé.

2028

Eurocorps quitte l'Afrique définitivement.

2029

La NAU se dote d'une force armée et d'une économie stable.

Début 2029

Création par James Niakaté des premières nanomachines destinées à guérir du cancer. James Niakaté étend l'usage des nanomachines au soin de toutes les maladies puis à l'arrêt du vieillissement.

Mars 2029

James Niakaté cherche à détruire ses recherches, des fuites ont lieu vers les USA.

10 mai 2029

Après la mort d'un commando américain, les États-Unis classent la NAU comme une organisation ennemie de l'Humanité et associée à des terroristes. Une bombe bactériologique explose sur le sol américain (Washington) et déclenche la peste rouge.

Juin 2029

Élection d'Ethan Henry à la tête des USA en remplacement du président décédé. Il reste élu jusqu'au 20 janvier 2032 avant de prendre la tête d'Hemera Genetics et de passer la main à Dikembe Hooper.

Juillet 2029

Le traité de Beijing regroupe de nombreux pays asiatiques (sauf le Japon) sous l'Union de la grande Asie, très vite appelée le Dragon Asiatique. Son président est le Chinois Shou-Hsing Tao

2031

Les USA se coupent du reste du monde et interdisent le passage de leurs frontières sous peine d'exécution.

2031

La peste rouge a fait plus de 55 millions de victimes aux USA.

Début 2032

La peste rouge disparaît aussi rapidement qu'elle est apparue.

2032

Le Dragon Asiatique se lance dans le démantèlement de la Corée du Nord qui abdique trois mois plus tard.

Mai 2033

Le Dragon Asiatique opère un blocus économique et militaire contre le Japon.

19 décembre 2033

En réponse, le Nodachi attaque le Dragon Asiatique, tous les membres des gouvernements des pays du Dragon sont décapités avec leurs femmes et leurs enfants. Les chefs d'État et leurs familles sont enlevés et le président Shou-Hsing Tao est amené de force devant l'empereur du Japon, Naruhito.

1er janvier 2034

Le Dragon Asiatique déclare le Japon sous sa protection et retire ses troupes des eaux japonaises.

Le Nodachi devient la force nationale du Japon.

Mi 2034

Apparition de l'Anathème sur Terre.

Fin 2034

On compte plus de 300 éclosions de rivières, de lacs et d'océans de ténèbres, on dénote 600 millions de disparus et le double de désespérés.

Août 2035

Une partie de l'Anathème se rétracte et dévoile des régions entières métamorphosées.

Début de l'été 2036

Les 24 immortels se présentent au monde, certains se suicident face aux médias, en direct, pour prouver leurs dires.

Éte 2036

Début de la construction des arches sur 24 grandes villes du monde.

Automne 2036

Présentation par James Niakaté de la première méta-armure : Excalibur. Première grande victoire de l'Humanité lors du sauvetage de Dublin par Arthur.

Novembre 2036

Fondation du Knight. L'arche de Londres offre à l'organisation le palais de Westminster qui devient son quartier général, Camelot. Création de la méta-armure Warrior peu après.

Fin 2036

Plusieurs victoires du Knight sur l'Anathème.

2037

L'hémisphère nord et l'Australie ne comptent plus vraiment de pays. Les immortels deviennent l'autorité locale.

Début 2037

Arthur ordonne que le plus d'œuvres d'art possible soient sauvées.

Environ 1000 chevaliers et 15 000 personnes travaillent à ou pour le Knight.

Les arches regroupent presque 3 milliards de citoyens.

Fin 2037

Le jeu *Knight, au cœur des ténèbres* débute.



« Seuls nous combattrons **ensemble** nous vaincrons. »



Chapitre 2
Le Knight

Le Knight est, fin 2037 et à l'instar du Nodachi, l'une des uniques forces de défense planétaire face à l'Anathème. Il a été créé sous l'impulsion de Raphaël MacTavish, dit Arthur, et de James Niakaté, dit Merlin, après leur victoire contre les ténèbres de Dublin. Il est aussi soutenu politiquement et économiquement par les immortels, notamment le PDG de la Byrd Corporation, Ismaël Jhélam.

Ceux que l'on nomme les « chevaliers » sont les membres du Knight. Au nombre de mille, ils comptent parmi les plus valeureux guerriers et soldats du monde et sont personnellement recrutés par Arthur, Merlin ou un des grands noms du Knight pour leurs exploits ou leurs actions hors du commun.

Parmi ces mille élus, neuf sont devenus les lieutenants d'Arthur, ses chevaliers de la Table Ronde : Kay, Gauvain, Lamorak, Lancelot, Palomydès, Dagonnet, Bohort, Sagramor et Bédivère. Réunis autour de cette structure légendaire avec Arthur et Merlin qui partagent leur autorité avec eux, ces lieutenants prennent des décisions qui mobilisent des sections entières du Knight.

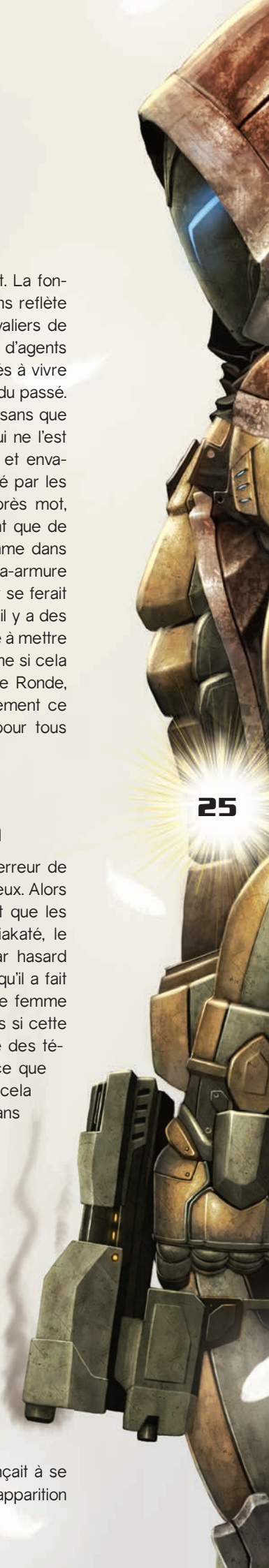
Celles-ci regroupent les chevaliers selon diverses missions prioritaires, sous les ordres directs d'un unique lieutenant. Ainsi, par exemple, le chevalier Lancelot dirige la section Dragon, spécialisée dans la lutte contre les désespérés.

Mais le Knight, ce n'est pas seulement des hommes et des femmes, c'est aussi des méta-armures. Ces armures de combat, façonnées et pensées par Merlin et Gauvain, permettent aux agents de devenir de véritables surhommes tant qu'ils les portent. Neuf modèles sont actuellement présents au Knight, chacun développé pour un objectif particulier. Chaque méta-armure est d'ailleurs unique, ciselée et adaptée sur mesure à la personne qui est destinée à la porter.

En plus de ces méta-armures, tous disposent d'armes et de modules qui leur permettent de faire preuve d'une grande puissance de feu sur le terrain et de capacités extrêmement polyvalentes. Plus ils accumulent de gloire, plus leur héroïsme est retentissant et plus ils peuvent accéder à un meilleur équipement.

Car la gloire est ce qui mesure la valeur d'un chevalier. Au Knight, tout se fait au mérite, et ceux qui se démarquent – par leur combativité, leur force, leur charisme, leur intelligence ou leur réussite – obtiennent les lauriers qui leur permettent de devenir meilleurs, de progresser de jour en jour.

Enfin, les agents, qu'ils soient simples combattants, sénéchaux ou lieutenants, font tous partie d'une légende, celle commencée par Arthur et Merlin. Pour beaucoup, Arthur est un véritable dirigeant. La fondation de Camelot à Londres par ses soins reflète l'histoire du roi Arthur. De même, les chevaliers de la Table Ronde seraient, pour beaucoup d'agents du Knight et pour nombre de civils, destinés à vivre les mêmes choses que leurs homologues du passé. Réalité et mythe arthurien se mêlent ainsi, sans que personne sache ce qui est voulu et ce qui ne l'est pas. Cette légende est sensible, étrange, et envahit peu à peu Camelot et l'espace protégé par les chevaliers. Rumeur après rumeur, mot après mot, les proches d'Arthur et de Merlin affirment que de plus en plus de choses se déroulent comme dans l'imaginaire arthurien : l'IA d'Excalibur, la méta-armure d'Arthur, aurait accédé à l'indépendance et se ferait appeler Guenièvre, Merlin aurait rencontré il y a des années une certaine Viviane qui l'aurait aidé à mettre au point la première méta-armure et, comme si cela ne suffisait pas, les chevaliers de la Table Ronde, le roi et son conseiller recherchent activement ce qu'ils nomment le « Graal », la lumière pour tous les peuples…



Arthur et Merlin

Le Knight est né d'un malentendu, d'une erreur de jeunesse et d'un signe un peu trop mystérieux. Alors qu'il était encore au service de la NAU et que les ténèbres dévoraient le monde, James Niakaté, le futur Merlin, aurait découvert presque par hasard une méta-armure. Les rumeurs racontent qu'il a fait cette découverte grâce à une mystérieuse femme nommée « Viviane ». Elles ne précisent pas si cette femme était une humaine ou une envoyée des ténèbres. Elles ne précisent pas non plus ce que Viviane a exactement offert à James et si cela a véritablement été un don, généreux, sans arrière-pensée.

Toujours est-il que, grâce à cette femme, l'homme avait en sa possession une méta-armure rutilante, qu'il a nommée « Excalibur ». La légende était en marche.

Le savant a cherché durant quelques semaines un bon candidat au port de cette nouvelle « arme » et, à l'automne 2036, aucun ne semblait doué d'assez d'honneur, de maîtrise de soi, de force de caractère. C'est par hasard qu'il a rencontré Raphaël MacTavish. Ce dernier était alors capitaine d'Eurocorps et chargé de l'évacuation de Dublin. La ville commençait à se couvrir d'un lac de ténèbres, à endurer l'apparition

d'étranges créatures masquées qui enlevaient les habitants les plus faibles. Avec très peu d'hommes, MacTavish avait réussi à préparer un exode massif et se montrait capable de gérer les combats comme la logistique. Très vite, ses supérieurs n'ont plus répondu à ses appels et ses demandes, préférant s'occuper de la gestion de leurs propres crises. Débordé, le capitaine prenait chaque jour des décisions de plus en plus difficiles. Et chaque nuit, de plus en plus de ses hommes tombaient.

En seulement quelques jours, il n'avait presque plus de soldats sur qui compter. Et puis, c'est arrivé. Durant une nuit, le poste de commandement a été couvert par une obscurité presque palpable. Le capitaine et ses derniers soldats ont été assaillis de toutes parts, assiégés par des créatures cruelles pourvues de masques blancs.

MacTavish a été le seul à s'en sortir, au prix de nombreuses blessures et d'un esprit abîmé. À pied, seul dans la nuit, il a réussi à rejoindre un camp de réfugiés où il a été accueilli en héros pour sa bravoure pendant ces nombreux et difficiles jours.

C'est durant cette nuit que Merlin a rencontré celui qui allait devenir Arthur. Alors simplement là pour étudier les ténèbres et leur évolution, l'aide du savant a été sollicitée pour soigner le capitaine. Au cours de longues heures, puis de longues journées, les deux hommes ont discuté et se sont compris. Personne, en dehors des deux interlocuteurs, ne sait ce qu'ils se sont dit et ce qui s'est réellement passé pendant cette période. Certains pensent qu'Arthur est mort durant sa première nuit de convalescence et que Merlin lui a redonné la vie par l'intermédiaire de la méta-armure. D'autres croient savoir que le capitaine était le seul à même de revêtir Excalibur, comme s'il avait été élu par elle. D'autres encore pensent qu'Arthur et Merlin ont passé un marché, le premier souhaitant libérer Dublin et sauver ses hommes, le second pensant que le monde devait voir la naissance d'une nouvelle génération de guerriers.

Toujours est-il qu'après sa convalescence, MacTavish n'était plus le même. Il avait décidé d'abandonner son poste au sein d'Eurocorps et était désormais connecté à la méta-armure qu'il n'allait enlever que très rarement par la suite.

Merlin a alors décidé qu'il était temps de montrer sa découverte aux immortels. Il a réussi à contacter Ismaël Jhélam, le dirigeant de l'arche de Londres, qui a réuni autour de lui plusieurs autres de ses pairs. Arthur a activé les systèmes impressionnants de la méta-armure qu'il portait : il a soulevé un blindé à la force de ses bras, volé au-dessus de l'arche, couru à la vitesse du son et accompli bien d'autres prouesses. Cependant, ses exploits n'ont pas suffisamment retenti auprès des immortels. Avant d'investir dans le projet de Merlin, ils voulaient des preuves de son efficacité sur le terrain.

Ces preuves leur ont été données seulement quelques jours plus tard.

Revêtu d'Excalibur, l'ancien capitaine a réussi à libérer Dublin et à lever la tache de ténèbres. Seul.

Il est devenu un héros pour tous, pour les citoyens des arches, les habitants des territoires libres comme pour les rebuts. Il était le premier homme à défier l'Anathème et à réussir là où tant avaient échoué. Les médias l'ont très rapidement nommé Arthur et, dans son sillage, l'espoir est peu à peu revenu.

La fondation du Knight

Avec cette première victoire et le soutien des immortels, Arthur et Merlin ont gagné une certaine légitimité. En novembre 2036, la première pierre du Knight était posée avec la création de 100 méta-armures grâce à la Byrd Corporation, l'entreprise d'Ismaël Jhélam, ce dernier ayant décidé de soutenir à 100 % le travail de Merlin, économiquement et politiquement.

Grâce aux deniers de l'immortel, au travail acharné de Merlin et de quelques ingénieurs triés sur le volet, les 100 méta-armures ont été créées en moins d'un mois. À l'époque, elles ne portaient pas de nom, mais un simple numéro de série commençant par le terme « alpha ».

C'est Connor Cromwell, jeune homme recruté en personne par Arthur et appelé par la suite « Gauvain », qui a nommé les méta-armures en fonction de leur utilité au combat. La Warrior, tout premier modèle, devait ainsi être une simple machine de guerre, mais elle est en fait devenue bien plus en prenant le rôle d'étendard du Knight dans sa lutte contre les ténèbres.

Dotés d'armes et de modules – conçus tantôt par Merlin, tantôt par les chercheurs de la Byrd Corporation – offrant de puissantes capacités, les élus choisis pour vêtir une de ces 100 méta-armures sont devenus les premiers véritables chevaliers. De succès en succès, ils ont apporté l'espoir, notamment en Europe où ils étaient très nombreux à agir. Presque partout, on les appréciait, voire adorait, car ils luttaient par simple abnégation contre l'Horreur qui dévorait le monde. Très vite, le Knight a été officialisé comme l'arme ultime des immortels dans leur lutte contre les ténèbres. Cela a bien évidemment engendré des rivalités avec le Nodachi qui a pris cet état de fait comme un grave affront…

L'arche d'Humanité, toujours sous l'impulsion d'Ismaël Jhélam, a offert à Arthur et au Knight le palais de Westminster comme quartier général. Le lieu, déserté par les instances administratives et politiques

du Royaume-Uni (sans doute mises au ban par les immortels), est devenu lui aussi l'un des symboles du Knight. Bien qu'il soit équipé des dernières technologies en matière de domotique, de confort et de sécurité, le palais a conservé son style gothique et rares sont les pièces ou les sculptures qui en ont disparu, même si de nombreux bâtiments ont été ajoutés tout autour et sous ses fondations.

En 2037, le Knight compte neuf modèles de méta-armures, 1000 personnes prêtes à les endosser et une quantité impressionnante de victoires. Mais bien que l'espoir naisse dans leurs pas, les chevaliers ne peuvent défendre l'Humanité partout et ne peuvent lutter sur tous les fronts. Pour beaucoup, ils ne font que retarder l'inévitable échéance, celle de l'engloutissement de la planète sous les ténèbres.

Organisation

Le Knight possède une organisation bien définie. Fonctionnant comme une force paramilitaire, sa hiérarchie est stricte mais aussi très particulière, basée sur le respect de l'honneur et un décorum précis tiré de la légende arthurienne.

Ainsi, c'est Arthur qui commande à l'ensemble des chevaliers. Les agents lui octroient souvent le titre de « seigneur » ou de « chef de guerre ». Aucun chevalier, hormis ceux de la Table Ronde, ne possède le droit de s'adresser directement à lui, sauf lors des séances de doléances qui ont lieu chaque semaine à des horaires très changeants. Lors de ces séances, tout membre du Knight, peu importe son statut, peut s'adresser à Arthur, lui soumettre des idées et lui adresser des requêtes. Le seigneur écoute toujours attentivement et il arrive souvent qu'il mette en œuvre une suggestion émise lors d'une séance de doléances. Qu'il se trouve sur un théâtre d'opérations ou en mission diplomatique, il tient par-dessus tout à conserver ces moments de partage où la hiérarchie est presque balayée et se déplace donc toujours pour les présider.

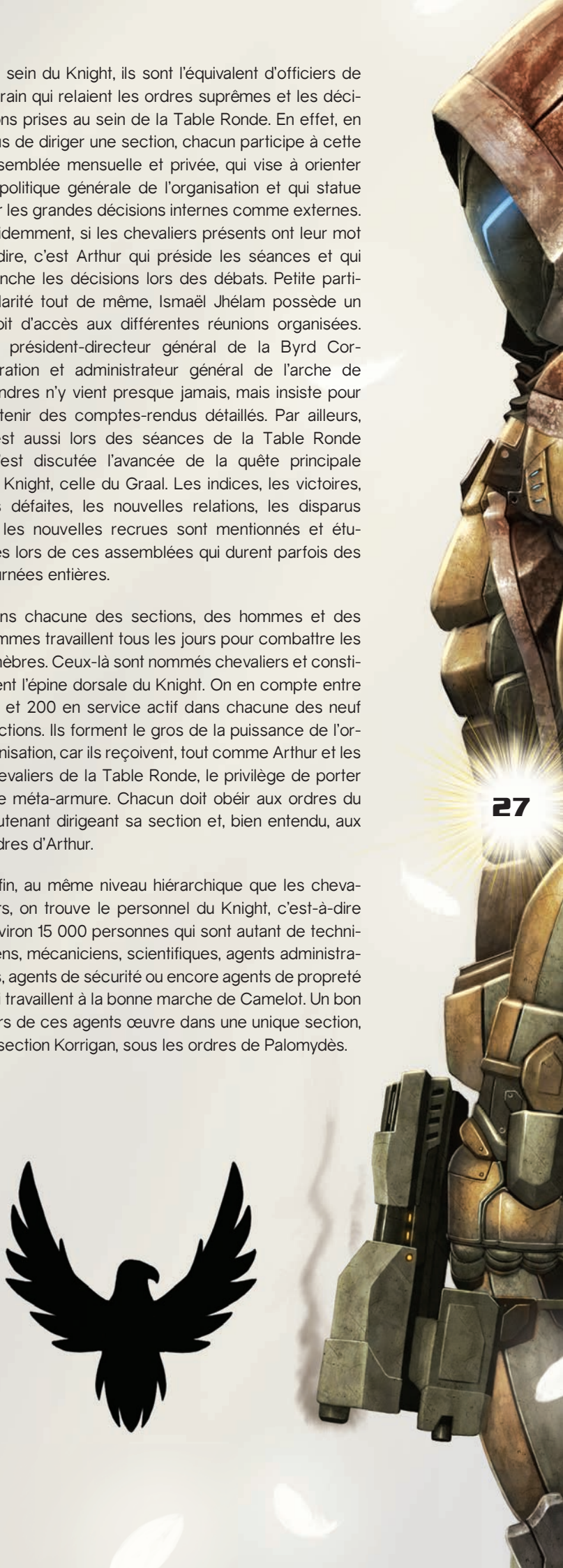
Juste après Arthur, en termes hiérarchiques, il y a Merlin, conseiller du seigneur, grand maître d'œuvre et fondateur du Knight. L'homme d'âge mûr occupe une place particulière dans l'organisation. S'il jouit d'une autorité supérieure auprès des chevaliers, il n'en use jamais, se contentant de prodiguer de sages conseils et de travailler avec Gauvain dans la Tour, son atelier personnel où seuls de rares élus peuvent entrer. On raconte parfois que c'est dans ce lieu qu'ont été conçus et prototypés les premiers modèles de méta-armure.

Pour coordonner le millier d'hommes et de femmes portant le nom de chevalier, Arthur et Merlin ont décidé de découper l'organisation du Knight en différentes sections, chacune dévolue à un objectif particulier dans la lutte contre l'Anathème. À la tête de chacune d'elles, on trouve un lieutenant, un membre ayant reçu le titre de « chevalier de la Table Ronde ».

Au sein du Knight, ils sont l'équivalent d'officiers de terrain qui relaient les ordres suprêmes et les décisions prises au sein de la Table Ronde. En effet, en plus de diriger une section, chacun participe à cette assemblée mensuelle et privée, qui vise à orienter la politique générale de l'organisation et qui statue sur les grandes décisions internes comme externes. Évidemment, si les chevaliers présents ont leur mot à dire, c'est Arthur qui préside les séances et qui tranche les décisions lors des débats. Petite particularité tout de même, Ismaël Jhélam possède un droit d'accès aux différentes réunions organisées. Le président-directeur général de la Byrd Corporation et administrateur général de l'arche de Londres n'y vient presque jamais, mais insiste pour obtenir des comptes-rendus détaillés. Par ailleurs, c'est aussi lors des séances de la Table Ronde qu'est discutée l'avancée de la quête principale du Knight, celle du Graal. Les indices, les victoires, les défaites, les nouvelles relations, les disparus et les nouvelles recrues sont mentionnés et étudiés lors de ces assemblées qui durent parfois des journées entières.

Dans chacune des sections, des hommes et des femmes travaillent tous les jours pour combattre les ténèbres. Ceux-là sont nommés chevaliers et constituent l'épine dorsale du Knight. On en compte entre 20 et 200 en service actif dans chacune des neuf sections. Ils forment le gros de la puissance de l'organisation, car ils reçoivent, tout comme Arthur et les chevaliers de la Table Ronde, le privilège de porter une méta-armure. Chacun doit obéir aux ordres du lieutenant dirigeant sa section et, bien entendu, aux ordres d'Arthur.

Enfin, au même niveau hiérarchique que les chevaliers, on trouve le personnel du Knight, c'est-à-dire environ 15 000 personnes qui sont autant de techniciens, mécaniciens, scientifiques, agents administratifs, agents de sécurité ou encore agents de propreté qui travaillent à la bonne marche de Camelot. Un bon tiers de ces agents œuvre dans une unique section, la section Korrigan, sous les ordres de Palomydès.



Personnalités et sections

Actuellement, il existe autour du chef du Knight neuf chevaliers de la Table Ronde qui forment le cercle fermé des lieutenants du seigneur. Chacun de ces hommes et chacune de ces femmes ont été choisis pour avoir accompli un haut fait si glorieux, si prestigieux, qu'il a permis à l'Humanité d'avancer vers la lumière qui lui manque tant.

Kay et la section Ogre



Kay

Le premier chevalier de la Table Ronde choisi par Arthur a été Helena MacTavish, sa propre demi-sœur, elle-même ancienne officier au sein d'Eurocorps. Rapidement, la jeune femme a pris le nom de Kay, en référence au sénéchal et chevalier confident du roi de la légende, et est devenue *in extenso* la femme de confiance du seigneur. Kay n'a pas seulement été recrutée pour sa filiation avec Arthur. Elle a été choisie parce qu'elle a, lors de l'apparition des ténèbres sur la France, défendu avec son unité plusieurs quartiers de Paris, alors en pleine évacuation. Malgré la débandade d'Eurocorps sur le territoire européen, quelques soldats, mais aussi des policiers, des pompiers et des civils courageux défendaient les Parisiens alors en pleine panique. C'est l'unité commandée par la capitaine Helena MacTavish qui a coordonné l'évacuation des arrondissements au nord de la Seine. C'est grâce à l'action de Kay et à sa capacité à commander que des centaines de milliers de personnes ont réussi à sortir vivantes de Paris et à rejoindre l'arche d'Humanité ou de Bordeaux. Depuis ce haut fait, elle est vue comme une héroïne de légende par beaucoup de ses pairs. Mais la jeune femme, de nature discrète, n'est en aucun cas attirée par les louanges. Sa gloire, considère-t-elle, est celle du Knight tout entier et elle ne veut en aucun cas se mettre en avant. Par conséquent, Kay est reconnue comme l'ombre d'Arthur, d'aucuns diraient « son âme damnée » qui agit dans l'obscurité pour le bien du Knight. Ce n'est pas pour rien qu'elle commande à la section Ogre et aux 100 hommes et femmes qui la composent.

Kay est un personnage très discret, avare de mots et préférant agir plutôt que parler. Elle porte constamment « Fantôme », sa méta-armure de prestige façonnée tardivement par Merlin et Gauvain. Basé sur le châssis de l'armure Rogue, Fantôme lui permet de rester invisible en toutes circonstances, aussi longtemps qu'elle le désire, et de se jouer des sens de tous ses ennemis, même des créatures les plus perceptives.

La section Ogre

Créée par Kay pour lutter contre les ténèbres sur leur territoire, la section Ogre est une section commando dont les membres sont pour la plupart des têtes brûlées ou des personnages très résistants au désespoir. La devise de la section Ogre, « protéger l'Humanité dans l'obscurité », correspond tout à fait à l'objectif général de ses membres. La plupart du temps, ceux que l'on nomme simplement les « Ogres » vont dans les ténèbres les plus profondes pour traquer et tuer une créature bien spécifique ou encore y récupérer un objet dissimulé ou une personne prisonnière. Kay accompagne très souvent ses agents en mission, car elle considère qu'elle fait partie de ce corps, et que, malgré son statut, elle n'en est qu'un élément.

Évidemment, pour intégrer la section Ogre et y survivre, il faut être silencieux, aussi discret qu'un fantôme. Tous reçoivent bien entendu une formation de commando très poussée et portent le plus souvent des méta-armures légères qui facilitent leurs déplacements dans les ténèbres. Mais malgré tous ces avantages, cette section est une de celles qui comptent aujourd'hui le plus de pertes humaines. Peu de nouvelles recrues acceptent d'ailleurs de l'intégrer, tant sa réputation est mortifère.

Gauvain et la section Giant



Gauvain

Le plus jeune des chevaliers de la Table Ronde est sans doute aussi le plus intelligent. Âgé d'à peine 20 ans, Connor Cromwell est quelqu'un d'enjoué, prolifique, un génie qui a participé, avec Merlin, à la création des méta-armures. Héritier avec ses deux frères de la société Cromwell Brothers basée à Glasgow, il n'a jamais été attiré par le monde des affaires et s'est rapidement rapproché d'Arthur, notamment lors de la libération de la capitale irlandaise. En fait, depuis qu'Arthur porte Excalibur, Gauvain a toujours gravité dans son entourage. D'abord simple ingénieur et mécanicien engagé par Merlin pour assurer les réparations sur la méta-armure du seigneur, il est vite devenu son mécanicien attitré puis son ami. Il a intégré la Table Ronde quasiment lors de sa création et a pris le nom de Gauvain en l'honneur du chevalier « solaire », mesuré et intègre.

Si Merlin a inventé le concept de méta-armure, c'est Gauvain qui l'a magnifié. C'est en partie grâce à son imagination débordante que sont nés les huit modèles suivants, tous dévoués à assurer un objectif particulier lors des missions. Grâce à sa compréhension instinctive de la technologie et des possibilités offertes par les nanomachines, le jeune homme a mis au point une quantité impressionnante de modules et de modes qui font aujourd'hui des chevaliers en mission de véritables héros. Gauvain se montre par ailleurs passionné de fantasy et de jeux de rôle. Son amour pour ces univers se reflète dans le nom qu'il a donné aux différentes méta-armures.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Gauvain part assez souvent en mission, notamment pour rechercher des informations dans d'anciens centres technologiques noyés sous les ténèbres. Il ne sort jamais de Camelot sans sa méta-armure de prestige nommée « Solar » qui lui sert autant à réparer le matériel allié qu'à combattre les ténèbres grâce à la lumière qu'elle génère.

Aujourd'hui, Gauvain est chef de la section Giant, autant dire de « l'Atelier » du Knight. Sous sa coupe sont regroupés des mécaniciens, des ingénieurs, des manutentionnaires et un grand nombre de chercheurs. Étonnamment, malgré son âge, le jeune homme dirige cette section avec une facilité déconcertante, semblant faire l'unanimité au sein de ses équipes.

La section Giant

Composée de près de 1000 personnes, dont seulement une centaine de chevaliers, la section Giant est d'une importance capitale au sein de Camelot. Ce sont en effet ses membres qui ont la charge fondamentale d'entretenir, de réparer et parfois de produire les méta-armures. Tout l'équipement du Knight, des vectors aux fusils, est par ailleurs modifié, personnalisé et entretenu par ces hommes et ces femmes.

La centaine de chevaliers qui la compose est en majorité constituée de mécaniciens de terrain, portant souvent des armures Priest, qui assurent la longévité des méta-armures de leur équipe et bien entendu de leur porteur. Les quelques chevaliers restants sont pour la plupart des artilleurs qui ont fait leurs preuves tant techniques que martiales au cours de dangereuses missions.

Lamorak et la section Gargoyles

Lamorak

Troisième chevalier de la Table Ronde à avoir été recruté, Franz Grüber est un ancien policier de Berlin. Son haut fait a simplement été de sauver Arthur d'une mort certaine. Alors que le seigneur arpentait avec quelques chevaliers la capitale noyée sous les ténèbres à la recherche de survivants, un groupe de terribles créatures venues des ombres les a attaqués avec une violence inouïe. Vaillants, tous se sont défendus avec ardeur et ont repoussé les assauts répétés des monstruosités. Mais Arthur, alors aux prises avec un énorme colosse, ne voyait pas qu'une abomination aux griffes aussi tranchantes

qu'une épée cinétique allait le frapper dans le dos. C'est à ce moment qu'est intervenu Franz Grüber, spectateur terrifié du combat. Alors simple « rebut », en fait survivant d'une ville oubliée sous l'obscurité, l'ancien policier a tiré avec son arme de service sur la monstruosité assassine. Les balles ont ricoché, mais les tirs ont détourné son attention du seigneur. Malheureusement, la créature a attaqué l'homme. Son bras droit a été sectionné d'un simple coup de griffe. Arthur, voyant son sauveur se faire démembrer, a vaincu le monstre ténébreux et a rapidement ramené Franz à Camelot. Grâce à Merlin, il a acquis une prothèse cybernétique pour son membre manquant et, grâce à Arthur, il a intégré le Knight sous le nom de Lamorak tout en devenant chevalier de la Table Ronde.

Il est aujourd'hui le garde du corps du seigneur et ne le quitte que lors de très rares moments. C'est un personnage retors, taciturne et d'une loyauté indéfectible. D'une très grande force physique, il apprécie aujourd'hui de combattre les ennemis du Knight dans de violentes oppositions au contact. Il porte le plus souvent « Bastion », sa méta-armure de prestige, qui est une Warrior modifiée pour résister à la plupart des attaques. On raconte que la mort elle-même ne pourrait tuer Lamorak lorsqu'il la revêt.

La section Gargoyles

Triés sur le volet, les 50 membres de la section Gargoyles sont considérés comme les gardes prétoriens des dirigeants du Knight. Pour beaucoup, être membre de cette section est une place d'honneur, très glorieuse, qui revient souvent à côtoyer les héros de l'organisation et à se battre pour leur survie. Par conséquent, les places y sont chères et Lamorak, très intransigeant, ne choisit que les meilleurs éléments, examinant chaque demande et testant chaque candidat. Ceux qui ne font pas l'affaire sont intégrés à d'autres sections. Actuellement, environ une trentaine de membres de la section Gargoyles travaille à la sécurité de Camelot et de ses « habitants ». La vingtaine restante est répartie sur la planète et œuvre pour la sécurité de dignitaires, amis du Knight et de certains immortels.

Lancelot et la section Dragon



Lancelot

Avant même d'être admis au Knight, Diego Omessa était un modèle de vertu et un héros. Sauveur de plusieurs communautés européennes entre l'Italie, la France et la Suisse alors en pleine noyade sous les ténèbres, Diego n'était qu'un simple guide de montagne qui a fait passer à de nombreuses personnes les cols enneigés des Alpes et les tunnels fermés. Avec l'exode massif qui a touché le centre de l'Europe, beaucoup de personnes sont devenues égoïstes, solitaires, voire capables du pire, mais pas Diego. Il a aidé autant que possible et est vite devenu une référence pour nombre de personnes qui désiraient survivre face à la montagne.

Le jeune homme a vite été recruté au sein du Knight pour ses exploits. Déjà vu comme un homme infatigable, optimiste et à l'honneur immuable, Diego a rapidement été repéré par Arthur qui en a fait un de ses agents personnels, un « écuyer ».

C'est lors d'une mission au cœur de l'Europe qu'il est devenu le représentant de ce qu'il y a de meilleur au

Knight. Son escouade et lui-même ont été pris à parti par une gigantesque créature. L'aberration, qui a été tardivement nommée le Monstre, était une incarnation de la Bête, la mère de toutes les créatures ténébreuses de l'Europe. Immense, terrible, elle a acculé le groupe et ôté la vie à de nombreux braves. Seul Diego a réussi à s'en sortir.

On raconte qu'il a vaincu le Monstre lors d'un combat d'une nuit entière, avec une arme primitive, une simple lance, mystérieusement gorgée de lumière. Le jeune homme a finalement réussi à tuer la créature, mais il ne s'en est pas sorti indemne. Malgré la gloire dont il a été couvert, malgré son accession à la Table Ronde, Diego ne s'est jamais remis de ce combat éprouvant, il est devenu plus sombre et plus solitaire. Quant à la fameuse lance qui a permis la mort du Monstre, elle est encore quelque part sous les ténèbres, lumineuse mais pour l'instant introuvable.

À la Table Ronde, Diego a été nommé Lancelot, en l'honneur de son courage, de son intransigeance et de ses actes flamboyants. On lui a confié la direction de la section Dragon, la plus importante du Knight, dédiée à la lutte contre les désespérés et le désespoir. Et comme toujours, il y a fait des merveilles.

Aujourd'hui, Lancelot reste un exemple pour la plupart des agents. Il porte très souvent sa méta-armure de prestige « Parangon » et garde toujours près de lui « Flamme », son faucon apprivoisé.

Bien que taciturne, c'est un chevalier preux, sans reproche et optimiste, qui suit avec cœur le code du Knight. Mais pour certains, son optimisme est forcé et ses yeux pourraient cacher, dit-on tout bas, l'ombre du désespoir.

La section Dragon

Composée de 200 chevaliers, la section Dragon est la plus imposante du Knight. Son objectif : lutter contre le désespoir et les désespérés. Les « Dragons », comme on les nomme, ne sont pas vraiment spécialisés tant leurs tâches sont variées. La section est ainsi un regroupement de soldats, médecins, pompiers ou encore artistes, qui essaie de combattre les créatures des ténèbres pour faire recouvrer l'espoir à l'Humanité. Recherche d'œuvres, sauvetages, défense d'une zone sensible, gestion de désespérés, neutralisation de créatures sorties des ténèbres sont autant de missions qui leur incombent. De fait, ils sont équipés de méta-armures et d'armes très hétéroclites.

Actuellement, une cinquantaine de Dragons est directement dévolue à la lutte contre les désespérés et à la recherche de moyens d'effacer le malheur qui les touche sans les neutraliser. Beaucoup arpentent seuls les quatre coins du monde, dans une quête qui semble elle aussi désespérée et loin de s'achever. Ceux-là sont nommés « chevaliers errants ». C'est d'ailleurs Lancelot qui a lancé ces quêtes solitaires. Malheureusement, il apparaît que, de plus en plus régulièrement, le lieutenant préfère agir seul.

Palomydès et la section Korrigan

Palomydès

Souvent décrite comme la plus belle femme du Knight, Akosua Mendy en est sans doute aussi la plus influente. Ancienne agent du Monna-Molelo, les services secrets de la NAU, elle n'a cessé de gravir les échelons du Knight pour se retrouver à la Table Ronde, auprès d'Arthur. Il faut dire que son CV et ses actes glorieux s'avèrent plus qu'impressionnants. Sauvetage de réfugiés, récolte d'informations cruciales, actions diplomatiques amenant à des situations stables dans des zones en proie aux ténèbres, Akosua semble savoir tout faire et ne se prive pas de le montrer. Recrutée en personne par Merlin, qui a vu en elle un élément précieux en termes de politique et de renseignements, la femme a très rapidement accédé à la Table Ronde sous le nom de « Palomydès ».

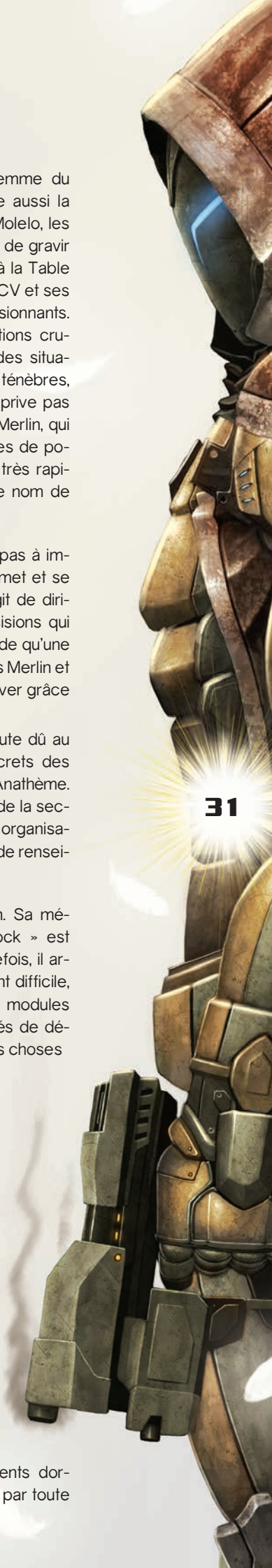
Volontaire, parfois forte tête, elle n'hésite pas à imposer ses idées lors des réunions au sommet et se montre plus que compétente lorsqu'il s'agit de diriger des hommes et de prendre des décisions qui fâchent. Son seul problème : elle ne possède qu'une confiance très limitée en l'Humanité et seuls Merlin et ses pairs de la Table Ronde semblent trouver grâce à ses yeux.

Ce manque de confiance est sans doute dû au fait qu'Akosua aime percer les pires secrets des êtres, qu'ils soient humains ou venus de l'Anathème. Elles est d'ailleurs à l'origine de la création de la section Korrigan qui cache, sous couvert d'une organisation dédiée à la vie de Camelot, un service de renseignement des plus complets et efficaces.

Palomydès part très rarement en mission. Sa méta-armure de prestige nommée « Sherlock » est presque toujours remisée à l'Atelier. Toutefois, il arrive que lors d'une enquête particulièrement difficile, elle assiste les chevaliers en mission. Les modules d'investigation de Sherlock et les capacités de déduction de la jeune femme rendent alors les choses beaucoup plus faciles.

La section Korrigan

Pour les extérieurs au Knight, la section Korrigan regroupe toutes les personnes dédiées à la maintenance de Camelot et à son bon fonctionnement. En effet et en façade, la section est dotée de 5000 membres qui vont du médecin à l'agent de sécurité en passant par le directeur administratif. Mais en secret, la section Korrigan abrite un vrai service de renseignement moderne, fort de 100 chevaliers spécialistes de la collecte d'informations, de la désinformation et, bien entendu, compétents dans de nombreux domaines moins reluisants. Ces chevaliers sont assistés par des analystes, des agents dormants, des spécialistes de l'espionnage et par toute



une batterie d'équipements high-tech. L'Œil, sorte d'immense salle de contrôle dans laquelle une myriade d'écrans et un globe terrestre holographique montrent la situation mondiale en dehors des ténèbres, sert de véritable centre de commandement. Palomydès y siège de manière quasi permanente, coordonnant ses propres coteries spécialistes du renseignement et surveillant les chevaliers des autres sections.

Dagonnet et la section Cyclope



Dagonnet

Theobald Graafson était, avant d'entrer au Knight, un homme sans patrie. Véritable génie, tant en matière de géologie et de chimie que de spéléologie, il allait de boulot en boulot, de pays en pays, pour faire profiter les gens comme les entreprises de ses talents. Celui que l'on nomme Dagonnet était comme lié à la Terre et aux pierres, connaissant mieux les cavernes, les crevasses, les mines et les grottes que Cologne, la ville où il avait grandi.

Après les événements de 2034, ce mineur de l'extrême a trouvé un sens à sa vie. Dans l'obscurité de l'Anathème, il a percé la roche ou le béton pour délivrer des gens enfermés et pour trouver de l'eau aux populations assoiffées. Seul, il a découvert l'existence de l'élément alpha et, avant Merlin lui-même, a réussi à le tailler et à l'expérimenter. C'est justement grâce à ses études sur cette matière issue des ténèbres qu'il a été contacté par Merlin pour participer à la construction de la première méta-armure, Excalibur. Seuls Merlin, Gauvain et lui en connaissent d'ailleurs les secrets.

Après la création du Knight, Dagonnet a vite été pressenti pour intégrer la Table Ronde. Mais, indécis et préférant agir sur le terrain plutôt que diriger, il ne l'a rejointe que quelques mois plus tard. Aujourd'hui, il est un des chevaliers de la Table Ronde les plus appréciés des recrues et des simples agents du Knight. Doté d'un grand sens de l'humour et toujours prêt à donner un coup de main, c'est aussi un scientifique accompli, extrêmement curieux, qui cherche à comprendre l'Anathème. Lorsqu'il part sous les ténèbres pour enquêter sur une de ses manifestations, ce n'est jamais sans sa méta-armure Priest nommée « Digger » et modifiée pour pouvoir creuser ou passer au travers de n'importe quel matériau. La section Cyclope, qu'il dirige, est d'ailleurs spécialisée dans la compréhension des ténèbres, de ses créatures, matériaux et loi. C'est grâce à Dagonnet et ses « Cyclopes » que les chevaliers ont conscience des Seigneurs, de leurs différentes créatures et des multiples phénomènes dus à l'Anathème, comme les perturbations temporelles et spatiales ou les cataclysmes. Les différents croquis ainsi que les textes explicatifs réalisés à propos des monstruosités de l'Anathème ont d'ailleurs en majorité été produits par Dagonnet et 90 % des renseignements sur ces créatures proviennent des « Cyclopes ».

La section Cyclope

À la différence de la section Korrigan, qui est une section d'information en temps réel sur la situation mondiale, la section Cyclope est uniquement dévouée à la compréhension de l'Anathème. Composée d'une centaine de chevaliers actifs et du double d'agents, elle est destinée à réunir toutes les informations possibles (techniques, scientifiques, etc.) sur les ténèbres. Les chevaliers qui la composent, nommés les Cyclopes, sont pour une bonne moitié des ingénieurs ou des scientifiques qui analysent des données et expérimentent toujours plus. L'autre moitié comporte d'anciens journalistes, détectives, policiers ou encore éthologues qui essaient d'en apprendre le plus possible sur les choses et les êtres qui hantent l'obscurité.

Comme Dagonnet, les Cyclopes sont très bien vus par les autres chevaliers, qui les considèrent avec un mélange d'affection et de respect. Lors des missions conjointes, la plupart des membres des

autres sections répondent présents pour protéger et assister les chevaliers de Dagonnet. Régulièrement, un ou plusieurs Cyclopes sont envoyés au sein d'une section pour dispenser formation et conseils à leurs frères et sœurs de bataille.

Enfin, il est à noter qu'à l'inverse de la section Korrigan, la base de données de la section Cyclope, qui comporte l'ensemble des recherches, résultats et notes obtenus par Dagonnet, est consultable par n'importe quel chevalier, directement depuis sa méta-armure ou depuis n'importe quelle interface RA sur simple identification.

Bohort et la section Griffon



Bohort

Meghan Mac Kenzie, surnommée Bohort, est la plus jeune chevalier de la Table Ronde après Gauvain et pas la moins talentueuse. D'un tempérament aimant et sulfureux à la fois, cette rousse aux yeux océan ne manque pas de malice et de franchise et est connue comme capable de motiver le plus triste des chevaliers. Issue d'une vieille famille irlandaise installée aux États-Unis pour vivre le rêve américain, elle a subi de plein fouet la peste rouge, les horreurs qui en ont découlé, et y a résisté tout en protégeant les siens sur les différentes routes de la côte Est. En plus d'être charismatique, Bohort est une pilote émérite, chef d'une bande de motards qui a toujours traîné dans l'atelier de son garagiste de père. Remarquablement douée en mécanique, elle a élevé le combat à moto au rang d'art martial. Mais ce n'est pas cela qui lui a permis d'entrer au Knight.

Quand les ténèbres se sont abattues sur le sol américain, les proches de Bohort ont été enlevés par une créature mécanique. La jeune femme n'a alors eu de cesse de la traquer pendant des semaines en compagnie de sa bande, incapable de se résoudre à abandonner la piste. Grâce à sa volonté de fer, Bohort a retrouvé le monstre puis l'a anéanti tout en libérant des centaines de prisonniers destinés à nourrir une étrange machine. Sa légende s'est répandue sur toute la partie Est des États-Unis. Elle a alors été engagée par le Knight, au sein de la section Ogre.

Depuis son entrée dans l'organisation, Bohort a toujours été une traqueuse et une pilote hors pair, qui n'hésitait pas à se salir les mains et agir dans l'ombre pour arriver à ses fins. Au sein de la section Ogre, elle a réussi à mobiliser plusieurs de ses frères et sœurs de bataille pour former un petit escadron de combat motorisé, dont les manœuvres héroïques ont permis au Knight de remporter de nombreuses victoires. L'idée a rapidement séduit Arthur et Kay, et quelques semaines après son entrée au Knight, Meghan devenait Bohort, siégeait à la Table Ronde et créait la section Griffon, spécialisée dans le convoyage et l'escorte de chevaliers comme de VIP. Toujours en déplacement et très rarement à Camelot, Bohort ne sort jamais sans sa moto de combat steed, ni sans sa méta-armure Warrior nommée « Fu-Mari » et taillée pour les combats à haute vélocité.

La section Griffon

Pensée à l'origine comme une section de combat motorisée, en stalion ou en steed, la section Griffon est rapidement devenue celle responsable de la sécurité des chevaliers de tout le Knight lors de leurs déplacements sur les différents théâtres d'opérations. Pilotes de vector, de moto, de camion ou encore de char, les membres de la section Griffon, aussi nommés les « anges gardiens », sont de tous les combats et offrent un soutien indispensable à presque toutes les coteries.

Généralement d'anciens pilotes eux-mêmes, les chevaliers « anges gardiens » sont souvent des têtes brûlées, qui apprennent à combattre depuis leur véhicule, à harceler l'ennemi et à livrer leurs colis le plus rapidement possible, et en bonne santé. Besoin d'être déposé au cœur des ténèbres ? Les membres de la section Griffon s'en chargent. Besoin d'un soutien aérien ? Les anges gardiens répondent. Besoin de renforts lors d'une poursuite ? Encore une fois, la section Griffon est présente. Bref, dès qu'il s'agit de chevaliers en véhicules, cela concerne la section Griffon.

Bien entendu, les anges gardiens sont intimement liés aux membres de la section Giant qui réparent et conçoivent leurs véhicules. Une bonne moitié des appareils et engins du Knight sont à l'origine des demandes de chevaliers de la section Griffon.

Sagramor et la section Tarasque



Sagramor

Eltius Vendée, colosse de plus de deux mètres dix que l'on nomme maintenant Sagramor, est une des rares personnes à avoir survécu sans trop de difficultés aux ténèbres qui rongeaient la France et notamment la ville de Marseille. La pauvreté, les conflits quasi perpétuels avec l'Anathème ont forgé un homme dur et sans pitié, certainement fou, qui pense plus à anéantir ses ennemis qu'à assurer sa propre survie.

Alors qu'il tentait d'organiser la protection de son quartier marseillais qu'il avait juré de défendre à n'importe quel prix, Eltius a été assailli par des dizaines de créatures bestiales et monstrueuses. Il a tué chacune d'elles avec ce qui lui tombait sous la main. Pris d'une véritable frénésie, il a survécu à de terribles blessures, dont certaines auraient dû être mortelles, alors qu'autour de lui, tous ses proches étaient morts depuis des heures. Encore aujourd'hui, personne ne comprend comment il a trouvé la force de survivre. Toujours est-il qu'après cet exploit, l'homme a été retrouvé errant dans les ruines de Marseille par des chevaliers de la section Griffon qui l'ont ramené à Camelot.

Il a été recruté au sein de la section de Lancelot, mais il s'est vite démarqué de ses frères d'armes par sa sauvagerie au combat et sa soif de meurtre inextinguible. Pour lui, une mission ne peut pas être accomplie s'il reste une seule créature de l'Anathème sur le théâtre d'opérations.

Son entrée au sein de la Table Ronde a été plus que discutée par les autres chevaliers. En effet, s'il a tué nombre d'aberrations issues des ténèbres, certainement parmi les plus dangereuses jamais recensées, il semble ne faire aucun cas de sa vie ou de celle de ceux qui l'accompagnent, voire de ceux qu'il est censé protéger.

Mais malgré cela, grâce au soutien de Palomydès et de Lamorak, l'homme est entré à la Table Ronde et a pris le nom de Sagramor, pour son impétuosité et sa frénésie au combat. Habillé d'une méta-armure Paladin, nommée « Berserk », spécialement conçue pour le combat au corps à corps, l'homme fait d'ailleurs honneur à son surnom, même si beaucoup le soupçonnent d'être un fou… particulièrement efficace.

Sagramor a fondé la section Tarasque, une part secrète du Knight, jamais révélée au monde ou aux nouvelles recrues, dont les membres sont choisis selon des critères bien particuliers.

La section Tarasque

Selon Merlin et Arthur, les porteurs de méta-armures sont rares et précieux. C'est pourquoi, lorsqu'un chevalier renégat ou criminel est rattrapé par le Knight après avoir trahi les siens, deux choix lui sont proposés : subir la punition prononcée par Arthur ou intégrer la section Tarasque, aussi nommée « section de la dernière chance ». Une fois qu'il y est intégré, le chevalier ne peut plus faire marche arrière et terminera certainement sa vie lors d'une mission à laquelle il sera amené à participer.

On peut dire qu'elle représente la section « suicide » du Knight, sa principale tâche consistant à tenter des missions quasiment impossibles ou à détourner l'attention des ténèbres pendant que les autres sections font leur travail. La plupart des chevaliers qui en sont membres sont soit des têtes brûlées frôlant la folie, soit des personnages au bord du désespoir. Ils ne reviennent que rarement vivants ou sans blessure grave à Camelot. Pour s'assurer

de leur allégeance, on implante dans le cerveau de chacun des membres de la section un microexplosif activable à distance que seul Sagramor peut déclencher… Et il ne s'en prive pas. Parfois, quand l'envie lui en prend, Sagramor tue d'ailleurs un de ses chevaliers désobéissants ou sur le point de s'enfuir, sans autre forme de procès.

Il y a peu, Dagonnet a produit un rapport sur la section Tarasque. On y découvre qu'étrangement les membres fous, ou au bord de la folie, de la section résistent parfaitement au désespoir et semblent même ne pas y être sensibles. Un constat sur lequel Merlin, Gauvain et Palomydès sont en train de se pencher.

Bédivère et la section Kraken



Bédivère

Ancien agent du Nodachi et écuyer de Kay – d'aucuns diraient son âme damnée –, Shinzo Kasunago, que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Bédivère, a été adoubé chevalier de la Table Ronde il y a quelques semaines seulement. Ce tueur de sang-froid, autrefois l'un des meilleurs membres du Nodachi, a quitté l'organisation suite à un « grave » acte de traîtrise envers l'un des 88 samouraïs. Certains racontent que Bédivère aurait en fait refusé de tuer une cible importante, sous prétexte qu'elle était sans défense. Pris en chasse par le Nodachi, il a été recruté par Kay pour intégrer la section Ogre, car ils avaient collaboré lors de plusieurs missions impliquant les deux forces et elle avait été épatée par son efficacité. Pour cela, Kay a d'ailleurs fait passer Shinzo pour mort auprès de l'organisation japonaise et, désormais, seul Bédivère existe, en tout cas aux yeux du Nodachi.

Une fois au Knight, Bédivère a fait des étincelles. Excellent combattant au corps à corps, expert en arts martiaux et doté d'une force incroyable, l'homme a accompli plus de hauts faits en quelques jours que la plupart des chevaliers en une année. Il a ainsi vaincu nombre de créatures abominables à lui seul, survécu à des monstres colossaux et retourné des situations à coups de cestes lourds. C'est le sauvetage de Kay et de ses écuyers, alors aux mains d'une communauté de rebuts fous proche d'Istanbul, qui a permis à Bédivère de devenir chevalier de la Table Ronde et de prendre son nom.

Depuis, une relation étrange existe entre la discrète Kay et le taciturne Bédivère. Les deux semblent vivre une forme d'amour platonique et leurs sections respectives agissent régulièrement de concert, toujours au plus proche des ténèbres. C'est d'ailleurs étonnant de la part d'un chevalier de la Table Ronde avare de mots qui, à l'instar d'Arthur, n'ôte presque jamais le heaume à tête de démon japonais surmontant son armure Barbarian noire nommée « Fujin ».

La section Kraken

Pensée par Bédivère et Kay, la section Kraken est celle qui regroupe le moins de membres du Knight, une vingtaine seulement, mais dont chacun est pressenti pour devenir chevalier de la Table Ronde. Intégrer la section Kraken est impossible dès l'arrivée dans le Knight. Seuls les chevaliers accomplis et ceux ayant effectué des exploits inscrits dans le hall des héros de Camelot sont conviés à y entrer. L'intégrer est un choix, irréversible cependant. Car entrer au sein de la section Kraken, c'est accéder à de nombreux secrets du Knight et avoir pour objectif d'abattre ou de repousser les incarnations – certains parlent d'avatars – des Seigneurs de l'Anathème qui envahissent le monde. Se frotter à ce genre de créatures se solde souvent par la mort, mais à de nombreuses reprises, les chevaliers de la section ont réussi à faire reculer plusieurs de ces monstres.

En dehors des écuyers, les chevaliers de chacune des sections ont pour ordre, lorsqu'ils croisent une incarnation ou lorsque des indices y mènent, de contacter Bédivère et la section Kraken. Agissant comme la créature mythique qui donne son nom à la section, les chevaliers sortent alors de nulle part et frappent promptement, fondant sur l'ennemi depuis le ciel via les modules d'un dropship ou étant téléportés

directement au combat. S'en suit la plupart du temps une terrible bataille à l'issue incertaine. Dans la majorité des cas, les chevaliers de la section Kraken, au prix de lourdes pertes, réussissent à faire gagner du temps à leurs confrères des autres sections ou à faire fuir la créature. Bédivère lui-même se rend régulièrement au combat lorsque la situation l'exige. Et elle l'exige presque toujours.

En dehors de ces moments de terrible violence, les hommes et femmes de la section passent leur temps à s'entraîner au centre de formation de Camelot. Bédivère est aussi exigeant avec lui-même qu'il l'est avec ses chevaliers, et aucun n'a le droit de partir au combat sans une préparation physique et mentale parfaite.

La vie au sein du Knight

Entrer au Knight

Peu de gens peuvent intégrer le Knight en tant que chevaliers. Les spécialistes de tout horizon y sont cependant bienvenus en tant que personnel. Mais ceux qui désirent porter l'armure doivent être des héros. Ils peuvent être des adultes de tout âge, de toute origine, de toute strate sociale. Ils doivent toutefois avoir accompli un haut fait, c'est-à-dire un acte héroïque qui a changé ne serait-ce qu'un petit peu la vie d'une personne, d'une communauté, ou qui a aidé l'Humanité dans sa lutte contre l'Horreur. Les hauts faits sont de nature très variée : sauvetage d'innocents, récupération d'une œuvre d'art, victoire sur une créature des ténèbres, combat contre des désespérés ou encore fondation d'un organisme luttant contre les ténèbres, ne sont qu'un échantillon de ce qui permet à une personne d'entrer au Knight.

Une fois le héros repéré pour son haut fait, il est contacté par Arthur, Merlin ou un lieutenant qui lui propose de rejoindre l'organisation. Si le candidat se présente de lui-même, son dossier est examiné à la Table Ronde. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, des centaines de demandes arrivent chaque jour à la section Korrigan et la grande majorité est rejetée après une simple lecture ou après entretien. Il faut dire qu'en plus d'être des héros, les futurs chevaliers doivent faire preuve d'un courage sans bornes et montrer une expertise dans un domaine utile à la lutte contre les ténèbres. Anciens soldats, médecins et mécaniciens côtoient ainsi des artistes, d'anciens cinéastes et des poètes qui veulent, par les armes et par l'art, lutter contre l'Anathème.

Revêtir la méta-armure

Si le candidat est recruté ou si le héros a accepté d'entrer dans l'organisation, il lui reste toute une batterie de tests à passer. Autant médicaux que psychologiques, ces longs examens qui s'étendent sur une semaine servent à mieux connaître le futur chevalier et surtout, à savoir s'il est apte à porter la méta-armure. Car malheureusement, ces puissantes armes ne peuvent être portées par tous les prétendants, tous les héros… Certains n'arrivent simplement pas à les contrôler, d'autres se sentent enfermés à l'intérieur et la plupart restent insensibles à la connexion que la méta-armure opère avec leur cerveau ou leurs nerfs. Bien que Merlin essaie de remédier à ce problème de technologie capricieuse, cela reste pour certains chevaliers de la Table Ronde une forme de choix opéré par l'équipement du Knight lui-même, comme si les méta-armures décidaient de qui peut les porter. Les toutes dernières à avoir été créées sont d'ailleurs encore plus difficiles à vêtir que les autres, car elles interagissent directement avec la conscience de leur porteur. Pour les porter, il faut un mental d'acier et une empathie sans limites. En outre, porter une méta-armure, c'est comme posséder une seconde peau, comme contrôler un second corps. Plus encore, la combinaison Guardian, que chaque chevalier porte constamment sur lui, qu'il soit en mission ou non, permet de faire apparaître la méta-armure, de la « défolder », et aussi d'accéder à son IA. Un lien particulier se crée ainsi entre un porteur et l'intelligence artificielle de son armure, expliquant le fait qu'il ne préfère pas, ou ne peut pas, en porter d'autres.

Par conséquent, s'il n'y a que 1000 chevaliers au Knight, c'est parce que peu de gens s'avèrent capables de porter les méta-armures et qu'il est donc inutile d'en construire plus. En fait, seul un candidat sur cent passant les tests se révèle capable d'en utiliser une. Il n'y a donc que très peu de nouvelles recrues, environ une vingtaine par mois (à peine assez pour remplacer les disparus). Mais heureusement, ce chiffre tend à augmenter grâce au travail de Merlin.

Se former

Une fois entrée au Knight, la nouvelle recrue intègre le centre de formation situé à Camelot même. Durant trois mois, ce nouveau membre reçoit une formation harassante, difficile et complexe. À la fois moral, mental et physique, l'enseignement acquis fait de la recrue un véritable chevalier valeureux et puissant. Pour certains observateurs, la formation est un véritable endoctrinement aux valeurs et au code du Knight. Pour les agents, ce n'est qu'un éveil sur des valeurs que doivent respecter tous les sauveurs de l'Humanité.

Enfin, après sa formation, la recrue est adoubée par un chevalier de la Table Ronde, ou par Arthur dans de rares cas, et entre dans la section de son choix. Cet engagement dans une section est souvent défini à l'avance et la formation reçue auparavant est basée sur le futur de la recrue au sein du Knight. Le nouveau membre est alors intégré à une coterie et part en mission dans les jours qui suivent son entrée dans la section.



Couramment, ces chevaliers sont nommés « apprentis » par les membres de leur groupe. Totalement officieux, ce nom est levé lorsque la recrue a accompli avec succès son premier objectif. Durant son « apprentissage », il reçoit une certaine protection et de nombreux conseils de la part de ses pairs, comme s'il était encore en formation.

Les écuyers

Il arrive parfois que certains membres n'entrent pas dans une section, ou encore qu'il leur soit demandé de la quitter. Le plus souvent, il ne s'agit pas d'une punition, au contraire. Les chevaliers qui n'intègrent pas une section sont nommés « écuyers » et servent sous les ordres directs d'un chevalier de la Table Ronde. Ce dernier les emploie à sa discrétion et, habituellement, leurs missions sont d'une importance capitale.

Généralement, chaque lieutenant possède de deux à huit écuyers qui le servent directement. La présence de ces personnages au sein du Knight laisse aux chefs de section une certaine latitude quant à leurs propres objectifs et à leur accomplissement. Chacun les utilise différemment.

Les écuyers de Lancelot sont ainsi employés pour des missions de sauvetage de VIP menacés par le désespoir ou encore pour la récupération d'œuvres d'art très importantes.

Ceux de Kay sont généralement mobilisés pour l'élimination de créatures au cœur des ténèbres ou pour l'exfiltration d'une personne d'importance, perdue dans l'obscurité.

Ceux de Lamorak accomplissent la plupart du temps des missions de protection de personnalités ou de lieux d'importance. Il arrive même que Lamorak envoie ses écuyers auprès d'Arthur lors de missions particulièrement dangereuses pour le seigneur.

Ceux de Gauvain, même s'ils sont rares, ont très généralement pour mission de récupérer des technologies ou des éléments de recherches noyés sous les ténèbres. Ils peuvent aussi servir de consultants sur des éléments techniques liés de près ou de loin au Knight, notamment auprès des immortels.

Ceux de Palomydès sont employés pour des missions d'espionnage, de collecte d'informations et parfois même d'assassinats d'ennemis du Knight.

Ceux de Dagonnet partent souvent sous les ténèbres pour découvrir et étudier des phénomènes à la fois d'une grande dangerosité et d'une grande importance pour la découverte de ce qu'est l'Anathème.

Ceux de Bohort ont en général la charge du convoyage de VIP ou bien le transport d'éléments particulièrement sensibles ou d'une grande importance pour le Knight.

Ceux de Bédivère sont envoyés combattre des incarnations au cœur des ténèbres ou des créatures si dangereuses que même les Ogres de Kay ne peuvent en venir à bout.

Enfin, ceux de Sagramor sont envoyés sur des missions où seuls des chevaliers complètement fous, ou qui n'ont rien à perdre, peuvent être efficaces. Et la plupart du temps, ils le sont.

Il est à noter que tous les écuyers ont une mission commune : trouver le Graal, la lumière pour tous les peuples, celle qui chassera les ténèbres de ce monde.

Les chevaliers des joueurs

Pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de faire des personnages joueurs des écuyers. Maître de jeu, vous pouvez choisir le chevalier de la Table Ronde qui aura recruté les personnages des joueurs. Cependant, selon le type de jeu désiré par les joueurs, il peut être intéressant de les laisser choisir par eux-mêmes ou d'en discuter tous ensemble pour déterminer le type d'aventure que vous souhaitez vivre. Ainsi, pour des missions plus proches de l'Humanité et des affres du désespoir, il leur sera conseillé de choisir Lancelot. Pour une expérience au cœur des ténèbres, servir Kay permet de la recherche et des combats, servir Bédivère offre des expériences plus épiques et enfin, servir Dagonnet amène à de l'enquête et de la réflexion. Un service auprès de Lamorak amènerait les joueurs à vivre des aventures au plus près du Knight et de ses membres alors que près de Gauvain, ils interagiraient plutôt avec des immortels au cœur des arches. Être les écuyers de Palomydès permettrait aux joueurs de vivre des événements variés, entre enquêtes, espionnage et combats. Suivre Bohort permet des missions à haute vitesse et des courses poursuites. Enfin, devenir écuyer de Sagramor, c'est agir en marge du Knight, à la limite du désespoir et de la folie..

Les coteries et les chevaliers errants

Qu'ils soient écuyers ou membres de sections, les chevaliers sont la plupart du temps regroupés en coteries, des équipes de deux à six individus associés pour la complémentarité de leurs talents. Généralement, dans une coterie, il existe une figure nommée le « sénéchal », à la fois responsable du groupe auprès d'un chevalier de la Table Ronde et représentant de l'autorité de ce dernier. Être le sénéchal d'une coterie est un honneur pour beaucoup de membres du Knight. Attention, cela ne veut pas dire qu'il est l'officier du groupe. Il n'a aucun pouvoir de chef, si ce n'est celui de trancher lors des débats, et lorsqu'une situation devient trop tendue ou complexe au sein de la coterie, il peut prendre la responsabilité d'une action de groupe qu'il aura lui-même décidée. Mais en général, il n'y a pas besoin d'arriver à ces extrémités. Les membres dans une coterie fonctionnent en bonne entente et respectent les décisions qui leur paraissent logiques ou nécessaires sur le moment. Chaque membre est de plus un spécialiste dans un domaine et, généralement, il y fait référence au sein du groupe.

Les chevaliers qui n'intègrent pas une coterie sont rares. Il n'en existe en fait qu'au sein de la section Dragon et ils sont nommés « chevaliers errants ». Ceux-là sont des loups solitaires qui étaient autrefois membres d'une coterie. Ils peuvent en être les derniers survivants ou encore en avoir été exclus parce que trop instables. Certains même choisissent cette voie simplement parce qu'ils pensent mieux travailler seuls. Dans tous les cas, la très grande majorité des membres du Knight respecte les chevaliers errants autant que les normaux. Ils sont simplement considérés comme des morts en sursis.

Ce sont les lieutenants qui décident de la composition de chaque coterie, pour des raisons aussi variées que la bonne entente, la complémentarité, une amitié avant l'intégration du Knight ou encore le besoin de reformer une coterie avec des survivants d'équipes anéanties.

Sur un théâtre d'opérations, lors d'une mission, un groupe de chevaliers doit accomplir ses objectifs, mais reste indépendant quant aux moyens utilisés pour leur résolution. Parfois, il arrive qu'un chevalier de la Table Ronde contacte un groupe pour préciser de nouveau les objectifs ou effectuer une préconisation, mais cela reste rare.

Enfin, il est à noter qu'en mission, chaque coterie dispose d'un accès à un vector, un véhicule volant, qui lui est spécifiquement dédié. Les pilotes, membres civils de la section Griffon, restent toujours à moins de deux heures de vol de la coterie.

La chevalerie

Selon quelques journalistes indépendants et quelques immortels, le Knight est une entité dangereuse, car concentrant une puissance de feu bien trop grande entre les mains de si peu de personnes. Véritables super-héros lorsqu'ils portent leur méta-armure, les chevaliers se montrent en effet capables de prouesses défiant l'imagination et peuvent parfois causer de graves dommages collatéraux.

Certains pensent que, pour ne pas laisser un tel pouvoir entre les mains de fous, de soudards et de salopards, Arthur et Merlin auraient décidé de créer l'ensemble du décorum qui entoure le Knight. La chevalerie, la Table Ronde, le code d'honneur et l'ensemble du protocole seraient ainsi des éléments permettant de contrôler les membres et leur morale. En faire des symboles de lumière, de gloire et de justice permettrait à Arthur de mieux canaliser ses hommes.

Mais pour presque tous les chevaliers, ce décorum correspond à une réalité. Tous feraient partie de la légende du Graal, Arthur serait bel et bien Arthur de Bretagne, Merlin serait bel et bien un enchanteur, un magicien ayant créé les méta-armures de manière surnaturelle, mais surtout, les prochains chevaliers à accéder à la Table Ronde seraient Perceval et Galahad, c'est-à-dire ceux trouvant le Graal et portant la lumière pour tous les peuples.

La quête du Graal

La lumière est perdue. Depuis l'apparition de l'Anathème sur Terre, elle disparaît peu à peu et l'Humanité la recherche. Sans elle, les couleurs se ternissent, le monde devient gris et la nature meurt.

Arthur et ses chevaliers ont, depuis la création du Knight, lancé une grande quête pour retrouver cette lumière. Pour le seigneur et ses proches, le Graal serait la clé permettant de libérer l'Humanité de l'obscurité, de briser l'Anathème et d'illuminer à nouveau la Terre. Malheureusement, ni Arthur ni Merlin ne savent à quoi ressemble le Graal et encore moins où il se trouve.

En plus de ses objectifs de mission, chaque chevalier, chaque sénéchal et tous les lieutenants possèdent donc un but supérieur : trouver le Graal et collecter des indices quant à son aspect et sa localisation. Aujourd'hui, aucun indice n'a été trouvé et, malgré les chevaliers errants dont les vies sont spécifiquement dédiées au Graal, rien n'a permis au Knight de s'en approcher.

La gloire

La seule chose que les chevaliers semblent personnellement rechercher est la gloire, qui passe par l'accomplissement de grands actes et par leur représentation. Merlin ainsi qu'Arthur et ses lieutenants ont prouvé maintes fois que le retentissement d'actions positives et héroïques encourage l'espoir. Ainsi, les chevaliers accomplissant leur mission sont couverts de gloire à l'intérieur du Knight comme à l'extérieur. Journaux, chaînes RA ou encore radios pirates parlent de leurs exploits, citent leur nom, leur section et les portent en héros devant le maximum de personnes.

Au sein du Knight, ceux qui font preuve d'héroïsme ont accès à un meilleur matériel, à de meilleures armes et, à partir d'une certaine célébrité, à la Table Ronde. Ils deviennent alors des héros de lumière, capables de se rendre au cœur des ténèbres et d'en ressortir indemnes et victorieux.

On raconte enfin que plus les actes des chevaliers sont portés publiquement, plus les ténèbres leur sont étrangères et sont faibles contre eux. Ainsi, la réputation et l'aura qui les entourent seraient un des meilleurs remparts contre les effets néfastes de l'Anathème, notamment le désespoir qu'il engendre.

Les chevaliers noirs

Malheureusement, malgré la gloire, le code et l'aide du Knight, certains agents cèdent au désespoir et deviennent esclaves des ténèbres. Ceux-là sont nommés « chevaliers noirs » et font partie des plus dangereux ennemis de l'organisation, comme de l'Humanité. Ils sont traqués, capturés ou tués par les agents de la section Tarasque qui possède plusieurs coteries chargées uniquement du cas « chevaliers noirs ». Et comme si la guerre n'était pas déjà assez rude, de plus en plus de chevaliers, de la recrue au vétéran, cèdent au désespoir.

Un chevalier noir seul s'avère déjà très dangereux, car il dispose de la puissance d'une méta-armure en plus de celle que lui confèrent les ténèbres. Certaines créatures de l'obscurité semblent avoir pour but de corrompre les plus faibles et des coteries entières disparaissent parfois, devenant les fidèles de l'Anathème. Il s'agit en effet de prises de choix pour les ténèbres et corrompre leurs idéaux d'humanité est sans doute délectable.

En groupe, des chevaliers noirs sont pratiquement incoercibles et lorsqu'une « coterie noire » sème le trouble, Arthur envoie directement ses lieutenants pour couper court à leurs agissements.

Il y a un mois à peine, une coterie de cinq chevaliers noirs, que l'on croyait perdue dans les ténèbres de la côte Est des États-Unis, a ressurgi et s'est attaquée à des membres du Knight en mission. Lancelot, Bédivère et Sagramor ont dû intervenir pour les maîtriser.

Et parce qu'un malheur n'arrive jamais seul, il semble presque impossible de faire recouvrer la raison à un chevalier noir, tout comme il semble impossible de l'extraire de son armure sans le tuer. Des ingénieurs du Knight, dont Gauvain, pensent que ce n'est pas l'humain qui est possédé par les ténèbres, mais en fait la méta-armure. Il ne faut pas oublier qu'elles sont composées en partie d'élément alpha et qu'elles fonctionnent avec une énergie tirée de l'Anathème.

Entre folie et légende

Une certaine partie de la population des arches et des territoires libres a vu la création du Knight comme un regroupement de dingues qui suivaient un autre dingue. Mais les victoires successives d'Arthur et de ses hommes sur l'Anathème ont vite changé la donne. Si les chevaliers passent encore pour des fous auprès de certains, ils sont devenus, pour une très grande majorité des habitants de la planète, du rebut au citoyen, des héros. En fait, ils paraissent être les seuls capables de repousser l'Anathème. Bien que les troupes du Nodachi soient mieux équipées et plus nombreuses, les chevaliers les supplantent sans problème dans le cœur des citoyens, des rebuts et des habitants des territoires libres.

Cela est sans doute dû au fait qu'ils respectent la vie et n'hésitent pas à sacrifier la leur pour sauver des innocents. La légende des chevaliers et d'Arthur prend doucement corps et de plus en plus de faits étranges, partout sur la planète, semblent coïncider avec la quête du Graal.

Dans les ténèbres d'Europe, on parle ainsi d'un val sans retour dans lequel une puissante lumière aurait été vue et, bien plus loin, des murmures racontent qu'un mystérieux roi pêcheur serait apparu dans la Chine ravagée. On raconte aussi que le seigneur aurait une autre demi-sœur, Morgane, qui aurait été happée dans les ténèbres à leur apparition et qui se serait récemment présentée à lui, vivante mais plus pâle que la mort. Et que dire de Guenièvre, l'IA d'Excalibur, qui aurait développé une conscience et qui aimerait réellement son porteur ?

Des choses étranges se mettent en place au sein du Knight et dans tout ce qui l'entoure. La légende devient peu à peu la réalité et la « folie » d'Arthur se révèle être la vérité.

Le code d'honneur du Knight

Le respect, l'honneur, la défense des innocents comme la lutte contre l'Anathème sont des vertus que chaque chevalier se doit de défendre et de respecter chaque jour. Pour formaliser ces qualités, Arthur et Merlin ont écrit un code d'honneur du Knight, gravé sur chaque méta-armure et sur une immense pierre dans le hall de Camelot.

Ce code simple comporte dix commandements, en fait de véritables dogmes pour tous les agents, qu'ils soient simples recrues ou chevaliers de la Table Ronde :

I - Tu croiras à tout ce qu'enseigne Arthur et tu observeras ces commandements.

II - Tu protégeras le Knight au péril de ta vie.

III - Tu auras le respect de toutes les faiblesses humaines et tu t'en constitueras le défenseur contre l'Anathème et toutes les infamies.

IV - Tu aimeras et chériras l'art comme la lumière.

V - Tu ne reculeras jamais devant les ténèbres.

VI - Tu feras à l'Anathème une guerre sans trêve et sans merci.

VII - Tu t'acquitteras exactement des ordres que les chevaliers de la Table Ronde te donneront, excepté s'ils sont contraires aux commandements d'Arthur.

VIII - Tu seras fidèle à la parole que tu donnes et par-dessus tout, tu ne mentiras point à tes pairs.

IX - Tu seras généreux et tu feras ton possible pour aider ceux qui sont dans le besoin.

X - Tu seras, partout et toujours, le champion de l'Humanité contre l'injustice, le désespoir et le mal.

En plus de ces dix commandements, chaque chevalier arbore fièrement un blason sur une partie de sa méta-armure, généralement le torse ou l'épaule. D'aspect animal, il constitue une forme d'idéal que le chevalier promeut et respecte. Par exemple, les membres du Knight arborant le blason du loup respectent par-dessus tout la solidarité, alors que ceux arborant celui du corbeau cherchent à comprendre les raisons des actes et des choses. Il faut aussi noter que chaque blason est associé à un vœu que fait le chevalier et qui le motive à agir dans certaines situations (plus de détails dans le **chapitre 5 : Créer son chevalier – page 127**).

Le Knight et le monde

Comme on peut s'en douter, le Knight et ses agents sont très habituellement appréciés, voire adulés, là où ils se déplacent, notamment lorsqu'il s'agit de libérer une communauté, un quartier ou une personne des horreurs de l'Anathème. Bien souvent, une coterie de chevaliers est accueillie par le représentant de la plus haute autorité dans les bastions ou les villes de faible importance. Dans les arches, c'est généralement un proche conseiller de l'immortel local qui se présente à eux.

Le Knight est apprécié par l'Humanité parce qu'il défend des valeurs qui, aujourd'hui, sont de plus en plus laissées à l'abandon. La justice, la compassion, le courage ont en effet laissé place dans le cœur de beaucoup de gens, notamment les puissants, au calcul, à l'égoïsme et à la lâcheté. Même au sein du Nodachi, principale force de défense planétaire en termes de nombre d'agents, il n'existe aucune vaillance flamboyante, aucun héroïsme généreux, rien qu'une efficacité mécanique, une machine de feu et de métal.

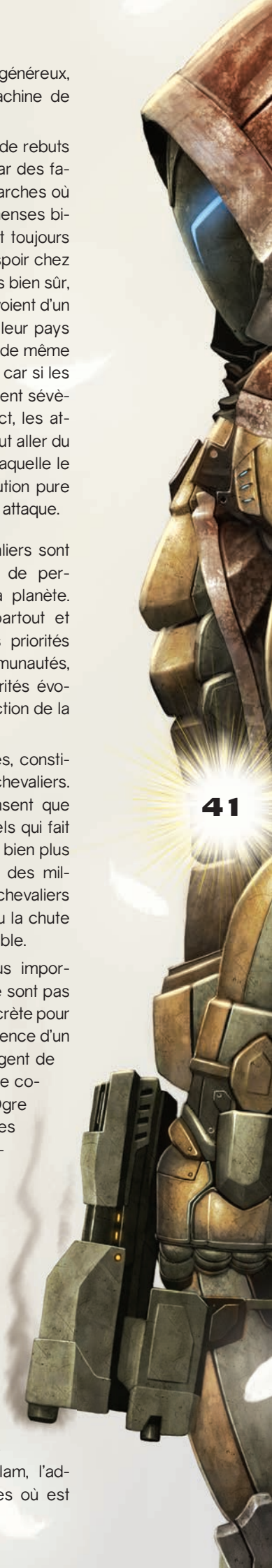
De fait, même dans les communautés de rebuts les plus retorses, dans des pays dirigés par des fanatiques religieux ou au sein de certaines arches où l'ensemble de la population vit dans d'immenses bidonvilles, une arrivée de chevaliers produit toujours son petit effet et provoque une pointe d'espoir chez ceux qui les voient ou les rencontrent. Alors bien sûr, ils ne sont pas toujours adulés, et certains voient d'un mauvais œil leur présence dans leur ville, leur pays ou leur communauté. Ceux-là doivent tout de même redoubler de vigilance quant à leurs actes, car si les chevaliers sont porteurs d'espoir, ils punissent sévèrement ceux qui leur manquent de respect, les attaquent ou les trahissent. Cette punition peut aller du simple abandon de la communauté, pour laquelle le Knight n'interviendra plus jamais, à l'exécution pure et simple des assaillants dans le cas d'une attaque.

Il faut bien garder à l'esprit que les chevaliers sont constamment occupés et que nombre de personnes cherchent leur aide sur toute la planète. Malheureusement, ils ne peuvent être partout et c'est la section Korrigan qui dresse les priorités des différentes coteries et des communautés, villes ou arches à aider ou non. Ces priorités évoluent et sont sans cesse modifiées en fonction de la situation mondiale.

Les arches, lorsqu'elles sont menacées, constituent ainsi la priorité numéro 1 des chevaliers. Quelques personnes peu objectives pensent que c'est le lien unissant le Knight aux immortels qui fait qu'elles ont tant d'importance. En fait, c'est bien plus simple que cela. Les arches regroupent des milliards de personnes et, comme pour les chevaliers chaque vie est importante, la corruption ou la chute d'une de ces villes tentaculaires serait terrible.

Les communautés de rebuts les plus importantes ou les plus appréciées du Knight ne sont pas en reste et sont aidées de manière plus discrète pour ne pas fâcher les immortels soit par la présence d'un feu follet, sorte de rebut faisant office d'agent de liaison avec le Knight, soit avec l'envoi d'une coterie de chevaliers de la section Griffon, Ogre ou de la section Korrigan. Par ailleurs, des communautés de rebuts sont régulièrement aidées par des livraisons de matériel et de nourriture. Il fait bon aider des chevaliers en mission, car le Knight remercie toujours, d'une manière ou d'une autre, ceux qui assistent ses agents dans la lutte contre les ténèbres.

Dans les territoires libres, la situation est plus complexe, car les immortels n'aiment pas que le Knight assiste ces territoires indépendants. S'ils peuvent passer l'éponge sur une aide mineure fournie à des rebuts, aider les territoires libres revient à remettre en doute leur autorité. Seul Ismaël Jhélam, l'administrateur général de l'arche de Londres où est



installé le Knight, ferme les yeux sur ce genre d'action, simplement parce qu'il semble toujours considérer que les choix des chevaliers sont les bons. Mais les autres immortels n'hésitent pas à menacer les dirigeants du Knight de leur retirer leur soutien. De fait, les agents doivent agir en secret et ne pas se montrer. Peu d'entre eux patrouillant dans les territoires libres réussissent ainsi à se couvrir de gloire.

Importance d'un chevalier

Dans chaque lieu où il se rend, un chevalier est important rien que par sa présence et possède parfois plus de droits que le commun des mortels.

Dans les arches, les chevaliers jouissent ainsi d'un niveau d'accréditation très élevé qui en fait les égaux de très hauts cadres de l'administration, d'échelon 3 ou 4 (voir le **chapitre 3 : Le monde d'aujourd'hui – page 51**). Ils peuvent ainsi commander à la milice, convoquer des citoyens, perquisitionner des habitations de personnes d'échelon 4 et supérieur, accéder aux fichiers d'identité des citoyens d'échelon 3 à 9, le tout sans rendre de compte à l'autorité locale, bref tout ce que ferait une personne possédant des rôles d'inspecteur, de juge et d'agent secret. Bien évidemment, si les choses se passent mal, c'est le Knight en entier qui en prend la responsabilité, mais le fautif devra en payer le prix.

Dans les communautés de rebuts, ils ne possèdent aucune autorité spécifique, si ce n'est celle que leur confère leur aura héroïque. Il leur faut alors composer avec le ou les dirigeants locaux et les habitants, notamment s'ils sont instables. La présence d'un feu follet les aide beaucoup à se créer un réseau dans une communauté donnée et à en comprendre le fonctionnement. Si généralement les choses se passent bien, il arrive que des chevaliers soient bannis de communautés pour s'être montrés un peu trop autoritaires.

Dans les territoires libres, les chevaliers sont parfois vus comme les agents des immortels et s'ils sont considérés avec déférence, ils n'ont accès qu'à ce que l'autorité locale veut bien leur donner. Il n'y a guère qu'au sein des pays de la NAU qu'ils peuvent jouir d'une certaine autorité sans avoir à faire de demande et peuvent, par exemple, accéder aux fichiers des habitants.

Dans tous les cas, les chevaliers collaborent très souvent avec les autorités locales lorsqu'il s'agit de faire face à des menaces humaines.

Les chevaliers et la loi

La position du Knight sur l'échiquier mondial est instable, d'une part parce que ses membres agissent partout dans le monde et pour toute l'Humanité, d'autre part parce que l'organisation est financée par les immortels. Cela amène les agents du Knight à devoir composer avec chaque personne qu'ils rencontrent. Est-ce un citoyen ? Si oui, de quel échelon ? Et si c'est un rebut ? Vient-il d'une communauté cannibale ou d'une communauté pacifique ? Un habitant des territoires libres ? Oui, mais de quel territoire ? Bref, autant de questions que tous les chevaliers se posent.

Heureusement, ces derniers sont assistés par leur IA qui affiche d'une simple pensée toutes les informations disponibles concernant la personne rencontrée sur le réseau interne de la méta-armure. Identité, âge, sexe, poids, casier judiciaire peuvent ainsi être obtenus en quelques instants, quand ils sont disponibles bien entendu.

Il arrive qu'un chevalier se comporte mal avec la mauvaise personne, et pis, qu'il enfreigne la loi locale. Dans ce cas, si la situation y correspond, le chevalier invoque « l'état de guerre ». Déclaré par Arthur à chaque dirigeant mondial et à tous les immortels, cet état de guerre signifie qu'un chevalier peut tout accomplir s'il juge que la situation implique une créature ou une manifestation de l'Anathème. Attention, cela ne veut pas dire qu'il ne sera pas poursuivi s'il commet un meurtre de sang-froid sur un innocent ou s'il braque une banque (bien qu'il soit fortement improbable que cela se passe), mais dans le cas où son acte concernait directement une créature ou une manifestation de l'Anathème, il sera directement reconduit à Camelot et jugé par les chevaliers de la

La section Tarasque

Il arrive régulièrement qu'après le jugement prononcé en public contre un chevalier, il lui soit proposé, plutôt que de subir la sentence annoncée, de rejoindre la section Tarasque, sans moyen de retour. Bien sûr, cette proposition est officieuse et strictement secrète et n'est pas faite à tous les condamnés. En effet, c'est Sagramor lui-même qui étudie chaque procès et sélectionne ceux qui pourraient faire partie de sa section.

Ceux qui acceptent la proposition du chevalier sont considérés comme morts et leurs actes de gloire n'auront plus jamais d'échos en dehors du Knight. En outre, une puce implantée dans leur cerveau peut provoquer leur mort à tout moment et selon la volonté de leur lieutenant. Ils ne possèdent donc aucun moyen d'échapper au sort qu'ils ont accepté.

Table Ronde ou par Arthur. En fait, invoquer l'état de guerre sert surtout à prémunir les chevaliers contre un jugement d'une autorité locale un peu trop zélée, pour des actes qui défendent en fait l'Humanité.

Lorsqu'un chevalier a commis un acte considéré comme mauvais ou lorsqu'il a enfreint un des commandements du code, il se rend lui-même ou est emmené aux cachots de Camelot. S'il tente de fuir ou s'il se cache, une coterie est envoyée à sa recherche et le traquera sans répit et sans merci. Puis il attend son jugement, prononcé en lieu et place d'une séance de doléances par Arthur ou un lieutenant. Le jugement est public pour montrer que le Knight sait gérer ses problèmes et se montre juste, même avec ses propres hommes. Le prévenu peut se défendre lui-même ou être défendu par toute autre personne qui accepte de le faire et de se rendre à Camelot. C'est Arthur ou le chevalier de la Table Ronde présent qui décide de la sentence et la prononce. Bien souvent, Palomydès siège à la place d'Arthur et prononce une des trois punitions habituelles :

- Le bannissement signifie que l'agent est banni de Camelot, sans méta-armure, et qu'il doit de nouveau prouver sa valeur en accomplissant un haut fait. S'il réussit, il est réintégré. C'est la sentence commune pour les délits ou les manquements les moins graves.
- L'exil signifie qu'il est rejeté du Knight et banni de Camelot. Généralement, il devient un citoyen d'échelon 9 et terminera sa vie comme un exclu de la société. Il sera cependant surveillé toute sa vie par le Knight, car connaissant certains des secrets de l'organisation.
- La mort n'est prononcée que contre les chevaliers noirs qui ont commis les pires atrocités. Dans ce cas, lors d'une cérémonie réunissant de nombreux membres du Knight, le coupable est décapité par Arthur ou un de ses lieutenants, puis son corps est brûlé.

Le Knight et l'Anathème

Le Knight lutte de toutes ses ressources contre les ténèbres. Chaque jour sombre, chaque nuit obscure, les chevaliers sont mobilisés pour retrouver la lumière et combattre l'Horreur.

Pour le Knight, l'obscurité et ses effets représentent ce qu'il y a de pire sur Terre. Le désespoir est une peste qu'il faut purger, soigner. Les ténèbres qui noient la Terre sous des rivières, des lacs ou des océans sont des blessures qu'il faut cicatriser. Et les monstres d'obscurité qui hantent le monde sont des parasites, des êtres ignobles qui doivent être éliminés.

Contre l'Anathème, les chevaliers ne transigent pas. Il n'y a pas de repos dans cette guerre, pas de trêve, pas de pitié. Seuls les désespérés sont traités avec plus d'égards. Parfois, quand c'est possible, ils sont soignés en étant exposés à de l'art, de la lumière ou à des thérapies, mais, bien souvent, ils sont simplement neutralisés, car ils portent en eux les germes du désespoir, cette maladie qui se répand si facilement et qui contamine de nombreuses personnes sur toute la planète. Quant aux créatures des ténèbres, elles sont vues comme des aberrations, des abominations terribles qui menacent le monde des Hommes. Malgré leurs tentatives pour corrompre certains agents, elles sont systématiquement éliminées. De temps en temps, certaines sont toutefois capturées et étudiées par les chercheurs de la section Cyclope. Mais cela reste rare, car peu de chevaliers de la Table Ronde acceptent d'avoir ce genre de créature entre les murs de Camelot.

Enfin, chaque chevalier garde à l'esprit que les gens collaborant consciemment avec des créatures de l'Anathème ou avec des désespérés doivent être considérés comme des ennemis et donc être éliminés, peu importe leur défense ou leurs raisons. Le Knight ne transige pas avec l'Anathème.

Ce que le Knight sait de l'Anathème

Le Knight, et plus particulièrement la section Cyclope, cherche à en savoir toujours plus sur son ennemi afin de pouvoir être toujours plus efficace dans son combat contre l'Anathème. C'est ainsi que l'organisation peut se targuer d'être la mieux informée sur le phénomène contre lequel elle lutte.

Elle a très vite compris que les différences entre les zones de ténèbres n'étaient pas dues au hasard. Les différentes missions sur le terrain ont permis de déterminer que chaque territoire était dirigé par une entité, nommée Seigneur (Arthur est d'ailleurs lui-même appelé « seigneur » afin d'être mis sur un pied d'égalité face à ces entités d'une puissance incommensurable), qui contrôle ses propres créatures et suit ses propres objectifs.

- La Bête contrôle la zone européenne.
- La Chair est installée en Asie.
- La Machine étend son hégémonie sur les États-Unis.
- La Dame est installée sur le désert du Sahara.
- Le Masque, enfin, contrôle les lacs qui apparaissent par intermittence un peu partout sur Terre.

Ces Seigneurs n'ont cependant jamais été rencontrés par des chevaliers, du moins qui aient survécu pour en attester. Seules différentes incarnations de ces Seigneurs sur Terre semblent pour l'instant apparaître. À ce jour, rares sont ceux qui ont réussi à en vaincre une, à l'image de Lancelot et du Monstre, mais beaucoup de chevaliers, particulièrement ceux de la section Kraken, espèrent un jour pouvoir défier un avatar de Seigneur et le vaincre, prouvant ainsi leur courage et leur dévouement.

Camelot

Le quartier général du Knight a été offert à l'organisation par Ismaël Jhélam en personne qui voulait que le palais de Westminster vive de nouveau. Déserté par le Parlement et les différentes chambres, il a été laissé à l'abandon durant presque deux années avant que l'organisation n'investisse ses murs.

Situé le long de la Tamise, en plein cœur de l'arche de Londres, Westminster est un édifice prodigieux, de plus de mille pièces, encadré par deux colossales tours autrefois nommées la tour Victoria et la célèbre tour Elizabeth qui abrite un Big Ben encore en fonctionnement. En son centre s'élève une autre tour bien connue, la tour centrale, de laquelle part une belle quantité de bâtiments et de jardins aménagés, reliés les uns aux autres par des corridors et des allées. Les sous-sols du palais ont par ailleurs été réaménagés et de profondes salles s'étendent à présent juste au niveau de la Tamise pour laisser s'envoler les vectors partant en patrouille.

Lorsque les chevaliers ont investi les lieux, ils n'ont que très peu modifié l'ensemble en matière d'architecture. Cependant, les salles, les couloirs, les jardins sont devenus autre chose, car ils servent un autre but.

Westminster est devenu Camelot et, entre ses murs, la légende commence à prendre vie.

Le hall des héros

Entrée principale du bâtiment, l'ancien hall de Westminster est aujourd'hui devenu un sas d'entrée et une salle d'exposition nommée le « hall des héros ». En son sein s'élèvent des statues, des fresques et des peintures illustrant les actes les plus héroïques accomplis par des chevaliers. Au fond de la pièce, après un long couloir magnifiquement décoré, trône une pierre monolithique blanche de huit mètres de haut, « la pierre d'honneur », sur laquelle est gravé le code du Knight. Chaque chevalier entrant à Camelot a pour habitude de se prosterner brièvement devant ces dix commandements ainsi présentés.

C'est entre l'entrée du bâtiment et la pierre d'honneur qu'une série de contrôles de sécurité attend le visiteur. Agents et drones de combat s'assurent ici que personne d'hostile à l'organisation n'entre dans les lieux. Par mesure de précaution, une coterie de six chevaliers de la section Gargoyles assure généralement la sécurité au sein du hall des héros.

Le cœur de Camelot

Juste après l'entrée, de multiples portes mènent au cœur de Camelot. Situé entre l'ancien hall Saint-Stephan et la chapelle Sainte-Marie, le lieu est dédié aux agents civils du Knight et au repos des chevaliers. Le hall circulaire se trouvant au centre constitue son cœur et sa principale salle de rencontre entre les chevaliers de différentes sections. Attenants à ce hall, on trouve des salles de repos, des salles de jeu, des gymnases, des stands de tir, une infirmerie avec un équipement médical de très haute technologie, mais aussi des dortoirs et quelques vestiaires.

Le hall Saint-Stephan est quant à lui devenu le « passage glorieux », un magnifique couloir décoré, dans lequel sont exposées des œuvres d'art inestimables. Non loin, la chapelle Sainte-Marie sert de lieu de recueillement aux héros qui possèdent encore la foi. C'est aussi là qu'ont lieu les cérémonies du Knight lorsqu'il s'agit de deuil ou de disparition d'un preux chevalier.

La Table Ronde

Non loin du cœur de Camelot, on trouve un accès à la tour centrale. Au milieu de cette tour, on trouve une immense salle dans laquelle trône la Table Ronde. C'est ici qu'ont lieu les réunions, parfois houleuses, entre Arthur et ses lieutenants. Et c'est bien évidemment dans cette salle, décorée de chefs-d'œuvre, que se prennent les grandes décisions impliquant le Knight et, par conséquent, le reste de l'Humanité.

La Table Ronde en tant qu'objet est par ailleurs simple. Il s'agit d'un meuble en bois d'acajou dans lequel sont incrustés des écrans et plusieurs pods RA, rien de plus, rien de moins. Vingt chevaliers, Arthur compris, peuvent s'asseoir autour et, actuellement, seuls dix sièges sont occupés, Merlin devant rester debout auprès d'Arthur comme le veut le protocole. Il reste donc dix places autour de la table. Dix sièges sont d'ailleurs déjà posés même si, sur leur dossier, aucun nom n'est encore gravé.

Étonnamment, en retrait de la Table Ronde juste à la droite d'Arthur, un siège reste toujours inoccupé, lui aussi vierge de tout nom gravé. Beaucoup de chevaliers pensent que cette place est le « siège périlleux », réservé au chevalier qui mettra fin à la quête du Graal.

L'Œil

C'est dans l'ancienne chambre des communes qu'est aujourd'hui établie la grande salle de commandement que la plupart nomment « l'Œil ». Les agents de la section Korrigan et quelques chevaliers y travaillent jour et nuit pour surveiller la situation mondiale et l'avancée de l'Anathème grâce aux écrans et au globe terrestre holographique qui trône au milieu de la pièce. Si la totalité de la chambre est restée presque similaire à autrefois, elle abrite aujourd'hui une très grande quantité d'éléments de haute technologie. Écrans, pods RA et ordinateurs dernier cri côtoient ainsi le bois des gradins, le cuir des sièges et la pierre de l'édifice.

La salle du trône

À l'opposé de l'Œil, dans l'ancienne chambre des Lords, on trouve la salle du trône. C'est dans ce lieu singulier, décoré de rouge et d'or, que le seigneur écoute les doléances, et c'est là qu'il travaille d'arrache-pied à sauver l'Humanité. C'est aussi ici que sont reçus les invités de marque, les dignitaires immortels, les chefs d'État étrangers et même certains rebuts d'importance.

Les appartements

Situés dans les anciennes salles du comité, les appartements de Camelot abritent les habitations des chevaliers de la Table Ronde et de leur famille ainsi que celles d'Arthur et de Merlin. Ce lieu est interdit d'accès à toute personne qui ne possède pas les autorisations nécessaires. Actuellement, une coterie de quatre chevaliers de la section Gargoyles monte la garde, de jour comme de nuit, dans les appartements.



Merlin

Les bibliothèques

Sous cette appellation sont regroupés tous les lieux de culture et d'information que possède Camelot. Actuellement, il existe de très nombreux espaces dédiés à la culture ou au renseignement au sein du quartier général du Knight, mais deux se distinguent particulièrement : le centre documentaire, situé à la place de la bibliothèque des Lords, et la grande bibliothèque située sur l'ancienne bibliothèque de la maison des communes.

Le premier est uniquement dédié aux recherches des chevaliers avant ou pendant une mission. Là, de très nombreux ordinateurs, pods RA et casiers de dossiers côtoient des livres anciens, aussi poussiéreux que mystérieux, réunis par Merlin, Dagonnet et quelques chevaliers dans le but de mieux connaître l'Anathème.

Le second est dévolu à l'art et aux grandes œuvres originales. On y trouve des manuscrits de romans mondialement connus, des partitions, des estampes, des gravures elles aussi originales et, bien entendu, leur copie RA. C'est dans cette grande bibliothèque que les chevaliers les plus tourmentés se rendent pour recouvrer un peu d'espoir et de quiétude.

Les bureaux

C'est dans l'ancienne galerie d'exposition des Lords que se trouvent les salles de briefing et les bureaux des chevaliers. Ici, les différentes sections se côtoient et préparent leurs missions dans l'une des quarante salles disponibles. Au bout des bureaux, une sortie plus discrète permet de se rendre dans l'arche ou d'accéder à l'Atelier.

La Tour

Situé dans l'ancienne tour Victoria, le lieu que l'on nomme maintenant la Tour est dédié aux travaux de Merlin. Accessible uniquement aux chevaliers de la Table Ronde et à Arthur, la Tour abrite le secret des méta-armures, de nombreuses armes, des recherches et, dit-on, de nouveaux modèles en préparation.

La garde

La tour Elizabeth, aussi nommée tour de l'horloge, abrite aujourd'hui la garde, c'est-à-dire l'ensemble des chevaliers mis à disposition pour des missions d'urgence concernant les différentes arches. Du sommet de la garde peuvent décoller des vectors en attente. Actuellement, six coteries des sections Ogre, Dragon et Griffon assurent la garde et répondent à l'appel direct des immortels demandant leur aide.



L'Atelier

Colonne vertébrale du Knight, l'Atelier constitue le véritable quartier général de la section Giant, mais aussi celui de la section Griffon et de la section Cyclope. Sis dans les sous-sols de l'ancien Westminster et débordant à l'extérieur de Camelot juste à l'affleurement de la Tamise, on y trouve des garages, des pistes de décollage pour vector situées dans des ouvertures juste au niveau du fleuve et surtout, des armureries en très grand nombre où les chevaliers peuvent s'équiper et faire réviser leurs armes comme leurs armures. Dans l'Atelier, une zone sécurisée, le Bunker, est dédiée aux recherches et aux expérimentations sur l'Anathème. Seuls les membres de la section Cyclope sont en droit d'y entrer. C'est aussi depuis ce lieu que partent la majorité des chevaliers en mission. Les pistes de décollage des vectors ou des dropships y sont très régulièrement utilisées.

Actuellement, ce sont Gauvain, Bohort et Dagonnet qui coordonnent les quelques milliers de personnes travaillant à l'Atelier. Pour l'instant, la bonne entente entre les trois chevaliers permet une organisation méticuleuse des départs et des arrivées, une bonne supervision des équipements et des réparations et, bien sûr, des recherches très approfondies.

Les cachots

Sous l'Atelier, profondément enfermés dans un bunker d'acier et de pierre et protégés par des systèmes de sécurité ainsi que des chevaliers, se trouvent les cachots. C'est ici que sont enfermés les ennemis du Knight qui n'ont pas été éliminés ainsi que quelques créatures des ténèbres encore à l'étude par la section Cyclope. Chaque cellule de ce lieu est isolée des autres et protégée par une chape de métal et de béton. Dans chacune, une lumière UV est constamment diffusée pour affaiblir les ténèbres et les éventuelles capacités des créatures. Inutile de dire que chaque occupant est surveillé par plusieurs drones ainsi que par des caméras.

Bien entendu, pour pénétrer dans les cachots, il faut une bonne raison et montrer patte blanche à Samuel, le chevalier en charge de la sécurité du lieu. L'homme est épaulé par une centaine d'agents de sécurité triés sur le volet (souvent des candidats au Knight ne pouvant porter la méta-armure) et formés pour ne pas céder au désespoir.

Le centre de formation

Situé juste à côté de Camelot, on trouve le centre de formation du Knight, dans l'ancien édifice nommé Portcullis House, qui abritait autrefois l'entrée de la station Westminster et plusieurs bureaux du Parlement.

Aujourd'hui, c'est ici que les chevaliers s'entraînent et que les recrues sont formées. Tous les tests de recrutement comme les entretiens sont par ailleurs passés au centre de formation. Actuellement, c'est Miranda, chevalier de la section Korrigan, qui dirige le centre de formation et qui fait un premier choix sur les nouvelles recrues qui se présentent. Il faut dire que, malgré les difficultés que rencontrent les chevaliers en mission, malgré la mort, la souffrance et le désespoir, de nombreuses personnes cherchent à entrer au Knight. Des dizaines de candidats se présentent ainsi chaque jour au centre de formation pour tenter les tests et peut-être réussir à intégrer la prestigieuse organisation.

Le noyau

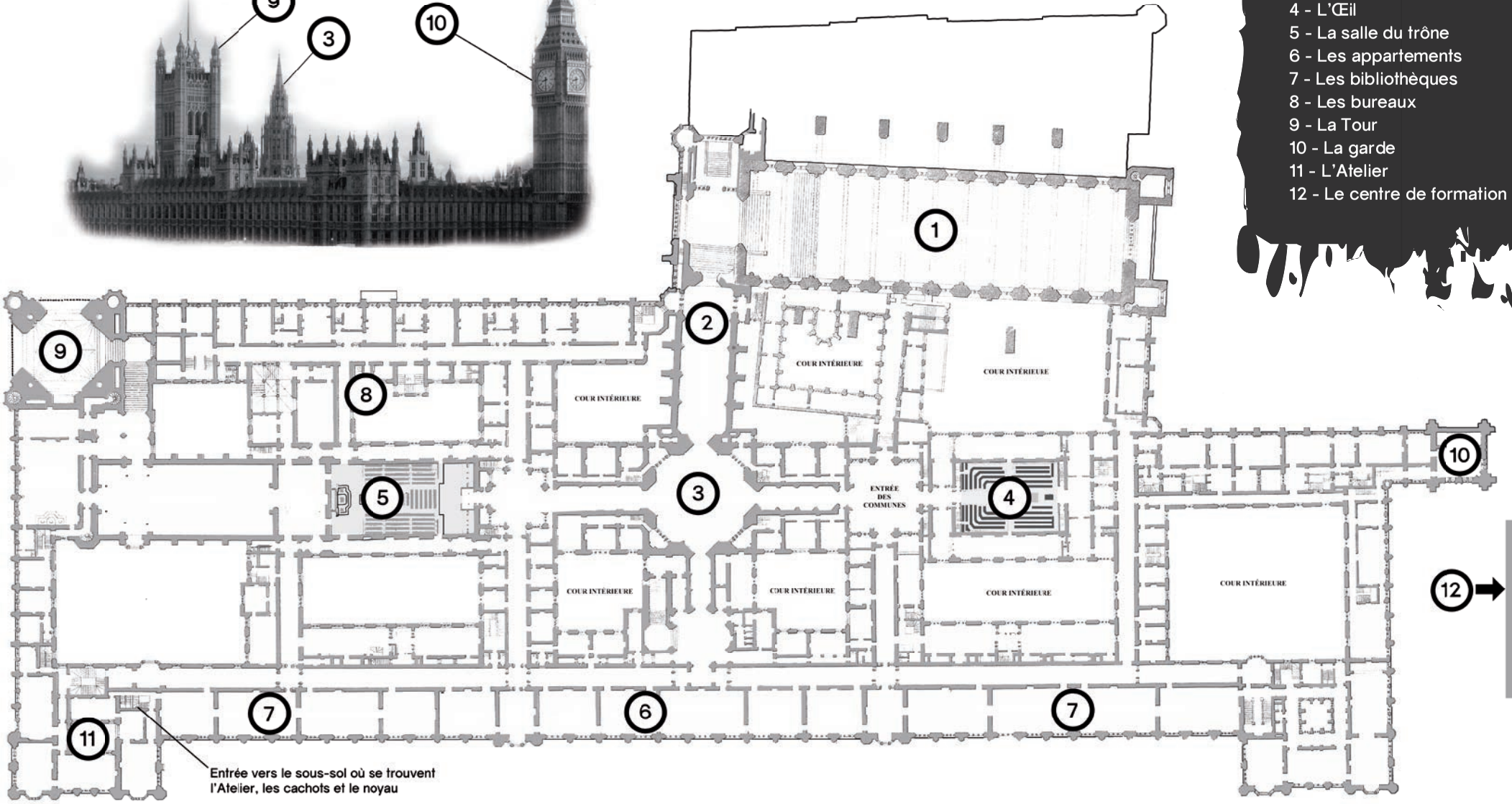
Enfin, jouxtant l'Atelier, on trouve le noyau de Camelot. Ce cœur d'énergie alpha, protégé par de nombreuses couches de plomb et de béton, sert à alimenter en énergie les gourmandes installations du bâtiment. Seuls Merlin, Dagonnet et quelques ingénieurs triés sur le volet peuvent accéder au noyau.



CAMELOT

1 - Le hall des héros
2 - Le cœur de Camelot
3 - La Table Ronde
4 - L'Œil
5 - La salle du trône
6 - Les appartements
7 - Les bibliothèques
8 - Les bureaux
9 - La Tour
10 - La garde
11 - L'Atelier
12 - Le centre de formation







Chapitre 3
Le monde d'aujourd'hui

En 2037, seulement 22 ans après 2015, le monde a changé, évolué et parfois régressé. Sous l'influence des ténèbres, des immortels et de guerres occultes, mais aussi grâce à des bonds technologiques importants, la planète et ses civilisations se sont métamorphosées et ont muté.

Les immortels, les citoyens, les arches

Les immortels et leurs arches, la manière dont ils ont réorganisé une grande partie de la civilisation, forment le nouveau cœur de la société de 2037. Près d'une personne sur trois dans le monde vit dans une arche et obéit de près ou de loin à un immortel. Il est donc important de décrire cette « nouvelle organisation » et son fonctionnement.

Les 24

Deux ans après les premières apparitions des ténèbres, une partie de l'Humanité sise dans l'hémisphère nord s'est organisée sous l'égide des immortels. Ces derniers, au nombre de 24, sont apparus aux humains par des chaînes du réseau augmenté ou du réseau télévisé. Liés, solidaires, ils ont tous parlé comme un seul homme, discourant sur la protection qu'ils pouvaient offrir à l'Humanité en échange d'une allégeance totale.

Chacun des immortels est un personnage économiquement ou socialement puissant, qu'il soit un chef d'État ou le directeur d'une entreprise tentaculaire, quand il ne s'agit pas d'une corporation. Ils ont donc pour eux des ressources colossales, presque infinies, et ont pu sans peine mobiliser une communication qui les a longtemps placés, et les place encore, sur le devant de la scène.

Quelques immortels ont prouvé leur immortalité au monde en se suicidant devant un public et devant des dizaines de caméras. Miraculeusement, sans explication donnée, ils sont revenus à la vie sous les yeux ébahis de l'assistance. Juste après, ils se sont présentés comme des personnages puissants, possédant des ressources illimitées et capables de sauver l'Humanité de l'Anathème. Ils n'étaient pas seuls : un cortège impressionnant d'agents armés, de conseillers en communication, de serviteurs et de fidèles les accompagnaient et leur obéissaient au doigt et à l'œil. Ils ont prouvé grâce à leurs ressources humaines et économiques qu'ils pouvaient guider et protéger l'Humanité, notamment en offrant à ceux qui les suivraient de grandes découvertes technologiques, comme les nanomachines, et par là même des avancées médicales sensationnelles telles que des nanothérapies contre le sida ou le cancer. La plus importante de ces « offrandes » faites par les immortels a été de construire « gratuitement », grâce à des nanoconstructs, des dômes de lumière dans 24 grandes villes du monde, villes qui sont devenues des arches et dont ils ont pris le contrôle peu de temps après.

Un peu plus d'un tiers de la population mondiale a accepté la proposition des immortels. On a nommé ces hommes et ces femmes « citoyens » et nombre d'entre eux ont troqué leurs libertés fondamentales (de circulation ou même d'expression) contre la protection des immortels. Chacune de ces personnes, sans qu'elle puisse l'expliquer, vouait et voue encore une admiration sans égale, une obéissance sans faille aux immortels. Certains parmi les plus fanatiques leur vouent même, à ce jour, un véritable culte religieux, élevant des temples, scandant des discours et mobilisant des foules en l'honneur d'un ou plusieurs des 24. Pour ajouter un peu plus de mystère à cela, l'Humanité s'est rapidement rendu compte qu'il était physiquement et mentalement impossible pour un citoyen de ressentir de la haine, de la méfiance ou de la colère envers les immortels. En leur présence, et lorsqu'ils entendent leur voix ou voient leur image, les citoyens deviennent naturellement confiants et prompts à accepter même les tâches les plus ardues. Il n'y a aucune distinction sociale, culturelle, d'âge ou de sexe dans ces différents comportements, simplement le fait qu'une personne sur trois, on ne sait comment, doit se rapprocher d'un immortel et de la relative protection qu'il confère. Des maris ont laissé ainsi leur femme, des femmes ont abandonné leurs enfants et des amants proches se sont quittés pour se rendre dans les arches. Aujourd'hui, cette situation, bien que plus ténue, perdure encore et de nombreuses personnes, comme si elles avaient eu une révélation, décident d'un coup de se rapprocher de la relative sécurité qu'offrent les immortels, abandonnant une vie de rebut ou d'habitant des territoires libres contre cette vie servile.

Généralement tous les jours, l'immortel local, ou l'une de ses nombreuses copies numériques, effectue, par l'intermédiaire des chaînes RA et vidéo, un discours destiné à informer la population des nouvelles récentes (toutes contrôlées et censurées) et à rassurer les citoyens. En général, ces images sont aussi relayées en dehors des arches et les rebuts y sont invités à rejoindre les arches.



Les arches et leurs immortels

La plupart des immortels viennent d'horizons géographiques et culturels très différents. Chacun a créé une arche sur son territoire d'origine. Voici une courte liste des différents immortels, de leurs occupations et des arches qu'ils dirigent.

- Ismäel Jhélam, PDG de la Byrd Corporation, administrateur général de l'arche de Londres, aussi nommée « Humanité ».
- Sean Cromwell, PDG de Cromwell Brothers, administrateur général de l'arche de Glasgow.
- Iwata Kaneda, PDG de Kaneda Technologies, shogun du Nodachi, administrateur général de l'arche de Tokyo-Kyoto.
- Dolores Mercado, PDG de Tlaloc Inc., administratrice générale de l'arche de Mexico.
- Ethan Henry, PDG d'Hemera Genetics, ancien président des États-Unis d'Amérique, administrateur général de l'arche de Denver.
- Clara Jensen, PDG d'Amiral Engine, administratrice générale de l'arche de Houston.
- Emilia Vasquez, maire de Los Angeles, administratrice générale de l'arche de LASF (Los Angeles – San Francisco).
- Dikembe Hooper, président des États-Unis, administrateur général de l'arche de Chicago.
- Diego Azorin, président de l'Espagne, administrateur général de l'arche de Madrid.
- Marco Tonini, président de l'Italie, administrateur général de l'arche de Naples.
- Vandana Patil, présidente de l'Inde, administratrice générale de l'arche de Bombay.
- Atal Patil, ancien acteur, producteur et réalisateur indien, administrateur général de l'arche de Calcutta.
- Mohammed Khan, philanthrope et ministre du Pakistan, administrateur général de l'arche de Karachi.
- Weng Yeng, ancienne star du cinéma d'action chinois et ancien maire de Chongqing, administrateur général de l'arche de Chongqing.
- Vladimir Soukhov, ex-directeur du SVR russe, administrateur général de l'arche de Moscou-Novgorod.
- Francisco Manuel Guedes, président du Conseil européen, administrateur général de l'arche de Lisbonne.
- Hélène Garnier, présidente de la France, administratrice générale de l'arche de Bordeaux.
- James Applebaum, ancien maire de Montréal, administrateur général de l'arche de MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).
- Nicolae Roman, président de la Roumanie, administrateur général de l'arche de Bucarest.
- Igor Letchenko, président d'Ukraine, administrateur général de l'arche de Kiev.
- Matthew Butler, président d'Australie, administrateur général de l'arche de Sydney.
- Oliven « Odin » Mesh, directeur de la société Yggdrasil (filiale de la Byrd Corporation), administrateur général de l'arche d'Oslo-Asgard.
- Nous avons volontairement laissé une arche sans localisation et sans immortel afin que chaque MJ puisse inventer sa propre arche et son propre personnage. Nous vous conseillons de la placer dans un lieu encore très peuplé ou original (sous l'eau ou dans l'espace).
- Le dernier immortel, Gwendolyn Aver, est porté disparu depuis le début de la construction des arches. Celle qu'elle devait diriger, Vladivostok, n'a donc jamais été finie et gît, abandonnée, sous la pénombre du territoire de la Chair.



Oliven « Odin » Mesh

Les arches

Dans ces cités déjà bien peuplées, toutes situées au nord de l'équateur ou à sa limite, des dômes de lumière ont été érigés pour protéger leurs habitants des ténèbres, et tous ceux qui acceptaient de servir les immortels y ont été invités.

Ces citoyens, mis en opposition avec les autres et restés en dehors des arches, ont été appelés « rebuts », simplement parce qu'ils n'abondaient pas dans le sens des immortels. On a trouvé pour tous les citoyens, du moins pour la plupart, un travail à la hauteur de leurs compétences. Et bientôt, dans ces lieux où une partie de l'Humanité s'entassait, l'espoir est peu à peu revenu et la situation s'est stabilisée. L'art, par l'intermédiaire de la peinture, la musique ou le cinéma, a été introduit, de gré ou de force, dans chaque appartement, chaque rue, chaque entreprise et est devenu obligatoire dans certaines arches.

Les plus grandes arches, comme celle de Tokyo-Kyoto, ont triplé leur population en à peine un an. Heureusement, les immortels, leurs différents soutiens et employés, disposaient de technologies, notamment les nanomachines, qui ont permis une construction rapide des dômes et une extension des villes vers le ciel avec la création d'immeubles de plus de 200 étages, les conforteresses.

Durant l'été 2036, 24 grandes villes et leurs agglomérations sont donc devenues les arches. En quelques mois, les immortels qui avaient fait de ces lieux les forteresses de l'Humanité en ont pris la tête d'une manière ou d'une autre et en sont devenus les dirigeants officiels. Pour certains, cela a été facile, car ils étaient déjà des présidents ou des personnages politiques reconnus dans les pays où les arches étaient construites. Pour d'autres, notamment les chefs d'entreprise, l'accession au pouvoir a été sujette au questionnement et aux réprobations, de la part de dirigeants des territoires libres situés dans l'hémisphère sud ainsi que de nombreux médias indépendants. Si ces questions et étonnements ne sont venus que rarement jusqu'aux citoyens, le reste de la population mondiale, non soumise aux immortels, reste encore dans l'expectative quant à cette nouvelle organisation de l'hémisphère nord. La plupart des scientifiques des territoires libres se demandent si la fascination que provoquent les immortels sur une frange de la population ne serait pas due à un procédé d'endoctrinement chimique quelconque ou à une manipulation de masse. Les adeptes de la théorie du complot pensent même que les immortels sont des créatures de l'Anathème qui viennent enfermer une partie de la population dans les arches. Ces dernières seraient donc des prisons où les citoyens attendent gentiment que le monde s'écroule…

Toujours est-il que la cohésion des États où les arches ont vu le jour s'est peu à peu effacée. Ils sont devenus des centres de pouvoir annexes, à peine capables de réparer une route abîmée. La puissance est directement revenue aux arches et tout ce qui faisait une nation, un pays, de la finance aux loisirs, a été centralisé dans chacune des 24 métropoles. En fait, le pouvoir donné aux immortels par une frange servile de l'Humanité n'a fait que croître et, bientôt, des forces armées privées, mieux équipées que la plupart des armées régulières, ont été créées pour défendre les arches. On les a nommées « milices citoyennes » et elles travaillent aujourd'hui à la sécurité des citoyens et des immortels.

Enfin, dans les banlieues lointaines des arches, parfois à plusieurs centaines de kilomètres, ont été créés les bastions. Annexés aux arches, les bastions sont des villes secondaires qui ont chacune été équipées d'un dôme de lumière. Ainsi, des villes comme la Nouvelle-Orléans ou encore Vancouver ont été reliées aux arches par des réseaux de transport, comme des lignes aériennes de vectors ou des trains maglev, et ont accueilli les nouveaux citoyens qui se présentaient. Actuellement, on compte une soixantaine de bastions répartie dans tout l'hémisphère nord.

Organisation des arches

Il faut bien garder à l'esprit que les arches, dans *Knight, au cœur des ténèbres*, sont des villes gigantesques, difficiles à appréhender. La plupart sont construites ou aménagées selon un modèle à l'américaine, avec un centre administratif et d'affaires qui constitue un noyau, entouré par des quartiers commerçants et une banlieue où l'on trouve des centres de consommation et des centaines de conforteresses de plus de 200 étages.

Citoyens et anonymat

Dans une arche, il est presque impossible de demeurer anonyme. Chaque module de Réalité Augmentée contient un ensemble d'informations sur chaque citoyen qui peuvent être récupérées par n'importe quel autre citoyen. Ces données doivent être mises à jour tous les mois, sous peine de poursuites.

Les échelons

Avant de passer à l'explication de l'organisation physique d'une arche, il convient d'expliquer sa structure hiérarchique. En effet, les immortels ont appliqué au sein des arches une hiérarchie des personnes sous forme d'échelons. En somme, si vous êtes d'un échelon classifié comme supérieur à une autre personne, vous avez autorité sur celle-ci et, du moment où vous respectez son intégrité physique et morale, vous pouvez lui demander le respect et l'obéissance. Chaque échelon octroie un certain nombre d'accès et de services variés. Voici donc les différents

échelons, à quoi ils se réfèrent ainsi que des éléments de comparaison. Il est à noter que les personnes incluses dans les échelons 1 à 5 représentent au maximum 2 % de la population d'une arche.

Et les chevaliers là-dedans ?

Un chevalier du Knight n'a pas d'échelon à proprement parler, mais en termes de droits et d'accès, il se situerait entre les échelons 3 et 4. Seuls Arthur et les chevaliers de la Table Ronde peuvent être considérés comme des échelons 2, et encore, seulement dans l'arche de Londres.

Échelon 1 – Administrateur général : Seuls les immortels possèdent ce niveau d'échelon. Il permet l'accès à tous les niveaux et toutes les ressources de l'arche ainsi qu'à des fonds quasiment illimités. La plupart des employés servent directement ou indirectement l'échelon 1 et lui doivent une obéissance sans faille. Dans les territoires libres, les présidents, les rois ou les premiers ministres en sont les équivalents.

Échelon 2 – Administrateur : À ce niveau sont situés les proches conseillers et exécutants des immortels. Qu'elles soient nommées ministres, membres du quorum, agents spéciaux ou simplement conseillés, ces personnes ont toutes des responsabilités importantes allant de la gestion d'une grande zone de l'arche à la protection rapprochée de l'immortel. Dans les arches dirigées par un PDG de corporation, les citoyens situés à l'échelon 2 sont généralement membres de son conseil d'administration. Ils ont bien souvent accès à tous les services et peuvent s'octroyer des fonds colossaux, ordonner la création d'une conforteresse ou commander les miliciens. On peut comparer ce niveau de pouvoir à celui d'un ministre ou d'un secrétaire d'État.

Échelon 3 – Directeur : Là se situent les personnes généralement responsables ou référentes de quartiers d'une arche, mais aussi les directeurs généraux des différents services permettant à l'arche de fonctionner. Pêle-mêle, on y trouve : les chefs de milice, les chefs de travaux, les directeurs généraux de service informatique ou des programmes RA et audiovisuels, les référents de quartier, etc. Tous les postes dont la responsabilité est d'organiser et de gérer plusieurs milliers d'agents sont de cet échelon. Habituellement, à ce niveau de pouvoir, les citoyens ont accès aux mêmes privilèges que ceux de l'échelon 2. On peut aisément comparer le pouvoir octroyé à l'échelon 3 à celui que possède le directeur d'un service de renseignement, le général d'une armée ou encore le chef d'une entreprise de grande taille.

Échelon 4 – Gestionnaire : À cet échelon se trouvent des chefs d'envergure inférieure, gérant des équipes réduites ou des conforteresses avec l'appui de nombreux adjoints. Ce niveau de pouvoir permet des accès à environ 90 % des installations d'une arche. Seuls le siège central et quelques bâtiments classés secret-défense demeurent ainsi inaccessibles. Tous les citoyens de cet échelon ont accès à des ressources nombreuses, mais limitées par l'objectif de leur gestion (par exemple, un gestionnaire de conforteresse se voit octroyer des moyens pour gérer la structure, ni plus ni moins). Étonnamment, les artistes possèdent le même échelon, avec des accès un peu plus restreints et beaucoup moins de moyens. Ils profitent surtout d'un bon niveau de respectabilité et d'autorité. Ils sont à imaginer comme des maires, des élus locaux ou encore des patrons de PME.

Échelon 5 – Chef de service : Ici se trouvent tous les bureaucrates, ingénieurs, scientifiques, médecins et techniciens possédant des postes d'importance et la gestion de minuscules équipes pour une arche. On y inclut par exemple les chefs de laboratoire, les chefs de service dans les petites structures de bureaux, les ingénieurs responsables des centrales alpha, etc. La plupart des échelons 5 ont accès à des loisirs, des restaurants, de magnifiques appartements, mais ne peuvent entrer dans de nombreux lieux tels que les bâtiments de direction ou les postes de milice. De même, les ressources et contacts dont ils disposent sont limités. En termes d'équivalence, ils pourraient être placés à côté des chefs de service dans n'importe quelles entreprises ou administrations.

Échelon 6 – Spécialiste : On trouve là tous les membres de professions nécessitant de longues études supérieures, mais qui ne disposent pas de capacités de gestion d'une équipe. Y sont regroupés les miliciens, les pompiers, les médecins, les journalistes, les laborantins, les ingénieurs, les communicants, etc. La majorité a accès à un niveau de vie aisé, avec des loisirs réguliers et une capacité de déplacement presque totale dans l'arche, du centre-ville à la banlieue. Ils n'ont cependant pas accès au siège administratif et disposent de peu de ressources personnelles, car ce qu'ils demandent, dans la limite du raisonnable et du confort personnel, leur est fourni directement. Ce niveau de pouvoir est quasi semblable à celui que possèderait un grand reporter célèbre, un médecin reconnu ou un scientifique dont de nombreux travaux sont publiés. Les miliciens, quant à eux, seraient à mettre en parallèle avec les actuels policiers, mais disposent de plus grands pouvoirs. Cet échelon représente, notamment grâce aux miliciens, environ 10 % de la population au sein des arches.

Échelon 7 – Technicien et indépendant : À cet échelon se situent tous les techniciens spécialisés, ainsi que les artisans et les commerçants. Généralement, ces personnes, qui représentent 15 à 20 % de la population d'une arche, disposent d'accès limités et doivent obtenir des autorisations spéciales pour circuler dans les différents quartiers de l'arche et pour jouir de la plupart des loisirs. En termes de ressources, ils disposent d'un bon niveau de confort, pouvant formuler quelques demandes exceptionnelles par mois. Chaque semaine, de la nourriture et des boissons de qualité, presque naturelles, leur sont fournies. Si l'on devait opérer une comparaison, les personnes de cet échelon seraient semblables aux commerçants et artisans du XXI^{e} siècle.

Échelon 8 – Employé : On trouve à l'échelon 8 environ 60 % de la population des arches. Sont regroupés ici les ouvriers, les employés de bureau, les vendeurs et conseillers au sein des commerces, les hotliners, le personnel d'entretien et de maintenance et l'ensemble des personnes sous l'autorité directe d'un échelon 5. La plupart ont des vies bien régulées, avec des horaires de travail qui ne changent presque jamais, des temps de transport prédéfinis et de très rares jours de repos. Ils ont généralement assez peu accès aux loisirs et ne peuvent sortir de leur conforteresse que pour se rendre dans les dômes de lumière ou à leur lieu de travail. Cette immense frange de la population accepte étonnamment bien son sort et ne rechigne presque jamais à cette vie cloisonnée et difficile. Les personnes à ce niveau d'échelon sont à mettre en parallèle avec les employés vivant dans la Chine et l'Inde de 2015.

Échelon 9 – Indigent : Mal vues, souvent conspuées, les personnes situées à cet échelon constituent toutes les personnes ne servant pas les intérêts de l'arche et ne travaillant pas pour elle. On compte ainsi les personnes sans emploi, les personnes handicapées (physiquement ou mentalement), les malades, les vieillards qui ne sont pas pris en charge par leur famille, etc. Tous ceux-là résident dans des appartements de 9 m², la taille pouvant doubler s'ils vivent en couple. Ces lieux de vie sont équipés du strict minimum nécessaire à leur survie et d'une domotique médicale pour ceux qui en ont besoin. Ils sont situés dans les niveaux inférieurs et extérieurs des arches. On les nourrit généralement avec des plats issus des nanoN. Ils n'ont pas accès aux loisirs, si ce n'est au réseau RA, et ne peuvent sortir des conforteresses que sur autorisation du gestionnaire local. En dehors de ceux qui ne peuvent plus travailler à cause de l'âge ou d'un handicap, les gens de l'échelon 9 doivent effectuer des travaux d'intérêt général pour la communauté, comme le nettoyage des allées et des jardins, sous peine de ne pas être nourris.

La situation et le manque de considération de ceux que l'on nomme les indigents révoltent bien quelques personnes au sein des arches, mais le respect et la vénération que les citoyens ont pour les immortels coupent court à toute envie de révolte. Bien qu'ils représentent 5 à 8 % de la population, très peu d'entre eux protestent, se contentant de vivre et de survivre dans des cités qui les oublient.

Ressources

Grâce aux nanomachines et à leurs différentes applications, les citoyens des arches disposent du nécessaire : un toit, quelques objets pour vivre et de

Qui fait quoi ?

Les six grandes entreprises des immortels, souvent nommées et à tort « corporations », se partagent différentes productions, toutes acheminées vers les 24 arches.

- La Byrd Corporation de Londres, autrefois une très puissante entreprise d'aéronautique, s'est aujourd'hui extrêmement diversifiée et possède un nombre considérable de sociétés. Ses principales activités sont la construction des dômes de lumière et le développement d'armes qui servent aux milices citoyennes ainsi qu'au Knight. Par l'intermédiaire de la filiale Yggdrasil, elle fait aussi concurrence à Kaneda Technologies dans le domaine de la cybernétique.
- Hemera Genetics, grande société pharmaceutique américaine, est aussi spécialisée dans la bio-ingénierie et la production de plans pour les nanomachines.
- Amiral Engine, située à Houston, a en charge de créer et de fournir tous les véhicules des arches ainsi que l'ensemble des réseaux de transport.
- L'entreprise japonaise Kaneda Technologies est dévolue à la fabrication et à l'installation des outils domotiques, informatiques, électroniques, mécaniques et à la production de drones et d'éléments cybernétiques.
- Le groupe Tlaloc Inc. a pour vocation de nourrir les citoyens grâce aux cubes nutritifs et à l'invention de nombreux nouveaux types d'agriculture.
- Cromwell Brothers, située en Écosse, a pour objectif de fournir tout le nécessaire énergétique aux arches (centrales électriques nucléaires ou à énergie alpha) et gère l'ensemble de leurs infrastructures (depuis l'urbanisme jusqu'à la construction des conforteresses).

la nourriture. Grâce à elles, les immortels ont ainsi pu réduire l'argent, surtout les salaires, et la consommation des foyers des échelons les plus modestes afin de limiter les flux de population dans les centres-villes et chez les commerçants des arches. Cependant, les citoyens ont toujours accès à une forme de monnaie, des « crédits » à proprement parler, qui leur permet d'accéder à quelques loisirs ou, pour les plus aisés, à de la « vraie nourriture » en quantité variable selon leur échelon.

La puissance et la richesse des immortels sont si grandes qu'elles sont difficiles à quantifier. Cependant, il faut garder à l'esprit qu'une arche ne manque jamais de ressources. Grâce aux six immenses entreprises possédées par les immortels, tout peut être produit, tout est réalisable. L'exploitation de nombreux gisements de matières premières et l'existence de dizaines de milliers de sociétés affiliées à ces entreprises confèrent aux immortels la capacité de posséder ce qu'ils désirent. Seuls l'Anathème et la nécessité de protéger les citoyens bride la volonté expansionniste des immortels et les empêchent de conquérir les territoires libres.

Les centres-villes

Dans la plupart des arches, le centre-ville est un quartier fermé par des remparts de béton et sécurisé par la milice et ses drones, où seuls les citoyens des échelons 6 à 1 peuvent se rendre. Le centre-ville d'une arche est généralement semblable au centre de la ville sur laquelle elle a été créée, les parcs et les parkings en moins. On y trouve des commerces de détail, des bars, des boutiques où les personnes aisées peuvent dépenser quelques crédits. Des expositions d'art y sont visibles et certains citoyens bien lotis peuvent même assister à des pièces de théâtre, des concerts ou à de plus rares projections. Des citoyens chanceux y vivent même, dans une ambiance qui rappelle celle d'avant l'Anathème, la circulation en moins.

Au cœur d'un centre-ville s'élève presque toujours un bâtiment colossal fait de verre et d'acier, surplombant les plus grandes conforteresses et doté, en son sommet, de son propre dôme de lumière. Ce bâtiment, qui s'étend souvent de manière tentaculaire tant il possède d'annexes et de dépendances, est nommé « siège » de l'arche. Habitent en son sein l'immortel local, ses proches, ses conseillers et quelques citoyens triés sur le volet et servant directement l'immortel. Ces citoyens peuvent être de simples techniciens, mais aussi des prostituées ou simplement des miliciens faisant office de gardes du corps. Généralement, l'immortel vit au siège, au plus près du dôme de lumière, dans une série d'étages aménagés selon son bon vouloir. Tout le reste du bâtiment est dévolu à l'administration de l'arche et de l'entreprise possédée par l'immortel (s'il y en possède une). Des milliers de personnes grouillent chaque jour dans ces murs et une très forte présence milicienne en surveille le moindre étage, la moindre entrée, la moindre sortie. Il est à noter que les employés issus d'échelons mineurs travaillant au siège viennent généralement en train maglev et n'ont pas accès directement au centre-ville. Les autres s'y rendent en véhicule personnel ou en vector.

Les banlieues et les conforteresses

Au-delà des centres-villes des arches, dans ce que les citoyens et les immortels appellent les banlieues résidentielles, en remplacement des maisons et des petits immeubles résidentiels démolis depuis 2036, s'élèvent à présent des centaines de conforteresses, des structures colossales abritant parfois plus de monde que certaines grandes villes d'autrefois. Ce sont de véritables forts modernes et bien aménagés, avec des appartements allant du 9 m² au 300 m². Chacune est construite sur un même modèle : 200 à 250 étages sur 500 m² avec, à l'intérieur, des postes de sécurité miliciens, des commerces de proximité, des jardins, des médecins, des pharmacies, des salles de sport, des lieux de vie ou de détente et parfois des bureaux où les gens travaillent. On y trouve généralement une seule entrée et une seule sortie très bien gardées (pour entrer il faut montrer patte blanche), un réseau de caméras, de drones de sécurité et une domotique dernière génération permettant à la fois d'augmenter la sécurité et le confort de tous.

Une conforteresse est administrée par un gestionnaire nommé directement par l'administration de l'arche. Classé échelon 4, c'est un véritable petit maire qui organise et préside des conseils d'habitants, qui prend des décisions locales et qui forme le lien avec l'immortel de la ville. Tous les mois, ce gestionnaire organise une fête de voisinage, qui permet aux habitants de mieux se connaître, et des exercices d'évacuation vers les dômes sont régulièrement effectués. Quand on sait qu'une forteresse peut accueillir des dizaines de milliers d'habitants, on prend conscience des responsabilités qui pèsent sur un tel poste.

À la suite du gestionnaire, on trouve tout un réseau d'adjoints administratifs et de techniciens qui œuvrent au bon fonctionnement de la conforteresse. Le gestionnaire vit la plupart du temps au sommet de cette dernière, dans un penthouse tout équipé. Le reste de la population est d'ailleurs généralement réparti dans le bâtiment en fonction de son utilité. Les adjoints administratifs, les médecins, les ingénieurs ou encore les artistes logent dans de grands appartements luxueux situés dans les hauteurs. Les personnes occupant des postes techniques d'importance, comme les mécaniciens ou les informaticiens, habitent juste en dessous, à partir du 101e étage, et peuvent accéder à tous les services. Les commerçants, les employés de bureau ainsi que les ouvriers, occupent, quant à eux, les 100 premiers niveaux et logent dans des habitations de 50 m² au maximum.

Enfin, les échelons 9 sont parqués en sous-sol, dans de minuscules appartements. Très en dessous des appartements des plus pauvres, on trouve des voies de métro, des trémies et des parkings intelligents dans lesquels des milliers de véhicules personnels sont stockés, chacun posé sur un plateau spécial et rangé à la verticale. Les voitures, motos et camions d'autrefois sont par ailleurs peu utilisés. Le but avoué des immortels est en effet de faire en sorte qu'un habitant d'une conforteresse ne sorte de chez lui que pour se rendre au travail ou sous un dôme de lumière. La plupart du temps, il s'y rend en transport en commun, comme le conseillent les immortels, pour limiter les afflux de personnes dans les quartiers du centre déjà surpeuplés.

La périphérie



Autour de toutes les arches se trouve ce que les citoyens nomment « la périphérie ». Constituée d'un ensemble de villes et de villages proches de la banlieue des arches, elle abrite généralement des petites communautés de citoyens d'échelons 9 ou 8 vivant dans des conforteresses vétustes ou à peine terminées, et ne survivant que grâce à de rares nanoN ou nanoE mis à disposition çà et là. Des miliciens, souvent présents par punition, assurent quelques rondes et « protègent » la population locale avec une ou deux touches de brutalité et de corruption. Bien souvent, les gens qui vivent à la périphérie d'une arche sont les citoyens les moins adorateurs des immortels, comme si l'éloignement du siège les rendait plus lucides. En contrepartie, rares sont les dômes de lumière situés à moins de 25 kilomètres de leur lieu de résidence. Lorsque les ténèbres s'abattent, les habitants de ces lieux éloignés mettent parfois de nombreuses heures à se mettre en sécurité. Heures souvent décisives dans la fuite face à l'obscurité.

Habituellement, les citoyens des périphéries travaillent dans des usines de recyclage et de conditionnement, en équipes bien organisées et rarement changées. Ils s'adonnent parfois au marché noir et commettent, à l'inverse des citoyens des banlieues et des centres-villes, quelques délits mineurs qui occupent un peu les miliciens. Ils n'ont que peu accès à la culture et aux soins médicaux et, si la plupart se contentent de survivre, certains fuient vers les communautés de rebuts situées aux alentours, affirmant qu'ils comprennent que « *leur liberté ne vaut pas une vie aussi laide* ».

Les citoyens

Aujourd'hui, les arches et les bastions regroupent en totalité près de 3 milliards de personnes, toutes sous l'autorité des immortels. Les régions à l'abandon sont, quant à elles, laissées aux rebuts qui tentent de survivre aux ténèbres.

Pour beaucoup, être citoyen c'est être en sécurité, à l'abri dans une arche. Cependant, les rebuts affirment que les citoyens ne sont pas chanceux, bien au contraire. Selon eux, ceux qui ont choisi de suivre les immortels sont des esclaves, des automates, qui perdent leur humanité au profit d'une soi-disant protection.

Et ils n'ont pas tout à fait tort.

Une bonne moitié des citoyens qui habitent les arches s'avèrent en effet obéissants, respectent à la lettre le *Guide du bon citoyen* (règlement sous forme de livre remis à chacun des habitants d'une arche) et vénèrent littéralement les immortels. Cette attitude prend souvent la forme d'une adoration presque religieuse, renforcée par une propagande constante à base d'immenses portraits de l'immortel, d'affiches, de discours répétés et de messages diffusés sur tous les canaux augmentés. En fait, qu'ils le veuillent ou non, les citoyens subissent une telle pression médiatique qu'à un moment ou à un autre ils cèdent et deviennent obéissants. S'ils n'y arrivent pas, c'est la milice qui se charge de les asservir, parfois de manière brutale. L'irrespect envers les immortels et la désobéissance sont en effet des crimes dans les arches, crimes qui peuvent amener directement à la prison… ou à la mort.

L'autre moitié des citoyens, souvent situés dans les échelons supérieurs ou très inférieurs, affichent

une obéissance de façade. Les habitants les plus puissants des arches se doivent bien entendu d'obéir, c'est la loi, mais bien souvent, ils fomentent entre eux des intrigues, des complots compromettant, pour leur propre profit ou leur propre ascension, des personnes des échelons inférieurs. Ces comportements, qui impliquent souvent la menace et la coercition, sont interdits par le *Guide du bon citoyen*. Néanmoins, par habileté et ruse, ils réussissent presque toujours à s'en sortir, en faisant payer à leur place des plus « petits » qu'eux. À l'inverse, les habitants des échelons très inférieurs se mobilisent parfois en sectes, groupes ou organisations armées prônant la rébellion et la désobéissance. Les immortels traquent ces rebelles autant que les apparitions des ténèbres, car nul n'a le droit de menacer leur autorité.

La criminalité

Il serait facile d'imaginer que les 24 arches sont exemptes de criminalité. On pourrait croire que le magnétisme des immortels et la véritable adoration qu'ils provoquent empêchent toute forme de crime et de délinquance. Pourtant, crimes et délits sont légions dans les arches, depuis les échelons les plus importants jusqu'à ceux qui le sont le moins. Ce n'est pas parce qu'une personne vénère un immortel qu'elle ne peut pas tenter de tuer ou de voler son prochain.

En dehors de la désobéissance à la hiérarchie des arches et des mentions de l'Anathème, les crimes et délits les plus fréquents sont la clandestinité et le trafic d'humains, d'armes et de substances. Dans les arches, une quantité de « passeurs » assez impressionnante permet à ceux qui le désirent d'entrer dans les endroits les plus fermés, tels que les centres-villes, en échange de services ou d'un paiement pouvant prendre des formes variées. Malgré l'extrême sécurité des différents quartiers des arches, des conforteresses et des centres-villes, il est tout à fait possible de passer d'un lieu à l'autre sans identifiant RA ou puce RFID, mais difficile d'y rester tant les contrôles de la milice sont fréquents. Les passeurs comme les contrevenants sont passibles d'une peine de prison allant de 1 à 10 ans ou d'un bannissement de l'arche dans de très rares cas.

Pratique plus criminelle, le trafic de substances et d'armes mobilise une très grande partie des forces de milice. Organisés en véritables mafias, des réseaux complexes investissent toutes les strates de la société des immortels et la gangrènent. Même s'ils peuvent naître autour d'anciens cercles mafieux, ces trafics naissent généralement dans des échelons élevés de la société, autour de personnes que

Deux fléaux de 2037

En 2037, deux nouvelles substances illicites ont vu le jour et génèrent depuis les principaux revenus des trafiquants.

On trouve, d'abord, la penombra, une drogue sous forme de poudre noire très fine que l'on inhale. Elle provoque des hallucinations extrêmement puissantes qui font croire à l'utilisateur qu'il est une autre personne ou une créature, souvent prédatrice et incroyablement redoutable. On raconte que la penombra est tirée de l'élément alpha, cette matière venue des ténèbres, réduite en poudre par un procédé inconnu qui la rend si fine qu'elle ressemble à de la poussière. Les chevaliers recherchent activement, au sein des arches, les trafiquants de penombra d'une part, et les lieux de production de ce nouveau stupéfiant, qui se répand dans chacune des cités des immortels, d'autre part. Actuellement, aucun indice n'a toutefois encore été trouvé et personne ne s'est fait arrêter.

L'autre substance, si l'on peut parler ainsi, est une drogue virtuelle, un programme éphémère qui peut être implanté dans les modules RA des citoyens. Nommé le « virtual dream », ou VD, ce programme se vend sous le manteau au sein des échelons supérieurs à un prix très élevé et permet, grâce à des images hypnotiques affichées dans la RA, de troubler tous les sens d'une personne et de lui faire croire qu'elle en est une autre, sans qu'elle ait besoin de bouger. Le programme peut être configuré sur des personnages fictifs, réels, de n'importe quels échelons ou origines. Cette substance provoque une dépendance si forte que des gens peuvent tuer pour s'en procurer. Les trips, parfois très longs, peuvent aussi avoir des effets très néfastes sur l'utilisateur en provoquant une sorte d'overdose virtuelle qui laisse les victimes en mort cérébrale. Les habitués du VD expliquent que les effets sont si forts, si réels, qu'ils ont vraiment l'impression de vivre la vie d'un autre, par sa vue et ses autres sens. Les utilisateurs les plus chevronnés créent même des classements de « personnes à incarner » disponibles sur des réseaux dissimulés et dévoilés uniquement aux connaisseurs. Ceux qui enquêtent sur cette toute jeune drogue pensent que l'expérience vécue par les drogués est bien celle d'une autre personne transmise par le module RA. Cependant, rien dans la fabrication de ces modules n'indique qu'une transmission si authentique puisse être possible.

l'on croit intègres et auxquelles des truands ont sans doute mis le pied à l'étrier. Ainsi, des chefs de service, voire des administrateurs, deviennent des parrains, des pontes de la drogue ou des armes.

Pourquoi vouloir s'enrichir par le trafic alors que l'argent ne sert quasiment plus à rien dans les arches ? Simplement parce que ceux qui en profitent ou qui « achètent » peuvent payer de bien des manières : en crédits bien entendu, mais aussi en services, en nature, en matériel ou encore parfois de leur propre vie. Il n'y a pas de limites à ce que peuvent demander les trafiquants à quelqu'un qui a besoin d'eux. La situation actuelle, même sous la protection des arches, leur permet de posséder des listes de clients considérables, notamment en ce qui concerne les armes et les drogues douces. Une partie de la population a en effet le besoin de sentir qu'elle peut se défendre et une autre a simplement besoin de s'évader…

Les arches et l'Anathème

Les ténèbres restent une menace pour les citoyens, mais, selon eux, elles ne sont dangereuses que pour ceux qui ne respectent pas les directives imposées par les immortels. Lorsque l'Anathème menace l'une de ces immenses cités, des alertes retentissent dans toute la ville via des sirènes disposées un peu partout. Les citoyens se pressent alors dans les dômes dont toute la structure se met à briller d'une lumière éclatante, qu'on dit visible depuis l'espace. Il semble que ceux qui sont protégés sous ces coupoles ne peuvent être touchés par l'obscurité. Celle-ci est d'ailleurs éloignée par la puissante lumière diffusée partout dans la ville. Il est à noter que la rapidité d'accès aux dômes par un citoyen est proportionnelle à son importance au sein de l'arche. Les échelons supérieurs y arrivent en quelques minutes alors que les indigents se massent parfois durant des heures devant les entrées de ces immenses structures.

Il arrive que les alertes durent plusieurs jours, parce qu'une rivière apparaît ou parce que les ténèbres se montrent très tenaces, mais cela reste rare. Lorsque c'est le cas, tout est organisé pour que les citoyens puissent survivre dans les dômes. Des lits sont mis à disposition et de la nourriture est distribuée à profusion. Ces lieux de survie disposent en effet de nanoE et nanoN en quantité et peuvent proposer de quoi subsister durant des semaines.

Pendant les alertes, les miliciens, le Nodachi ou le Knight se chargent de faire en sorte que les ténèbres n'envahissent pas l'arche de manière pérenne. Selon sa situation et la menace de l'Anathème, l'envergure de l'opération et les intervenants peuvent être très différents, mais toujours, les investigations sont menées au plus haut point pour s'assurer qu'il ne reste pas une once de ténèbres et aucune des horreurs qu'elles peuvent faire apparaître… Il est tout de même arrivé que, malgré les moyens déployés, leurs actions échouent, comme à l'arche de Los Angeles-San Francisco.

Les ténèbres et la vétusté

L'Anathème a la réputation de faire disparaître les couleurs les plus vives, de dégrader les dons artistiques et de faire baisser le moral de ceux qui le côtoient jusqu'au désespoir. Mais l'influence des ténèbres a aussi de nombreuses incidences sur les cités qui en sont proches, les conforteresses isolées et la périphérie des arches. Ainsi, les bâtiments deviennent prématurément vétustes : les drones tombent en panne, les éclairages deviennent moins puissants, de l'humidité apparaît, la peinture des murs s'écaille et les lieux semblent généralement maudits ou hantés. Les gens y entendent des voix, voient des ombres et, parfois, la lumière s'éteint brusquement et sans raison.

Cela oblige les autorités locales à entretenir encore et toujours ces endroits, sous peine de les voir tomber en ruines au bout de quelques années, voire quelques mois.

Les citoyens et les ténèbres

L'administration des immortels a pour but d'éloigner les ténèbres des citoyens. Cet éloignement doit être aussi bien physique que mental et doit profiter à chaque habitant des arches.



Si le mode de vie dans ces villes est si discipliné, si mécanique, c'est pour que personne ne pense à l'Anathème, pour que l'on n'y réfléchisse pas. Le flot de propagande continu, les œuvres d'art en grand nombre et les spectacles constants servent aussi à éloigner les ténèbres des esprits des citoyens. En fait, les immortels et leur administration ont bien conscience que le désespoir est l'un des symptômes les plus dangereux de l'Anathème et tout est mis en œuvre pour le combattre. Dans une arche, seuls les échelons 1 , 2 et 3 peuvent parler des ténèbres et de la situation mondiale. Les autres ne doivent pas les mentionner. C'est un délit qui peut être très sévèrement puni. Lorsque les sirènes retentissent, tous en connaissent la raison, mais peu ont le droit d'en parler… L'obscurité doit être reniée. C'est le prix à payer pour s'en protéger.

Certains citoyens un peu rebelles racontent que les immortels vont plus loin que cela dans leur reniement de l'Anathème. Ils disent à mots couverts que des substances calmantes et euphorisantes seraient injectées en secret dans la nourriture et l'eau, que des phéromones obligeant la plupart d'entre eux à l'obéissance seraient diffusées partout dans l'air et que des messages subliminaux seraient glissés dans chaque vidéo de propagande.

Si aucune de ces rumeurs n'est prouvée, de nombreux enquêteurs et de nombreux curieux en dehors des arches semblent y croire avec ferveur, arguant qu'il est impossible qu'autant de personnes décident de se réduire elles-mêmes à cette situation de servitude. Chacun est en droit d'y croire.

Les rebuts

Au sein des strates de la citoyenneté, la plupart des gens affirment, sans ciller, que les rebuts sont la lie de l'Humanité, des insectes à écraser s'ils vous gênent, bref, des sous-hommes. De leur côté, les rebuts pensent bien souvent que tous les citoyens sont les chiens des immortels, de bons toutous, obéissants et serviles.

En fait, le clivage entre habitants des arches et rebuts paraît aujourd'hui naturel et est complètement ancré dans les mœurs, dans les habitudes des gens. De temps à autre, quelques milices citoyennes surarmées descendent dans des citadelles rebuts et en éliminent quelques-uns pour affirmer leur prédominance sur le monde, pour des raisons de sécurité ou simplement pour assouvir un plaisir malsain. Parfois, ces descentes sont plus violentes et conduisent à la destruction complète d'un terrier de rebuts et à la mort de tous, même si cela est très rare. Pour leur part, les rebuts ne sont pas en reste : attaques de convois, attentats-suicides dans une arche ou assassinats de représentants d'un échelon élevé font partie de leur quotidien.

En somme, c'est une véritable guerre d'obédience que les rebuts et les citoyens se livrent. Ce n'est plus le racisme, les guerres religieuses ou les différences sociales qui empoisonnent la société, mais bien ce conflit entre l'ordre des arches et la liberté crasse des extérieurs. De l'Asie aux restes fumants des États-Unis, en passant par l'Europe, ce clivage est présent. Partout, chaque jour, des centaines de victimes sont touchées par cette guerre absurde et inutile. Une guerre de raison, affirment certains immortels.

Les chevaliers et les rebuts

Évidemment, pour les chevaliers, ce sont les citoyens qui devraient être protégés en premier, simplement parce qu'ils servent les immortels et que les chevaliers en sont dépendants. Mais en vérité, c'est bien plus compliqué que cela. Au sein du Knight, notamment chez les Ogres, les Krakens et les Cyclopes, les communautés de rebuts sont bien souvent des informateurs sur les activités de l'Anathème et généralement des alliés. Le fait est qu'ils se trouvent très régulièrement au contact des ténèbres et l'appréhendent assez pour pouvoir s'en prémunir et y résister. Beaucoup de chevaliers affirment aussi que les rebuts sont autant des humains que les citoyens, et que pour cette raison ils doivent aussi être protégés et sauvés de la fin du monde.

L'attitude et les recommandations d'Arthur et de la Table Ronde à ce sujet ne sont pas officielles, mais tous les chevaliers reçoivent l'ordre tacite de défendre chaque vie, chaque once d'Humanité. Et la très grande majorité des agents du Knight s'en charge, l'esprit sûr et le cœur vaillant.

Les feux follets

À l'initiative du chevalier Dagonnet, et afin d'assurer une collaboration efficace avec les rebuts et un approvisionnement régulier en informations, le Knight a mis en place, en secret, le programme « feux follets ». Le principe est simple : les communautés de rebuts aidant les chevaliers d'une manière ou d'une autre peuvent élire l'un des leurs comme agent de liaison du Knight. Cet agent devient alors un feu follet et donne aux chevaliers en mission des informations utiles sur l'avancée de l'obscurité, les comportements des rebuts qui l'accompagnent et sur tous les éléments qui peuvent intéresser le Knight. En échange, la communauté reçoit un équipement radiosatellite (nécessaire à la communication avec les chevaliers), des vivres, des armes, mais aussi une aide militaire précieuse en cas de besoin.

Encore inconnu des citoyens et des immortels, le petit millier de feux follets existant forme un réseau précieux d'agents d'information et de personnes de confiance. Les jeunes chevaliers, lors de leurs premières missions, ont souvent pour but de protéger ou d'assister ces rebuts qui œuvrent dans la guerre contre l'Anathème.



Par ailleurs, toutes les informations transmises par les feux follets sont compilées par les sections Cyclope et Korrigan et deviennent librement accessibles par les chevaliers depuis leur méta-armure. De temps à autre, des opérations d'envergure mettant en scène plusieurs communautés de rebuts sont organisées via les feux follets, et parfois même à leur initiative. Le Knight est fier de réussir à mobiliser des gens qu'une partie de la société laisse tomber.

Qui sont les rebuts ?

Dans le *Guide du bon citoyen* que l'on peut trouver dans n'importe quelle arche, il est écrit à la page 184 : « *Le rebut est celui qui refuse l'aide des immortels et qui fustige la société. Le rebut est l'ennemi de l'Humanité.* » Cette courte phrase résume à elle seule la pensée citoyenne que les immortels ont forgée. Presque la moitié des habitants des arches sont persuadés de la véracité de ces quelques lignes, et l'autre moitié possède seulement quelques doutes. Doutes qui seront bien vite brisés par une vie d'endoctrinement, de propagande ou par un lavage de cerveau.

Il est facile de voir, sans être partisan, qu'une bonne partie des rebuts cherche simplement à éviter le joug des immortels et aspire à une vie libre. Pour eux, devenir citoyen, c'est s'abaisser à une vie d'esclavage, en sécurité certes, mais d'esclavage tout de même. De fait, ces communautés libertaires investissent les ruines inoccupées de l'ancien monde, des villes évacuées, car trop près des traces d'Anathème et loin des arches, et tentent de survivre tant bien que mal face aux maux amenés par les ténèbres. Villes fortifiées, métros, parkings, bases militaires ou même coffres de banque sont autant de places fortes qu'ils aménagent pour survivre. Ces lieux de vie, souvent sécurisés et verrouillés au maximum, sont nommés citadelles par les rebuts eux-mêmes et « terriers » ou « ruches » par le reste des habitants de la planète. Là, ces hommes et ces femmes tentent généralement de vivre une existence paisible, essentiellement axée sur la recherche de moyens de survie. C'est néanmoins une belle utopie de croire à une existence paisible ici-bas.

L'autre partie des rebuts est l'une des causes du mépris des citoyens envers ces communautés. Il s'agit de la moitié sauvage, amorale, dangereuse et bizarre. Sectes religieuses intégristes, illuminés en tous genres, tribus de sauvages, clans anthropophages ou simples gangs ultraviolents sont autant de communautés qui comptent aussi parmi les rebuts. Combien de citoyens perdus ou de chevaliers en mission se sont fait piéger par une bande de cinglés affichant les atours d'un groupe sympathique.

Il faut savoir que ces deux faces sont souvent en conflit, ne serait-ce qu'en termes de survie ou de morale. Sur les restes de Paris, par exemple, deux communautés s'affrontent depuis bientôt deux ans. La première, appelée la communauté des Protecteurs, est un groupe de rebuts survivants composé d'environ 2 000 personnes, le plus souvent des policiers ou des pompiers avec leur famille. La seconde, dont les membres se font appeler les « évangélistes carnassiers », est une bande d'illuminés religieux qui cherchent à enlever les femmes et les enfants de l'autre clan et à enrôler les hommes dans leur groupe de combattants fanatiques. Comme on peut s'en douter, les Protecteurs pouvant tenir une arme ne se laissent pas faire et, de temps en temps, aux abords de la Seine, des combats violents éclatent. Jusque-là, heureusement, les défenseurs ont toujours remporté la victoire.

Même si les hautes autorités des arches et les immortels interdisent aux chevaliers d'intervenir dans ces querelles, certains chevaliers de la Table Ronde font régulièrement envoyer de l'armement et de l'équipement aux rebuts qu'ils jugent moralement justes et, bien entendu, aux feux follets.

Dans de rares cas, une expédition punitive est organisée par des francs-tireurs du Knight envers les communautés trop dangereuses. Personne alors n'entend plus jamais parler d'elles.

Vivre en rebut

Les rebuts ont une vie difficile dans un monde laissé à l'abandon au profit des arches des immortels. Ils n'ont pas accès au confort de base dont jouit n'importe quel citoyen et, bien souvent, leur existence n'est qu'une lutte incessante pour la survie. Une très grande majorité des communautés n'a

pas accès à l'eau courante et possède de maigres réserves de nourriture. Chaque rebut vit au jour le jour, dans un stress et une pression diamétralement opposés à la vie dans les arches. Bien souvent, ils doivent lutter contre des manifestations de l'Anathème et doivent affronter ses créatures, ses horreurs, ses cataclysmes.

Heureusement, certains groupes ou communautés s'organisent et forment des alliances solides et pérennes. L'alliance Vegas, située dans le Nevada, est par exemple un regroupement d'une demi-douzaine de communautés autosuffisantes. Créée autour d'une bande de motards nommée « 1 % », elle est formée par des groupes de gens très différents, allant d'anciens employés d'un casino aux motards armés, en passant par des fermiers venus du centre du pays. Aujourd'hui, l'alliance Vegas ne compte pas moins de 22 000 personnes qui s'entraident, coopèrent et œuvrent pour leur survie et celle de leurs voisins. Bien entendu, les choses ne sont jamais aussi roses et la plupart des alliances de communautés sont des regroupements de pillards, de hors-la-loi et de cinglés.

Lieux de vie

Les lieux où vivent les rebuts, les citadelles, sont souvent construits sur des ruines, dans des villes abandonnées par les citoyens. Certaines sont peuplées de personnes refusant de quitter leur ville, comme les communards de Paris. D'autres sont des lieux où se regroupent des survivants d'horizons variés tels que les communautés libres de Marseille ou de Barcelone. Il en existe différents types classifiés par le Knight.

Il y a d'abord les blocs qui forment le groupe de citadelles le plus commun et, de fait, le plus étendu. Vulgairement, un bloc est un abri de quelques pièces, sommairement aménagé et possédant une, voire deux entrées sécurisées. En ces lieux à la sûreté précaire vivent des petites communautés de rebuts. Souvent, il s'agit de groupes familiaux très soudés qui réussissent à œuvrer ensemble pour leur propre bien et qui considèrent parfois l'influence du monde extérieur comme néfaste. Ils peuvent ainsi être construits sur des ruines d'un parking souterrain, dans des lieux de culte, des maisons ou même des bateaux tels que des péniches ou des voiliers. La plupart du temps, c'est ce type de bloc qui est le plus assailli par l'Anathème, par les pillards ou par les forces citoyennes… Inutile de dire qu'ils ne font généralement pas long feu.

Puis il y a les caravanes, des citadelles nomades, formées par des réfugiés, des gens du voyage ou encore des personnes en quête d'un lieu où s'installer. Elles sont, pour la plupart, vouées à se sédentariser, mais certaines voyagent de pays en pays, à la recherche de vivres, de communautés à piller, de gens à tuer. Si certaines caravanes sont parfaitement pacifiques, d'autres sont de véritables dangers, se comportant comme des nuées de sauterelles et ne laissant derrière elles que morts et communautés ravagées. La taille de ce genre de citadelle peut grandement varier, allant d'un groupe d'une dizaine d'individus, comme la plupart des groupes formés par les colporteurs itinérants, à plusieurs milliers, comme la horde des steppes qui hante l'est de la Russie.

Ensuite viennent les bunkers, qui sont aussi grands que les blocs, mais bien plus sécurisés. Habituellement, une citadelle de ce type est construite dans le coffre-fort d'une banque ou autour de la *panic room* d'une belle villa. Une fois sur deux, les rebuts qui y vivent sont bien armés ou assez ingénieux pour disposer des pièges ou des systèmes de sécurité autour du bunker. Par ailleurs, ils sont généralement très isolationnistes et ne sortent que pour chercher de la nourriture, expulser l'un des leurs ou lancer des raids. Il faut dire que ces citadelles sont bien souvent dissimulées, et rares sont les signes de vie qui y sont affichés. En somme, en plus d'être complètement verrouillé, ce type de citadelle est rarement attaqué et possède de fait peu de liens avec l'extérieur.

Bien plus grands que les types précédents, les villages sont, malheureusement, assez rares comparés aux autres citadelles. Dans les années qui ont suivi l'apparition de l'Anathème, pendant que les arches se construisaient, des hameaux, des quartiers entiers d'une ville, ont tenté de résister à l'Anathème et à l'évacuation ordonnée par les immortels. Avec la mobilisation des États évacués et de leurs services et forces de sécurité, les gens n'avaient plus qu'eux-mêmes pour faire face aux horreurs des ténèbres. En fait, la moindre personne sachant se battre ou tenir une arme se chargeait elle-même de protéger ses proches et sa communauté. Ces citadelles sont issues de ces quartiers, de ces villages d'irréductibles. Ils regroupent plusieurs centaines de personnes dans des quartiers fortifiés, des musées, des hôtels ou encore de véritables hameaux protégés par de lourds remparts.

Enfin, on trouve les pôles, des citadelles très rares regroupant en leur sein des dizaines de milliers de personnes et devenues des groupes de référence. On y trouve souvent un maire, un gouverneur ou un seigneur de guerre qui dirige le lieu d'une main de fer. Ces pôles sont pour la plupart axés autour d'une idée forte et fédératrice qui attire de nombreux rebuts. Ils peuvent être formés autour d'une religion, d'une origine commune, d'une idée politique ou encore d'un mode de vie. La communauté du Mont-Saint-Michel, par exemple, est un immense regroupement religieux, vivant de la pêche et de ses liens avec le Knight, alors que celle de Spokane, dans l'État de Washington, est organisée autour d'une culture New Age. Enfin, la communauté du roi pêcheur en Asie rejoint la pensée du Knight et sa recherche du Graal.

Les rebuts et le désespoir

Vivant constamment aux frontières de l'Anathème, côtoyant régulièrement les monstres qui en sortent, il arrive souvent que les rebuts cèdent au désespoir. Lorsqu'un membre d'une de ces communautés n'espère plus, il devient vite porteur de l'Horreur, et c'est alors tout le groupe qui est menacé. Comme une contagion, ce sentiment se répand presque toujours et des communautés y cèdent simplement parce que l'un des leurs veut arrêter de se battre. Dans ces cas-là, le désespoir s'insinue tantôt doucement, tantôt brutalement, les gens changeant d'abord physiquement, puis se mettant à faire des choses abominables, à se comporter de manière démente ou à se suicider. Cela n'étonne personne que les rebuts deviennent aussi vite des désespérés. La plupart des gens, citoyens ou rebuts, estiment que la vie en dehors des arches est si risquée que l'Horreur les touche forcément. Parfois, pensent-t-ils : « *Cela en vaut la chandelle.* »

De fait, le Knight travaille constamment pour que les rebuts ne soient pas trop souvent touchés par le désespoir, mais la tâche est ardue, voire impossible. Les communautés sont nombreuses et les chevaliers ne sont qu'un millier.

Les territoires libres

Considérés par les citoyens et les immortels comme des rebuts, les habitants des territoires libres restent cependant très différents de ceux auxquels ils sont assimilés. En effet, ces pays sont ce qui se rapproche le plus de notre monde actuel et, bien que beaucoup de choses aient changé, évolué, ils demeurent toujours dans ces régions du monde des États réellement souverains, des gouvernements efficaces, des villes qui fonctionnent, des gens qui vivent presque normalement, comme si les ténèbres n'avaient pas de réelle prise dans ces lieux.

Il faut dire que les pays formant les territoires libres ont eu un peu plus de chance que les autres, car l'Anathème semble les avoir presque oubliés. Bien entendu, quelques petites rivières ou lacs de ténèbres parsèment çà et là les régions éloignées ou isolées, mais, dans l'ensemble, l'obscurité et l'Horreur ne sont pas le premier problème des territoires libres. L'eau, la nourriture ou encore l'énergie sont des questions bien plus tangibles et urgentes. L'accès aux nanomachines si salutaires, bien qu'existant, est extrêmement restreint et les immortels gardent jalousement leurs nanotechnologies, traquant et punissant sans pitié les espions et éventuels copieurs. Quelques chevaliers alliés de certains pays des territoires libres ont amené avec eux des nanoE ou des banques de nanoM, mais la technologie est si complexe qu'il semble impossible de la reproduire efficacement.

Le libre hémisphère sud

On raconte, partout dans le monde, que les « territoires occupés » s'étalent sur l'hémisphère nord de la planète et que les territoires libres s'étendent sur son hémisphère sud. Si cela résume à peu près la situation géopolitique actuelle, ce n'est pas aussi simple que cela.

En fait, les territoires libres s'étendent uniquement sur l'ensemble de l'Afrique subsaharienne, de l'Amérique du Sud et des îles du Sud-Est asiatique. L'Australie, les îles océaniques et les pays du Sud asiatique sont en effet des lieux « occupés » par les immortels et surtout, par les ténèbres.

Pourquoi les grandes puissances du monde ont-elles abandonné les territoires libres ? La réponse la plus courante dans les arches est que les immortels ne pouvaient défendre et protéger des lieux si peu touchés par les ténèbres. Celle communément admise dans les territoires libres est qu'aucun des pays qui s'y trouvent n'était assez important économiquement, politiquement et humainement parlant pour qu'ils s'y intéressent. La vérité se situe sans doute entre les deux.

Aujourd'hui, même si la situation reste difficile, les territoires libres et leurs habitants survivent et réussissent à tenir le cap. En secret, la NAU ainsi que les gouvernements argentin et brésilien appuient le Knight dans sa quête pour l'Humanité en fournissant des informations et une assistance lorsque les chevaliers sont en mission sur leurs territoires. En contrepartie, ces derniers tentent de ramener l'espoir et offrent quelques technologies bienvenues à ces pays qui luttent pour la survie de leurs habitants.

Des pays différents, une alliance forte

Rapidement, alors que l'Anathème commençait à dévorer le monde et alors que les immortels appelaient des milliards de civils à rejoindre les arches, des gouvernements, des pays et leurs habitants ont réalisé qu'ils n'étaient pas conviés à survivre dans ces lieux soi-disant sécurisés. Si, en façade, les habitants des territoires libres étaient invités à rejoindre les arches, aucune infrastructure, aucun transport, aucune aide n'ont été créés pour les aider dans le long voyage qui les mènerait vers ces cités tentaculaires. C'était un abandon pur et simple, une ignorance volontaire de ceux qui, il y a peu, étaient considérés comme faisant partie d'un « tiers-monde ».

S'unir était une des seules solutions possibles pour ces pays que les immortels avaient laissés à l'abandon. Très vite, l'ensemble des territoires libres s'est placé dans le sillage de la NAU, toute jeune, mais déjà si puissante. Malheureusement, presque tous les partenaires commerciaux, économiques et militaires de la Nation Africaine Unie l'ont abandonnée les uns après les autres, car ils étaient tous soumis aux immortels qui désiraient que l'Humanité se replie sur elle-même, en sécurité dans les arches. De fait, la NAU a pris la tête des territoires libres sans véritables moyens. Et avec le peu



qu'elle possédait, elle a réussi à faire des merveilles : d'abord en réussissant à affirmer la volonté libertaire des pays qui la suivaient, puis en amenant une coopération solide (bien que secrète) avec le Knight comme avec le Nodachi. La situation, contre toute attente, s'est stabilisée dans l'hémisphère sud et, peu à peu, malgré les échecs et la crise mondiale, les pays qui avaient été rejetés par les immortels ont réussi à survivre sans eux.

Depuis un peu moins d'un an, une alliance forte, nommée l'Alliance des Territoires Libres – ou ATL–, unit les pays d'Amérique du Sud, la NAU et les îles du Sud-Est asiatique, notamment l'Indonésie. Bien que fraîche et balbutiante, l'ATL fonctionne grâce à l'expérience des politiciens et des administrateurs de la NAU qui semblent vouloir faire émerger un réel pouvoir, capable de faire face aux immortels.

Des situations plus que variées

Si l'ATL unit très efficacement les pays des territoires libres, chaque grande zone de pays possède des spécificités qui la rendent unique et parfois difficile à associer aux autres pays de l'Alliance. Sans entrer dans des détails qui seraient fastidieux à énumérer, on peut détacher de grandes situations.

L'Amérique du Sud, dans son ensemble, est ainsi devenue un territoire de réfugiés et de personnes fuyant volontairement l'Anathème et les immortels. Des pays comme la Colombie, le Panama ou le Costa Rica ont formé des terres d'accueil pour des gens fortunés, d'anciens artistes, des personnes richissimes et tout un tas de réfugiés variés. Ces pays sont devenus un nouvel Eldorado de tranquillité, Colombie en tête, qui abrite pas moins de 20 millions de réfugiés venus des États-Unis et d'Europe.

S'ils ont amené avec eux une certaine richesse, ces expatriés ont aussi apporté de nombreux problèmes : hausse de la délinquance et des trafics en tous genres, création de sectes avec de véritables cultes de la personnalité ou encore prise de pouvoir politique par la corruption et la coercition. Au Costa Rica, six anciennes stars de *reality shows* américains sont devenues des hommes et des femmes politiques puissants occupant des postes d'importance, alors qu'au Panama, une secte vénérant le célèbre ancien acteur américain Brad Cruz réunit des milliers de personnes qui jusqu'à présent l'adorent et le vénèrent.

Bien que la situation demeure stable dans ces pays, l'arrivée de ces nombreux expatriés provoque un certain désordre que les autorités locales peinent à endiguer. L'argent et le pouvoir de certains des réfugiés leur permettent parfois de concurrencer directement les gouvernements et d'installer de véritables îlots de puissance personnelle.

Un peu plus au sud, au Venezuela, au Brésil et en Argentine, c'est la religion qui a pris un essor considérable. La crise que traversait le monde et l'apparition des immortels ont relancé dans ses territoires libres une ferveur étonnante, frôlant parfois le fanatisme. Catholicisme en tête, de nombreuses croyances religieuses et de nombreux cultes ont fleuri avec l'apparition de l'Anathème, et certains possèdent maintenant un pouvoir qui défie celui des gouvernements locaux. L'Église catholique apostolique brésilienne, depuis la disparation sous les ténèbres du Saint-Siège de l'Église catholique au Vatican, accueille de très nombreux nouveaux croyants venus de toute la planète. Aujourd'hui, elle ne compte pas moins de 60 millions de fidèles en Amérique du Sud et jouit d'un pouvoir religieux inégalé sur le reste du monde. Monseigneur José Marques, ancien chanteur de pop devenu évêque de Rio, est actuellement le chef et la figure de proue de l'Église apostolique brésilienne, tandis que le Corcovado est devenu le Neo Vatican. En dehors de cette grosse machine religieuse, des cultes plus discrets et plus réduits investissent l'Amérique du Sud. L'Islam, suivi de près par le Judaïsme, a installé des lieux de prière un peu partout sur le continent et possède aujourd'hui quelques centaines de milliers de fidèles. Mais la vraie secousse religieuse qui a touché l'Amérique du Sud a été la naissance et l'expansion d'une quantité inimaginable de sectes et de cultes variés qui ont littéralement envahi tout le continent. L'apparition de ténèbres a provoqué la naissance de centaines d'ordres ésotériques, de loges fanatiques, de cercles religieux qui s'affrontent les uns les autres et qui prônent généralement un retour à la lumière ou des solutions absurdes face à l'Anathème, mais considérées comme vraies par leurs fidèles. D'autres sectes encore tentent de mobiliser des forces pour aider les ténèbres dans des buts aussi divers que variés. Celles-là, les chevaliers se chargent de les faire taire avant qu'elles prennent de l'ampleur. Et récemment, l'Amérique du Sud a vu l'émergence de sectes assez puissantes pour fournir une aide tangible et efficace contre l'Anathème. L'Ordre de la Lumière Rédemptrice notamment, intégré à l'Église apostolique et basé sur une réinterprétation de l'*Ancien Testament*, compte aujourd'hui 80 000 adeptes, dont un quart de « moines » qui chassent la moindre trace d'obscurité. Il faut avouer qu'en 2037, une bonne moitié des habitants des territoires libres sont perdus et semblent essayer de croire à n'importe quelle solution face à la situation mondiale, pourvu qu'on leur en propose une.

En Afrique subsaharienne, la situation est un peu plus calme et tempérée. Le territoire de la NAU, bien que manquant de nourriture, possède des réserves d'eau en quantité et de nombreuses ressources énergétiques. Heureusement, tout un tas de programmes, d'ONG et de personnes bienveillantes aident à la création d'une agriculture massive et intensive qui permet aux habitants de la région de s'en sortir.

Malheureusement, la nappe de ténèbres qui sépare l'Afrique en deux isole énormément la NAU du reste du monde. Les vols comme les navires sont

obligés de faire d'immenses détours pour voyager vers l'hémisphère nord tant le froid abyssal de la zone d'obscurité est dangereux pour les hommes et les véhicules, même à des centaines de kilomètres de distance. Cependant, cet isolement permet une certaine tranquillité à l'ensemble de la NAU et, par extension, à l'ensemble des territoires libres.

Solidaires, puissants malgré l'absence de leurs anciens alliés en dehors du continent, les pays de la NAU peuvent aujourd'hui se targuer de proposer à leurs habitants une vie presque égale à celle d'avant l'Anathème. Presque.

Enfin, dans les îles d'Asie du Sud-Est, les choses sont beaucoup moins enthousiasmantes. L'Indonésie comme les Philippines, bien qu'appartenant à l'Alliance des Territoires Libres, sont actuellement occupées par des avant-postes du Nodachi, pour des soi-disant « questions de sécurité mondiale ». Selon les habitants locaux, la proximité de leurs lieux de vie avec le Japon en fait des avant-postes tout désignés pour la force armée et une ouverture directe sur le sud enténébré de la Chine. De fait, la quasi-totalité des pays présents sur ces îles se trouvent dans une situation précaire, presque transitoire. Ouvertement soutenus par la NAU et les gouvernements d'Amérique du Sud, et coopérant officiellement au sein de l'Alliance, ces pays comptent sur leurs terres et dans leurs eaux des troupes d'occupation du Nodachi et, par conséquent, des troupes d'occupation des immortels. Si aucun gouvernement des îles d'Asie du Sud-Est ne se soulève pour le moment, c'est que l'attitude des troupes reste respectueuse et surtout, l'ensemble des forces reste discret. La NAU a convaincu, par ailleurs, les États indonésiens, philippins et de Nouvelle-Guinée de réagir calmement et d'accepter de collaborer avec la grande force des immortels tant qu'elle se comporte bien. Mais peu d'observateurs extérieurs réalisent que la zone est une véritable poudrière et que la moindre exaction de la part des troupes japonaises entraînerait une insurrection des habitants des îles. Insurrection qui conduirait inévitablement à une véritable contagion du désespoir.



Une évolution technologique

Toute la société a donc muté depuis 2015 jusqu'à l'année 2037. La technologie a aussi évolué de manière abrupte. L'invention des nanomachines et notamment l'appui de l'impression 3D ont permis un essor considérable de la construction automatisée des bâtiments, des véhicules et des objets de tous les jours. Les nanomachines médicales, programmées pour soigner la plupart des blessures légères et des maladies, ont grandement augmenté l'espérance et la qualité de vie.

Enfin, et c'est à souligner, l'Anathème n'a pas amené que du mauvais sur Terre. La découverte de l'élément alpha issu des ténèbres et de l'énergie qui en découle (énergie qui alimente les réacteurs des méta-armures des chevaliers) a été pour beaucoup dans les victoires récentes de l'Humanité.

L'essor des nanomachines

Grâce aux nanomachines et aux ressources infinies des immortels, les arches se sont très rapidement développées et ont fourni à leurs habitants tout ce dont ils avaient besoin pour vivre, ou plutôt pour survivre.

Avant toute chose, les immortels ont apporté à l'Humanité la science des nanomachines. Ces minuscules robots ne mesurant même pas un millimètre agissent en nuées commandées à distance et programmées pour accomplir différentes tâches très précises. Toutes sont des matrices en puissance, c'est-à-dire que, pouvant agir au niveau moléculaire, elles sont capables de changer n'importe quelle matière en d'autres nanomachines.

Les premières d'entre elles sont les nanomachines de construction, aussi nommées « nanoconstruct » ou « nanoC », qui servent à la construction de la plupart des structures au sein des arches. Les nanoC sont ainsi programmées et déployées sur une surface ou un bâtiment et agissent en un immense essaim qui construit selon

un plan en 3D préétabli, le tout très rapidement. Par exemple, pour élever la structure d'un bâtiment de 20 étages et la majorité du gros œuvre, une seule semaine est nécessaire aux nanoC. Pouvant agir au niveau moléculaire, elles peuvent aussi changer la densité des matériaux de construction et s'en alimenter pour créer d'autres nanomachines ainsi que les matériaux nécessaires à l'aboutissement du plan qui leur est imposé. Bien souvent, les autorités des arches amènent sur les sites de construction d'immenses blocs de matériaux recyclés que les nanoC changent en une sorte de plastique résistant très facile à travailler. Ce plastique constitue d'ailleurs le premier matériau utilisé dans la construction des nouvelles structures s'élevant au sein des arches.

Durant les années 2010 à 2020, l'imprimerie 3D s'est démocratisée. Et si elle n'a pas atteint les foyers lors de cette période, elle s'est installée dans beaucoup d'entreprises et dans plusieurs administrations. Grâce au concept de l'imprimerie 3D et à une variante des nanoC, les immortels ont développé des nanoéditeurs, aussi nommés « nanoE », qui servent à créer des objets de tous les jours et qui sont disponibles pour une grande moitié de la population. Chacune des conforteresses des arches et certains de leurs appartements abritent des nanoE, de grosses machines cubiques de couleur bleue, qui contiennent une quantité considérable de nanomachines et des milliers de plans de conception. Pour les faire fonctionner, il suffit de les alimenter avec une ou plusieurs barres de matériaux recyclés et de sélectionner un plan. À partir de là peuvent être créés des vêtements, des éléments de mobilier, des jouets, des outils, des ustensiles, des composants informatiques ou encore des prothèses médicales qui, une fois terminés, sortent par une ouverture sur le côté de l'appareil. Les applications sont infinies et, si les différents plans sont verrouillés et fournis en fonction des lieux où se situe le nanoE (un nanoE situé dans une conforteresse ne comporte pas les mêmes plans qu'un autre situé dans un poste de milice), la plupart des citoyens peuvent s'habiller gratuitement et accéder à tout un tas d'objets nécessaires à la vie de tous les jours.

Cousins des nanoE, les nanonourisseurs, aussi appelés « nanoN », fonctionnent sur le même principe : un gros cube, cette fois-ci vert, possédant quelques dizaines de recettes, permet de créer non pas des objets, mais de la nourriture. Il suffit d'insérer un cube nutritif, élément fourni en quantité par les immortels à la plupart des gens qui le demandent, d'entrer le plat désiré (souvent très simple) pour voir apparaître quelques secondes plus tard un plat chaud et appétissant. Malheureusement, si la machine peut reproduire l'aspect et la texture, elle ne reproduit pas le goût et l'odeur. Même le plus délicieux des poulets frits risque alors d'avoir un goût fade, presque absent… Les nanoN sont par ailleurs disponibles pour la grande majorité des citoyens des arches. Cependant, ce sont les échelons peu élevés dans la société qui s'en servent constamment. Les indigents et les sans-emplois n'y ont, quant à eux, accès que sous certaines conditions…

Certainement plus célèbres que les nanoC, il y a bien entendu les nanomachines médicales, aussi nommées « nanites » ou « nanoM » qui ont pour objectif de réparer le corps humain, de le purger de différents poisons et d'un très large éventail de maladies. Injectées dans le corps d'une personne, elles agissent comme des anticorps extrêmement puissants et favorisent aussi une cicatrisation et une réparation des tissus visibles à l'œil nu. En fait, elles agissent si vite et d'une manière si implacable qu'à long terme, elles élimineraient tous les « défauts physiques » d'une personne, au détriment des choix de cette dernière. Les grains de beauté, les taches de rousseur, les tatouages, une peau trop blanche, une peau trop fragile, le surpoids ou encore le sous poids seraient ainsi remplacés sans que personne ait quelque chose à dire. Heureusement, toutes les nanomachines, peu importe leur nature, sont programmées pour ne durer qu'une seule journée et se consumer passé ce délai. C'est grâce à cette sécurité que des bâtiments, des ouvrages ou des soins mal planifiés et, de fait, mal exécutés par les nanomachines, peuvent être corrigés. On parle cependant de quelques tests ratés, d'immeubles en construction perpétuelle ou de nanites rendant leur porteur immortel… Mais ce ne sont que des rumeurs.

L'intelligence artificielle

Peu à peu, au fil des années, le domaine de l'intelligence artificielle s'est développé au point qu'une IA était capable d'apprendre des choses à une autre IA. Rapidement, sans doute à cause de nombreuses fictions et de peurs très raisonnées, l'Humanité a enfermé toutes les IA dans des cellules virtuelles, des « cells », qui isolent une IA des pirates, limitent son influence à un environnement donné et, surtout, l'empêchent de s'autoprogrammer et de s'autogénérer. Grâce aux cells, l'IA coordinatrice de la domotique d'une maison ne peut agir que sur la résidence et ne peut en aucun cas interagir avec d'autres appareils, même si de nombreux canaux de communication extérieure sont ouverts.

On a assisté, début 2030, à l'essor des premiers véhicules pilotés par des IA et la plupart des véhicules de transports en commun ont été abandonnés par les pilotes humains dans les années qui ont suivi. De même, le contrôle des drones de guerre et de surveillance a été laissé à des IA localisées, très surveillées, qui pouvaient contrôler des armadas entières de drones accomplissant des objectifs aussi complexes que l'exfiltration de VIP ou le sauvetage d'otages. Les villes elles-mêmes étaient, tout comme les arches aujourd'hui, gérées en partie par des centaines d'IA, contrites dans leurs cells respectives, qui avaient en charge la régulation de la circulation, la gestion du réseau énergétique ou le stockage et le classement des données administratives.

Plus sûre qu'un simple programme, une IA est capable de prendre des décisions, de faire des choix

(statistiquement les plus judicieux), même en cas de dilemme. Des choix froids et logiques, mais des choix quand même.

Aujourd'hui, les IA se sont démocratisées et sont des éléments à part entière de la vie quotidienne, aussi bien dans les territoires libres que dans les arches. Partout, tout le temps, des IA prennent en charge des problèmes délaissés par les humains pour y apporter des solutions. Dans les arches, certaines IA sont même pourvues de « corps » : on peut ainsi les retrouver sous la forme d'un véhicule, d'une gigantesque chaîne de montage ou d'un drone de contrôle. Les cells, qui empêchent les IA de se déplacer sur les différents réseaux, leur imposent souvent de posséder un corps, le seul en général qu'on les autorise à intégrer.

Au sein du Knight, les IA sont courantes et aident très souvent les chevaliers. Inclues à la méta-armure de tous les chevaliers, qui les nomment souvent comme ils le souhaitent, elles fournissent des informations sur l'armure, l'environnement, mais peuvent aussi donner des conseils tactiques ou alerter le porteur de certains risques. Beaucoup ont une confiance aveugle en leur IA, qui le leur rend bien. Ils fonctionnent alors en symbiose avec elle, la laissant décider de certaines stratégies et prendre les rênes des systèmes de survie quand la situation l'exige.

Enfin, il est à noter que certains chevaliers tissent des relations avec leur IA et, entre eux, une véritable amitié, de véritables sentiments se créent. Arthur possède une IA du nom de Guenièvre qu'il considère comme sa femme et qui, grâce à une projection holographique, se tient la plupart du temps à ses côtés. Guenièvre, comme beaucoup d'IA au sein du Knight, a développé une personnalité propre et une réelle affection pour son utilisateur.

Le monde augmenté

Autre grande invention qui a changé la vie d'une partie de l'Humanité, la Réalité Augmentée s'exporte aujourd'hui dans la plupart des foyers des arches, mais aussi des territoires libres. Comme la télévision et internet avant elle, la Réalité Augmentée est un élément du quotidien, beaucoup plus utilisée que la plupart des autres technologies et combinant à elle seule une quantité faramineuse d'éléments facilitant l'existence : informations en temps réel, cartographie GPS, analyse de l'environnement, appel audio et vidéo, contrôle de la domotique, le tout relié à une connexion internet très haut débit. Tout cela ne se voit plus derrière un écran, mais en surimpression : un autre monde numérique qui s'ajoute à l'actuel. Généralement, les personnes utilisant la RA (Réalité Augmentée) font usage d'une lunette (ou d'une paire de lunettes) transparente ou de lentilles, reliées au wifi, pouvant afficher des dizaines de petits écrans modulables d'un regard ou par simples clignements des yeux. À cela s'ajoute une oreillette qui permet d'accéder au son de la Réalité Augmentée. Ce son augmenté est actuellement en vogue, grâce à la mise au point de sélecteurs audio permettant de se concentrer sur des sons ambiants, notamment des discussions, en occultant le reste. Enfin, beaucoup d'utilisateurs de la RA possèdent un gant de contrôle augmenté qui sert à naviguer plus facilement dans cette réalité ajoutée. Plusieurs jeux augmentés et quantité de programmes utilisent une paire de ces gants qui offrent une excellente sensation de toucher. Ces différents procédés sont généralement appelés « modules RA » et peuvent être achetés, pour une somme modique, dans la plupart des arches.

D'une manière plus factuelle, il existe trois niveaux de RA que l'utilisateur peut régler en seulement quelques mots ou gestes. Le premier niveau affiche de simples indications visuelles au porteur, des icônes, ou un texte « fantomatique » qui se déroule devant ses yeux et l'informe d'éléments importants sur son environnement. Le deuxième niveau est une navigation plus complète, avec des fenêtres vidéo, des pages internet, des entrées audio ou encore une carte affichant la position de l'utilisateur. L'environnement augmenté de ce niveau dit « complet » est personnalisable à loisir, tant au niveau des couleurs que des formes. Enfin, le troisième niveau est défini comme « complexe » et consiste en l'ajout de sens supplémentaires à la Réalité Augmentée. En plus de la vue et de l'ouïe, s'ajoute le toucher, et parfois même, grâce à du matériel spécial, le goût et l'odorat. Plusieurs nouvelles émissions augmentées, souvent des programmes de cuisine, utilisent ces procédés dernier cri qui trouvent un public de plus en plus nombreux.

Il faut bien garder à l'esprit que la Réalité Augmentée est constante et qu'elle n'a pas besoin de posséder un accès à internet pour fonctionner. Les outils permettant d'accéder à la RA sont en effet intelligents et les informations de base sont pour la plupart préenregistrées, pouvant fournir une Réalité Augmentée « minimum » et bien souvent des données équivalentes à celles des GPS. Bien entendu, un accès à internet reste indispensable pour recevoir des appels audio ou vidéo, accéder à différents contenus ou encore à des programmes augmentés. Évidemment, chaque accès et chaque outil lié à la RA est soumis à des identifiants nominatifs qui permettent à tous de savoir qui est aussi en train de voir le monde en RA. Dans les arches, les noms, prénoms, âges, poids, tailles, adresses et dates de naissance des passants connectés s'affichent à la demande de l'utilisateur de la RA. Avec cette avancée technologique, l'anonymat devient une chose oubliée, en particulier dans les arches où tous les citoyens sont hyper-connectés à leur environnement augmenté et où chacun surveille l'autre.

Il arrive parfois que des publicités intempestives s'immiscent dans l'environnement augmenté d'une personne. Même si la plupart des constructeurs et des fournisseurs d'accès RA utilisent des pare-feu dernier cri, certains messages étranges incitant à la révolte, parfois laissés par des combattants de la liberté autoproclamés, envahissent la Réalité Augmentée de certains citoyens. Heureusement, les services des immortels veillent sur l'internet des arches et en contrôlent aussi toute la Réalité Augmentée.



Les chevaliers sont quant à eux connectés à un niveau bien plus avancé de RA. L'intelligence artificielle de la méta-armure se charge de sélectionner les informations importantes et de prévenir les désirs de son porteur en matière de communications et de visibilité. Ainsi, dans une situation d'enquête, l'IA concentre la RA sur les différents éléments d'une pièce, sur les suspects et toutes les informations disponibles sur eux. À l'inverse, lors d'une fusillade, l'IA identifie les menaces, met en surbrillance les couverts disponibles et affiche une carte des positions potentielles des ennemis. Tout cela en plus d'informations basiques comme la température, la pression atmosphérique, la position GPS, la composition et la densité du sol sous l'armure, son énergie ou encore son état. Les possibilités de la Réalité Augmentée en termes de combat contre l'Anathème sont quasi infinies et le Knight l'a bien compris.

Le confort pour tous

2030 a été l'année de la domotique. Dans chaque maison, chaque résidence, chaque entreprise, chaque administration, les équipements informatiques, électroniques et mécaniques ont été connectés entre eux pour faciliter la vie des usagers et des habitants. Facilitée par la présence de la Réalité Augmentée, la domotique d'un appartement pouvait être gérée, programmée en seulement quelques gestes. Dans les entreprises, les services et différentes fonctions, des équipements ont été programmés pour maximiser la production. L'habitat et les autres lieux où l'Homme passait du temps sont devenus intelligents. Grâce à l'introduction d'intelligences artificielles « prévenantes » dans les réseaux des résidences, un propriétaire ou un locataire n'avait plus aucun geste à accomplir pour voir son café se préparer le matin ou le chauffage augmenter de lui-même selon la température ambiante. Dans les territoires libres, la domotique a peu évolué, sauf en Afrique du Sud, même si certains appareillages sont devenus des drones capables de se déplacer et dotés d'une programmation complexe. On trouve ainsi des drones pour surveiller les enfants, les maisons, mais aussi des drones de ménage ou encore de réparation qui s'activent sur une simple commande.

Au sein des arches, la situation est un peu différente. La domotique, plus que présente, est envahissante et sert aussi à réguler la vie de la population. Dans les appartements des différentes conforteresses, dans les résidences jusqu'au siège de chaque arche, la domotique se trouve partout et se contrôle souvent d'elle-même grâce à des intelligences artificielles dites « de confort » qui font autant office de majordome que de surveillant en alertant les autorités du moindre comportement suspect émis par un citoyen. Dans les arches, toutes les familles possèdent ainsi une IA attitrée, souvent nommée par la famille elle-même comme elle le ferait pour un animal de compagnie, qui les sert et gère l'habitat comme une véritable entité pensante (mais limitée à des tâches et objectifs précis).

Les drones

Dans les arches, les drones, avec les miliciens, font partie des outils de surveillance les plus courants et les plus faciles d'accès. Généralement, ce sont des appareils équipés de quatre rotors silencieux et de plusieurs mini-caméras standards, de reconnaissance physionomique, nocturnes ou thermiques. Certains ne sont pas plus gros qu'une orange alors que d'autres, souvent équipés pour la guerre, sont aussi gros que des voitures. Dans les conforteresses, les drones ne sont pas des objets volants, mais des marcheurs au corps ovoïde, équipés de quatre pattes magnétiques et suivant des lignes de patrouille tracées sur le plafond des couloirs. Chacun est équipé d'une caméra et d'un système de tir non létal. On en compte plusieurs dizaines par conforteresse. Enfin, les drones sont, pour la plupart, contrôlés par des IA qui se chargent de la surveillance et rendent des comptes aux différents chefs de milice et directeurs. Chaque citoyen sortant un peu des clous est tout de suite repéré par un drone et peut être neutralisé sur le simple ordre d'un milicien. Il va sans dire que pour faire comprendre qu'une armada de drones est nécessaire à la vie dans une arche, les immortels ont mené de grandes campagnes de publicité (que certains nomment « propagande ») qui ont souvent très bien fonctionné.

En plus d'un confort considérablement augmenté dans la plupart des foyers, la domotique des arches est aussi un outil de contrôle. L'activation d'appareils ménagers, de loisirs ou de sécurité indique en effet la présence ou non de l'habitant et ses divers déplacements. C'est une puce RFID, implantée dans chaque citoyen, qui permet l'activation de la domotique et son identification. Une personne n'en étant pas équipée n'active aucun des équipements et est ignorée par les différentes IA. Cela veut dire que les appareils de vie quotidienne ne s'activent pas sur son passage, mais aussi que certaines portes et certains services de base lui restent inaccessibles.

Dans chaque arche, même les plus indigents ont accès à un minimum de domotique. Celle-ci régule leur vie et les fait davantage passer pour des

prisonniers que pour des citoyens. La présence considérable de drones de surveillance contrôlés par les IA des conforteresses étonne souvent les nouveaux arrivants des arches.

L'élément alpha et l'énergie alpha

Dans les tréfonds obscurs des lacs, rivières et océans de ténèbres, on trouve un matériau sous forme de cristal noir nommé « élément alpha » par la communauté scientifique. Souvent, les ténèbres qui refluent laissent derrière elles, bien cachées à l'ombre, quelques dizaines de ces cristaux sortant de terre ou des bâtiments. Des récupérateurs rebuts attendant patiemment aux abords de l'obscurité cherchent avec avidité ce précieux matériau et le revendent à la section Cyclope ou aux entreprises citoyennes qui le troquent à très bon prix.

D'abord sujet à précaution, ce matériau singulier a vite été étudié pour sa quasi-indestructibilité et sa légèreté. Certains explosifs puissants semblent pouvoir l'endommager, et encore, de manière superficielle. En fait, seuls les lasers peuvent tailler les cristaux d'élément alpha, la lumière émise sur le matériau ayant le même effet qu'un couteau brûlant coupant une motte de beurre.

En taillant de fines feuilles grâce à des lasers surpuissants, les ingénieurs du Knight se sont rapidement mis à renforcer les méta-armures en y insérant des couches successives d'élément alpha. Dans certaines arches, les fondations des bâtiments les plus importants sont d'ailleurs constituées de ce matériau presque indestructible. Enfin, dans l'industrie et parfois dans l'artisanat, de nombreux outils de pointe en contiennent également quelques grammes qui renforcent immensément leur solidité.

Mais la découverte de l'élément alpha n'a pas amené qu'une meilleure solidité des choses. En étudiant les différents cristaux, des scientifiques de la Byrd Corporation et de Cromwell Brothers ont découvert que l'élément alpha émettait une énergie colossale, quasiment inépuisable, car autogénératrice. En soumettant un cristal à des chocs de lumière UV, celui-ci dégage de puissantes impulsions d'énergie. Une fois contenue dans de petits réacteurs, cette énergie peut alimenter une méta-armure pendant des jours. Il suffit d'attendre quelques heures pour qu'une impulsion UV automatisée recharge l'ensemble des réacteurs. Chaque méta-armure, depuis la découverte de ce que l'on nomme l'« énergie alpha », est ainsi équipée d'un noyau alpha dans lequel est abrité un mini cristal d'élément alpha. Logé dans un caisson blindé situé dans son dos ou sur son torse, le noyau alpha est connecté à plusieurs réacteurs qui dispensent une énergie considérable. Cet appareillage permet aux chevaliers d'utiliser des armes et des modules extrêmement gourmands en énergie, et ce, plusieurs fois par jour.

En dehors du Knight, l'énergie alpha trouve bien d'autres applications. Dans les arches, des noyaux alpha cent fois plus imposants que ceux des méta-armures sont disposés dans des centrales sévèrement gardées, et offrent aux citoyens un apport en énergie colossal. De même, la plupart des véhicules lourds tels que les stalions du Knight ou les nombreux vectors sont dotés d'un ou de plusieurs noyaux alpha.

Malheureusement, si les cristaux d'élément alpha peuvent fournir une gigantesque énergie, ils ne la fournissent pas éternellement. Si l'énergie qu'ils contiennent semble inépuisable, eux ne le sont pas. À mesure qu'ils sont exposés aux UV, les cristaux s'effritent et tombent en poussière. De fait, ils sont activement recherchés par les immortels comme par le Knight. Il n'y a guère que les rebuts et les autorités des territoires libres qui ne les utilisent pas. Si les premiers le font par manque de moyens et d'infrastructures, les territoires libres préfèrent rester loin de l'élément alpha et de l'énergie qu'il produit, car chacun a, après tout, une origine douteuse et, détail souvent tu, possède des effets secondaires.

D'après certaines rumeurs, les cristaux noirs sont en fait du désespoir cristallisé, de l'horreur solide. Des êtres humains qui se tiendraient près d'eux sans protection céderaient plus facilement à la tristesse, et certains techniciens, lorsque les premiers projets ont vu le jour, se seraient suicidés de désespoir. Évidemment, les immortels comme les chevaliers taisent ces rumeurs et les démentent ardemment. Que penser d'hommes et de femmes censés sauver l'Humanité, mais dont 95 % de la logistique seraient soutenus par un élément issu du désespoir ?

D'autres avancées

Évidemment, les découvertes et évolutions technologiques ci-dessus n'ont pas été les seules avancées notables auxquelles l'Humanité a été confrontée entre les années 2000 et 2037. Il y en a eu beaucoup d'autres, de moindre importance, rapidement détaillées ici :

- Le Japon, dès 2021, a démocratisé le maglev – la lévitation magnétique – pour ses trains et ses systèmes de transport sur circuits fermés. Le véhicule ne touche pas les rails, mais lévite légèrement au-dessus grâce au magnétisme. Dans la plupart des arches, en 2037, la majorité des transports en commun se fait grâce à des métros et des trains maglev. Les grands avantages de cette technologie sont la rapidité des différents véhicules qui peuvent se déplacer à des vitesses vertigineuses et la sécurité du transport, car une fois posé sur des rails maglev, un train, un tram ou un métro, ne peut dérailler que dans de très rares cas.
- Depuis 2020, l'acier et le plastique laissent place à un autre matériau : le graphène. Issu des cristaux de graphite, aussi flexible que résistant, transparent, supraconducteur et doté de nombreuses autres qualités, il devient indispensable dans l'électronique, le secteur



énergétique ou encore la médecine. On le trouve quasiment partout et ses propriétés permettent la production de meilleurs véhicules, d'armes plus efficaces et d'objets de tous les jours plus solides. Le graphène permet aussi la création de prothèses médicales peu onéreuses, sans rejet et surtout, très faciles d'utilisation. Grâce à ce matériau, les mutilés obtiennent de nouveaux membres efficaces, presque transparents, fins et plutôt esthétiques.

- Dès 2030, Amiral Engine et la Byrd Corporation ont mis au point des avions à décollage vertical. Très peu onéreux à produire et dotés d'une capacité de transport et d'une autonomie impressionnantes, ils ont été nommés « vectors ». En 2037, les vectors sont les principaux véhicules volants dans les arches, mais aussi dans les territoires libres. Leur facilité de production, leur solidité, leur polyvalence, entre l'hélicoptère et l'avion supersonique, en font des appareils volants standardisés dans la plupart des villes du monde. Il existe trois modèles de vectors qui fonctionnent généralement grâce à un noyau alpha :
- Le modèle léger, qui peut emporter une dizaine de personnes en très peu de temps. Il lui faut en effet à peine une demi-journée pour se rendre au point le plus éloigné de lui sur Terre.
- Le modèle lourd, pouvant transporter d'autres véhicules de plusieurs tonnes ou une cinquantaine de passagers sur de longues distances.
- Enfin, le modèle de combat, généralement équipé de railguns lourds, de pods missiles et roquettes ainsi que de mitrailleuses haute-vélocité.

Le Knight utilise généralement un modèle de vector spécial nommé « harpie », situé entre le modèle lourd, avec une capacité de transport convenable (une vingtaine de chevaliers et un véhicule léger dans le même appareil), et le modèle de combat, puisqu'il est hérissé d'armes. La plupart des déplacements des chevaliers sur les différents théâtres d'opérations se font grâce aux vectors.

L'Anathème partout

L'arrivée des ténèbres et de tous les maux qui leur sont liés, ce que les gens nomment « l'Anathème », a rendu la plupart des terres stériles, risquées, dangereuses ou simplement impraticables. Partout, des cataclysmes, des créatures ou des rivières d'obscurité inondaient les villes, les villages et même les lieux reculés. Presque tous les habitants du monde ont eu affaire, de près ou de loin, à une manifestation de l'Anathème.

L'Anathème dans le monde

Pour ce qui est de l'Europe, une mer de pénombre, aussi froide que la mort, subsiste en son centre et abrite des animaux monstrueux. Ces aberrations harcèlent les Européens et, autour de l'obscurité, l'influence de l'Anathème se fait sentir en corrompant presque toutes les bêtes. Du simple pigeon de ville au chien le plus fidèle, les animaux se changent peu à peu en monstres sauvages, avides de chair humaine. Et quand cette malédiction touche de plus gros animaux, ceux-ci deviennent des créatures colossales et invincibles, capables de défoncer un bâtiment d'un simple coup de griffe. Dans les quelques régions épargnées d'Europe de l'Ouest, on assiste au retour des chasses aux monstres, aux sorcières, aux personnes juste « différentes ». Dans les communautés de rebuts, des chefs de guerre et des religieux illuminés cèdent au désespoir et montent des croisades qui ravagent par le feu les communautés avoisinantes sur de simples soupçons. Partout, la simple peur des créatures bestiales qui rôdent dans cette Europe enténébrée fait des centaines de morts. Terrorisés, beaucoup d'habitants deviennent fous et se transforment en bêtes, hurlant leur rage à la lune. D'autres s'isolent du reste du monde, vivant en autarcie et abattant sans merci les intrus sur leur territoire. Certains encore se mettent à prier et se regroupent en hordes religieuses, aux croyances aussi sanglantes qu'étranges.

Là, la situation ne fait qu'empirer et, à mesure que les saisons passent, même les communautés de rebuts les plus grandes et les mieux protégées semblent céder à un obscurantisme médiéval venu des plus sombres recoins du passé.

Porteur d'espoir et de lumière, le Knight lutte contre les bêtes qui hantent l'obscurité de l'Europe. Mais leur mission principale consiste surtout à ramener l'espérance dans les communautés isolées et de combattre l'Horreur qui dévore l'esprit des gens. L'objectif paraît aujourd'hui irréalisable, mais rien n'empêche les chevaliers de tenter de l'accomplir.

En Afrique, au nord du territoire de la NAU, une véritable faille de ténèbres coupe le continent d'est en ouest, isolant les pays du Sud du reste du monde. Dans cette faille, un froid arctique gèle les os des malheureux voyageurs qui osent s'y aventurer ou qui s'y perdent. Quant aux quelques avions qui tentent de survoler la zone, tous s'écrasent immanquablement dans ce territoire de glace. Aucun satellite ne réussit, par ailleurs, à capturer d'image de la zone, les clichés et vidéos restant anormalement flous.

Les populations des pays pris sous ces ténèbres ont été il y a longtemps changées en statues gelées, figées dans des postures de terreur. Là, tout



n'est que silence et rien de vivant ne subsiste. On raconte cependant que sur le lac Tchad, une étrange et gigantesque rosace de glace abrite des êtres « vivants » à l'esprit dérangé, se comportant comme des automates.

Mais ce n'est pas le pire : depuis environ un an, des centaines de personnes, toutes d'origines et de strates sociales différentes, semblent y être irrémédiablement attirées, comme si une magie puissante les appelait et les obligeait à venir, peu importe la distance ou les moyens à mettre en œuvre pour y arriver… Comme on peut s'en douter, on n'entend plus jamais parler de ces pauvres voyageurs qui se perdent dans les glaces de l'Afrique. Malgré les enquêtes et les missions d'observation, personne ne sait ce qu'il advient d'eux. Cette frontière, si froide, est interdite d'accès et d'approche par le Knight et la NAU qui surveillent l'ensemble de la zone grâce à des avant-postes et des drones en nombre.

Du centre de la Chine à la Corée du Nord, les ténèbres apparues en 2034 ont reflué et laissé derrière elles un monde de chair humaine où chaque structure, chaque bâtiment est infesté par des tumeurs, des nappes de peau, des os, des ongles, des yeux, des cheveux et des membres qui saillent de toutes parts et s'étendent comme une infection. Sur ce territoire, les habitants et les êtres vivants se changent en fous ou en monstres qui déferlent et tentent de contaminer par la chair le reste du monde, à la manière de zombies infectés. Ceux pris sous les ténèbres d'Asie sont à présent obsédés par les meurtres et les viols, comme poussés par un instinct supérieur et malfaisant. Heureusement, la force armée du Nodachi retient ces monstruosités chaque semaine plus nombreuses. Mais plus les jours passent et plus ce combat semble vain.

Des dizaines de communautés de rebuts survivants sont disséminées sur cet immense territoire et résistent tant bien que mal aux assauts des monstres de chair, mais aussi à ceux du Nodachi qui, bien souvent, lance des frappes brutales sur de simples soupçons de corruption par l'Anathème.

C'est dans cette région du monde que l'on trouve les communautés de rebuts les plus importantes en termes de population. Celle de Hong-Kong, par exemple, regroupe à elle seule près de 600 000 personnes. Derrière les barricades et les murailles dressées autour de ces villes règnent souvent des tyrans, des petits dictateurs brutaux, dirigeant par la peur et la violence.

Sur le sol des États-Unis, sur toute la côte Est, depuis la Floride jusqu'au Vermont, côte qui était déjà souillée et vidée de ses habitants par la peste rouge, les ténèbres se sont étendues et perdurent depuis en une pénombre sourde, délavant toutes les couleurs. Là, dans ces mégalopoles silencieuses aux bâtiments si hauts qu'ils en obscurcissent les avenues, des lacs et des rivières de ténèbres denses évoluent parfois le long des artères de béton. Et dans les immeubles, dans les casses et les usines vides, des communautés de rebuts affirment que les machines, les véhicules et les objets électroniques se changent en des monstres de métal et de plastique. Des sortes d'insectes, minuscules ou gigantesques, au corps artificiel rôdent, patrouillent et travaillent à un but inconnu. Quelques humains corrompus par des machines, dont l'être révèle de nombreuses modifications mécaniques, entretiennent et guident ces nouveaux monstres dans la mégalopole silencieuse. Une rumeur au sein du Knight prétend que ces créatures seraient capables de contrôler et d'imposer leur volonté aux méta-armures, mais rien n'a été prouvé jusqu'à présent.

Les rebuts vivant sur ce territoire sont pour beaucoup des gens très attachés à leur ville, comme liés par le cœur au lieu lui-même. La plupart ont ainsi sécurisé des quartiers entiers de Washington, New York ou encore Miami et les considèrent depuis comme leur domaine. Dans une grande moitié d'entre eux, c'est la religion ou le communautarisme qui règne.

Au Proche-Orient, depuis le premier soubresaut de l'Anathème, un océan de ténèbres opaques – et si denses que ceux qui y entrent disparaissent à jamais – s'étend de l'Égypte à l'Afghanistan et de la Géorgie au Yémen. Sous cette poche d'obscurité impraticable, aucun signe de vie n'a été signalé depuis bientôt trois ans. La plupart des habitants des pays frontaliers ont naturellement déménagé, l'influence de ces ténèbres corrompant les esprits comme les corps. Bien entendu, certains essaient de défendre leur village, leur nation ou les êtres qui leur sont chers, mais le désespoir les assaille alors bien vite et, presque toujours, ils finissent par s'entretuer.

Les désespérés

Le désespoir, au-delà d'être un sentiment, est une véritable maladie qui ronge l'Humanité depuis l'arrivée de l'Anathème. Certaines personnes touchées par le désespoir sont simplement prises d'une tristesse dévorante ou d'une rage folle et finissent par se suicider quand elles ne tuent pas ou font souffrir ceux qu'elles aiment.

Mais ces cas restent isolés, la plupart du temps, plus qu'une personne prise de désespoir, ce sont des groupes entiers qui deviennent désespérés. Certains de ces regroupements vont même jusqu'à subir physiquement et psychologiquement l'influence d'une zone d'Anathème. Ainsi, les désespérés d'Europe perdent leur humanité au profit de leur nature animale et parcourent les terres en meutes. Ceux d'Amérique du Nord se transpercent la peau de clous et de vis et deviennent esclaves des machines qui les entourent. Ceux qui sillonnent l'Asie perdent souvent leurs inhibitions et se regroupent en hordes dénudées à la sexualité exacerbée. Si ces groupes de désespérés sont les plus connus des populations, il n'y a pas de doutes que d'autres types existent, moins apparents mais non moins violents.

Enfin, des rivières et des lacs de ténèbres aux nuits durant depuis plus de trois ans constellent le reste du monde. De ces zones réduites, mais porteuses d'Horreur et de malheur, émanent des cataclysmes et des choses qui affectent les gens tout autour. Depuis ces régions sont véhiculés le désespoir et la folie. Chaque heure qui passe amène son lot de mort et de démence. La plupart des gens vivant près de ces lieux terrifiants affirment qu'ils sont habités par des créatures au corps de ténèbres, dotées de masques blancs, toutes différentes les unes des autres. Il semble que ces êtres masqués aient pour but ou obligation d'enlever des êtres humains et de les amener dans leur domaine d'obscurité. On n'entend alors plus jamais parler de ces malheureux.

L'Horreur

Le Knight lutte activement près de chacun de ces territoires enténébrés, quand ce n'est pas à l'intérieur. La disparité des différentes créatures et des types de corruption de ces zones ne facilite pas le travail des chevaliers qui doivent adapter leur stratégie à la diversité de ces environnements et ennemis. Quelques sénéchaux et analystes de la section Cyclope du Knight tentent de trouver des liens entre ces lieux contaminés par l'Anathème et des réponses quant à leurs significatives différences. En fait, ce qui est majoritairement admis, c'est que, d'une part, chaque région est liée à un être, appelé communément Seigneur, qui la contrôlerait et que, d'autre part, les monstres et les cataclysmes que produit l'Anathème sont issus de peurs profondément enfouies dans l'esprit et les tripes des habitants d'une région, qu'elles aient pour origine la religion, une idéologie quelconque ou encore l'imaginaire collectif. Pour les chevaliers, c'est cela « l'Horreur » : la création, par l'Humanité elle-même, par son inconscient, par ses terreurs et ses peurs dissimulées, de créatures et d'événements qui menacent de la détruire. Cependant, si l'expérience tend à prouver l'existence des Seigneurs, la théorie sur l'Horreur reste encore à approfondir. Cela dit, la force de l'espoir et le reniement de la peur semblent affaiblir les manifestations de l'Anathème.

Ainsi, les créatures bestiales qui envahissent le centre de l'Europe appartiendraient au domaine de la Bête et seraient issues à la fois de la peur des animaux qui ont hanté cette partie du monde durant le passé, mais également d'amalgames religieux entre l'animalité et les créatures du diable. Comme sortis de la terreur des ancêtres des Européens, les monstres qui rôdent dans l'océan de ténèbres de cette région feraient partie d'un folklore perverti où se mêleraient faunes abominables, bêtes de cauchemars, vouivres carnassières, fées au corps écailleux, oiseaux sinistres venus tout droit des abîmes et hybrides d'humains et d'animaux en tous genres.

Sur la côte Est des États-Unis, territoire de la Machine, là où la peste rouge a tué des millions de personnes, l'Horreur se manifeste sous la forme de créatures sans vie, de monstres mécaniques, électroniques, infestant et parasitant tout, des bâtiments aux véhicules en passant par l'Humanité elle-même.

La peur de ce monde sans vie serait, d'après les chevaliers, née de l'hécatombe qui a frappé la zone. Certains parmi les rares survivants ne pouvant placer leurs espoirs que dans les machines et notamment les drones, en sont arrivés à vénérer la mécanique et l'électrique comme les seules sources de survie et de salut. Cette adoration, mêlée à la crainte de la maladie qui ronge les corps, a amené l'apparition de machines monstrueuses, investies par les ténèbres et mues par l'Horreur.

L'océan de chair qui infeste la Chine et qui appartiendrait au Seigneur nommé la Chair serait lui aussi né de la peur et de contes où la chair humaine est pervertie par les fantômes et les monstres des légendes oubliées. Certains analystes du Knight affirment aussi que l'Horreur touchant la Chine est due à une peur panique d'un acte « terroriste » semblable à celui ayant provoqué la peste rouge. En effet, durant les années qui ont suivi cette catastrophe abominable, le gouvernement chinois et ceux des pays frontaliers ont mis en place de nombreux programmes de prévention très stricts face à une telle catastrophe, programmes qui mêlaient bien entendu culpabilisation, acharnement médiatique et parfois répression des comportements ne respectant pas les règles minimales de prévention. Une paranoïa s'est bien vite installée et quelques dizaines de milliers de ressortissants de ces pays les ont quittés pour des contrées où la peur était moins présente.

Les esprits des habitants de ces régions ont tellement été assaillis d'images d'horreur qu'il semble possible, pour certains agents du Knight, que la chair envahissante de la Chine soit le résultat de cette attitude paranoïaque.

Cependant, certaines zones d'obscurité restent nimbées de mystères et posent de nombreuses questions :

De quoi et d'où sortent les créatures aux masques blancs ? Pourquoi apparaissent-elles en des lieux si différents pour enlever des innocents ? Répondraient-elles toutes à un même Seigneur qui se ferait appeler le Masque ?

Quelle est l'origine de l'océan de ténèbres immobiles du Proche-Orient ? Les gens qui s'y perdent sont-ils morts ou vivent-ils encore ? À quel Seigneur cette immense zone obscure est-elle attachée ?

Quant à la cicatrice de froid et de glace qui sépare l'Afrique, est-elle vouée à s'étendre ? Quelles sont les choses qui l'habitent ? Les rumeurs qui courent sur un Seigneur qui se ferait nommer la Dame sont-elles vérifiées ?

Qui a décidé de cette invasion ? Les Seigneurs sont-ils les dirigeants de l'Anathème ou obéissent-ils à une volonté supérieure ? Enfin, combien sont-ils ? Sont-ils présents sur Terre ou dirigent-ils leurs territoires et leurs créatures depuis un autre monde ?

Bien que le Knight soit expert en la matière, la plupart de ces questions restent pour le moment sans réponse.

La chute de l'art

Lorsque l'Anathème s'est abattu sur la planète, plusieurs éléments ancrés dans la vie de tous les jours ont commencé à dépérir. Il y a d'abord eu les couleurs, qui sont devenues plus ternes à mesure que l'on s'approchait des zones sous l'emprise des ténèbres. En quelques semaines, les couleurs vives ont perdu leur éclat, et peu à peu se sont changées en un gris légèrement coloré. Dans les arches, ces villes protégées et dirigées par les immortels, seules des œuvres originales, telles des peintures de maître ou des sculptures, ont conservé l'entièreté de leur couleur.

L'art lui-même s'est perdu, ou plutôt les artistes. Avec le début de l'Anathème, la plupart des artistes, qu'ils soient chanteurs, musiciens, écrivains, acteurs, peintres, metteurs en scène, danseurs ou encore

Classification des ténèbres

Différents termes faisant directement référence à l'eau et à son cours sont utilisés pour désigner et définir les étendues de ténèbres qui parsèment le monde. Généralement, une rivière est une zone de ténèbres étroite, mais longue, qui semble se déplacer doucement avant de disparaître plusieurs jours, voire plusieurs semaines après son apparition. Un lac est une zone plus étendue aux contours presque réguliers, pouvant couvrir un département, voire une région entière. Enfin, une mer ou un océan de ténèbres est une zone tout simplement gigantesque, couvrant un ou plusieurs pays. À ces tailles s'ajoutent des termes qui définissent l'épaisseur, la densité, l'opacité de l'obscurité de ces étendues. Le type « pénombre » définit une obscurité douce, où la vision peut s'adapter sans problème. Le terme « nocturne » signifie qu'une nuit noire est présente dans l'étendue de ténèbres. L'œil humain voit quelques formes, mais a besoin de lampes ou de lunettes d'amplification de la lumière pour y voir clair. Enfin, le terme « obscur » définit une zone où les ténèbres sont opaques, presque tangibles. La lumière y est comme dévorée et les lunettes de vision nocturne percent à peine son voile.

orfèvres, ont perdu leur passion, l'inspiration et le talent qui les habitaient. Comme si la flamme de l'art s'était éteinte chez eux, ils n'ont pu continuer à produire des œuvres touchantes, dotées d'un pouvoir esthétique ou conceptuel affectant les spectateurs ou les témoins. Sans que personne réussisse à expliquer comment, la création artistique est devenue une chose rare. Très rare. Bien entendu, quelques industries du spectacle et artistiques continuent aujourd'hui à produire de l'art sous diverses formes telles que des films ou des albums, mais tout ce qu'elles créent semble formaté et sans âme.

Quelques artistes existent encore çà et là et forment des collectifs pour garantir une réelle production artistique infime, mais primordiale. Malheureusement, si ceux-là n'ont pas été touchés dès le départ par l'Anathème, ils perdent tout de même progressivement la passion et l'envie de créer.

Le pouvoir des œuvres

Par un fait étrange et inconnu, comme si les ténèbres étaient apeurées par l'art, les œuvres originales de maîtres ou de grands artistes ne sont pas influencées par l'obscurité. Si cela ne fonctionne pas avec les copies, les œuvres originales ou interprétées directement par des artistes encore passionnés permettent de contenir les ténèbres, de repousser des rivières ou des lacs entiers d'obscurité. Chaque chevalier sait, par ailleurs, que diffuser un disque d'une symphonie de Strauss n'éloignera pas les ténèbres, mais un concert d'une pièce du même compositeur mené par un chef d'orchestre et des musiciens talentueux repoussera immanquablement l'obscurité. Ce pouvoir de l'art sur l'Anathème reste inexpliqué, mais il fonctionne aussi bien sur la couleur, les cataclysmes et les horreurs des ténèbres. Ainsi, la plupart des grandes peintures gardent leur éclat et autour, parfois sur plusieurs kilomètres, l'ensemble des couleurs semble plus vif, comme plus présent. De même, les pratiques artistiques menées par de vrais artistes peuvent repousser les monstres de l'obscurité et faire recouvrer l'esprit aux personnes les plus désespérées. Beaucoup de chevaliers connaissent l'histoire de cette chanteuse qui, à l'opéra de Dublin, a réussi à contenir avec quelques musiciens une nuée de monstruosités masquées qui avaient surgi lors des premiers soubresauts de l'Anathème, sauvant par là même plusieurs centaines d'innocents. Le pouvoir de l'art sur les ténèbres est réel et de nombreux agents du Knight l'utilisent en mission, aussi bien en faisant modifier leurs armures par des orfèvres passionnés ou en pratiquant un art s'ils en ont le talent et la capacité.

Des trésors inestimables

C'est pour toutes ces raisons qu'aujourd'hui les immortels tentent de réunir le plus d'œuvres d'art possible au sein des arches. Leur exposition ou diffusion a un effet salutaire sur le moral des citoyens, mais aussi sur l'ensemble des couleurs que les gens peuvent percevoir. La même chose se déroule au sein du Knight avec l'exposition constante de nombreuses œuvres, qui soulignent et magnifient les exploits des chevaliers. Plusieurs peintres, sculpteurs, graphistes, artistes ou compositeurs possédant encore la flamme artistique sont d'ailleurs logés à Camelot et travaillent constamment à promouvoir l'image des chevaliers et l'espoir qu'ils véhiculent, tant au sein des murs du Knight qu'à l'extérieur.

Dans les arches, les artistes encore capables de créer deviennent des trésors locaux qui jouissent de privilèges et de libertés, à l'instar du plus puissant des administrateurs. Leur rareté n'a d'égal que leur richesse et, peu importe le talent qu'ils possèdent, tous sont bien traités et côtoient généralement les immortels.

On pourrait facilement croire que de nombreuses personnes se font passer pour des artistes en tentant de créer tout de même des œuvres, mais sans réelle passion. Cela reste rare, car ce que ces gens créent ne touche jamais le public et ne sert pas l'espoir. Dans les arches, les menteurs sont traînés plus bas que terre et traités comme des rebuts. Mais, parmi ces bluffeurs, certains sont toutefois suffisamment bons « acteurs » pour intégrer des écuries de « chanteurs », « danseurs » ou encore « musiciens » façonnés de toutes pièces par les immortels.

Comme on peut s'en douter, les immortels et les chevaliers ne sont pas seuls à avoir compris le pouvoir de l'art et beaucoup de communautés de rebuts, comme de nombreux gouvernements des territoires libres, tentent aussi de récupérer à leurs propres fins des œuvres et des artistes capables de créer. Chacun envoie des expéditions lourdement armées dans des musées, des galeries ou des sites antiques noyés dans les ténèbres… et souvent, elles n'en reviennent pas, un peu comme si l'Anathème voulait empêcher l'Humanité de se procurer davantage d'œuvres d'art. Bien sûr, on assiste parfois à des conflits violents entre factions pour la possession d'un tableau, d'une partition ou d'une statue pouvant servir de rempart contre l'Anathème.

Pour pallier ces phénomènes, le Knight a récemment mis au point un programme de recherche d'œuvres et d'artistes au sein des régions désolées ou envahies par les ténèbres. Chacune des œuvres retrouvées est ainsi offerte à des communautés, des pays ou des arches dans le besoin. Les artistes sauvés ou désirant aider l'Humanité sont conduits dans des lieux où leur présence s'avère nécessaire. Malheureusement, la découverte de nouvelles œuvres est rare et peu ont déjà été réparties…





Chapitre 4
Un système pour gagner la guerre

Le système de *Knight, au cœur des ténèbres*, nommé le système « combo », simple et accessible, se base sur la liberté du joueur et les descriptions qu'il fait de l'action.

Dans cette présentation des règles du jeu, il sera fait mention de l'essentiel des mécaniques ludiques permettant de jouer à *Knight*. Il n'y sera pas traité de détails complexes, ni de règles uniques, ni de cas trop rares pour qu'il soit pertinent de les expliquer. Lorsque les joueurs sont confrontés à cela, c'est au maître du jeu d'improviser un test en fonction des éléments généralistes expliqués plus loin. Il ne doit pas hésiter à s'adapter à chaque cas qui ne lui semble pas détaillé dans les règles. Le système combo est suffisamment modulable et permissif pour être adapté à chaque situation, même la plus unique qui soit.

Notions de base

Avant d'engager la description complète des règles, il convient d'expliquer les notions premières à connaître lorsque l'on joue à *Knight*. Si l'ensemble du corpus de règles peut facilement être adapté à chaque style de jeu (en fait, le MJ peut toujours décider d'enlever ou de modifier un point de règles qui ne lui convient pas), les notions de base sont à connaître et constituent une base solide sur laquelle chaque MJ et chaque PJ doivent s'appuyer.

Dés utilisés

Pour jouer une partie de *Knight*, personnages joueurs comme maître de jeu ont besoin de dés à six faces, aussi nommés D6. Une vingtaine de dés au total est suffisante pour jouer, mais quelques poignées de plus permettent à chacun de posséder ses propres dés.

Les D6 servent à tous les jets effectués, le système de *Knight* n'utilisant aucun autre type de dé.

Mission

Dans *Knight*, les scénarios et les aventures vécus par les PJ sont nommés « missions ».

Les missions sont données aux chevaliers lors de briefings menés par leurs supérieurs, souvent un chevalier de la Table Ronde. Les chevaliers accomplissent les missions une par une.

Chaque mission possède ainsi un objectif principal, comme par exemple retrouver une personne, remettre un colis, protéger une zone, sauver une communauté, etc. Dans tous les cas, l'objectif principal est d'une importance capitale pour le Knight, un immortel, une arche ou encore une communauté.

Ensuite, certaines missions comportent de un à trois objectifs secondaires, facultatifs, qui n'enrayent en rien la mission s'ils ne sont pas résolus. Souvent, ces objectifs secondaires sont donnés lors du briefing, mais peuvent aussi l'être par des tiers, comme un autre membre du Knight ou encore un immortel. Les missions secondaires prennent des formes très variées, allant de la récupération d'une information à l'assassinat d'une créature de l'Anathème bien particulière.

Enfin, il faut garder à l'esprit qu'une mission, si elle constitue un scénario, ne s'effectue pas forcément en une seule partie. En effet, certaines missions très longues, comme des enquêtes ou des infiltrations, peuvent durer plusieurs parties.



Créer ses missions

Les MJ s'étant approprié l'univers de *Knight* voudront certainement, et rapidement, créer leurs propres missions. Rien de plus simple. Il suffit d'abord de déterminer un objectif principal puis entre un et trois objectifs secondaires en fonction du chevalier de la Table Ronde qui a la charge de la coterie. Ensuite, le MJ doit choisir un ou plusieurs cadres dans le **chapitre 10 : Cadres d'aventure** et peut bien entendu y intégrer les PNJ proposés s'ils entrent en corrélation avec les objectifs fixés. Enfin, il suffit au MJ de lier le tout par une ou plusieurs histoires, par plusieurs événements issus de son imagination et d'y mettre un peu de piment sous la forme de PNJ ennemis tels que des créatures de l'Anathème tirées de l'**annexe 1 : Bestiaire**.

MJ, PNJ et PJ

Sous ces acronymes un peu obscurs se cachent des points essentiels de presque tous les jeux de rôle.

Maître de jeu

Le MJ, ou maître de jeu, est un joueur qui met en scène la partie et la mission des autres joueurs incarnant les chevaliers. Il est à la fois le metteur en scène, le conteur et l'arbitre. Il connaît les règles sur le bout des doigts et les fait appliquer à la lettre, ou non, selon son envie et ses objectifs. Par ailleurs, il travaille à la préparation de l'aventure en créant avec les joueurs les feuilles de personnage des PJ, en préparant le scénario de la mission, en réalisant des aides de jeu ou en concevant les personnages non-joueurs.

Personnage non-joueur

Les PNJ justement, ou personnages non-joueurs, sont des figurants, des seconds rôles créés, joués et interprétés par le MJ pour faire avancer l'histoire, proposer un univers plus crédible ou simplement pour donner une couleur particulière à une scène ou à un moment. Il est à noter que les PNJ inventés par le MJ existent pour toute la durée du jeu une fois créés, car les héros y feront sans doute référence ou appel par la suite. Le MJ doit donc conserver les différents PNJ qu'il a incarnés, ainsi que leur caractère, etc.

Les PNJ ennemis et monstres que rencontrent ou combattent les chevaliers possèdent des aspects établis, des valeurs dérivées, des capacités spéciales. Mais, pour simplifier le jeu, ils ne possèdent pas de caractéristiques et ne peuvent pas faire de combo. À la place, lorsqu'il veut résoudre une action avec un PNJ, le MJ prend juste un nombre de dés correspondant à un des cinq aspects du PNJ pouvant être en accord avec l'action déterminée, effectue son jet puis compte ses réussites.

Pour plus de détails, une section est consacrée aux PNJ plus loin dans ce chapitre, **page 104**.

Personnage joueur

Un PJ, ou personnage joueur, est en fait un personnage incarné, joué et contrôlé par un joueur. Dans *Knight*, c'est lui le héros de l'action, de la scène et de l'aventure. Il partage d'ailleurs ces qualités avec les autres PJ qui forment la coterie de chevaliers.

Pour résoudre certains tests afin de réaliser des actions, les PJ (par l'intermédiaire des joueurs) et PNJ (par l'intermédiaire du MJ) doivent effectuer des jets de dés.

Le système combo

Lors des scènes et phases de conflit, pour résoudre la plupart des actions, les PJ utilisent deux caractéristiques combinées l'une à l'autre, par exemple la caractéristique *Tir* combinée à la caractéristique *Déplacement* pour tirer en mouvement. L'association de deux caractéristiques permet de donner de la couleur à une action, de lui donner un aspect visuel. Effectuer une action en combinant *Tir* et *Déplacement* n'a certainement pas la même description qu'une action combinant *Tir* et *Perception*, et peut-être pas les mêmes conséquences. Lors d'une action, c'est au joueur de décider d'une partie de la combinaison qu'il utilise.

Bien souvent, c'est le MJ, de son côté, qui détermine la caractéristique de base utilisée par le PJ. Ainsi, généralement, le MJ annonce au joueur : « Tu fais un test pour sauter ? Fais un jet base *Déplacement*. »

À partir du moment où le joueur possède la base de son jet, il peut choisir la caractéristique qu'il utilise en combo.

Exemple : *Nicolas veut que son personnage saute par-dessus un mur. Le MJ lui annonce qu'il doit effectuer un test pour sauter et que la base de son jet sera la caractéristique* Déplacement. *Nicolas décide d'utiliser sa caractéristique* Force *en combo pour sauter, estimant que c'est bien son genre de tout faire en force. Il annonce alors au MJ qu'il va effectuer un jet base* Déplacement *combo* Force *et décrit l'action : « Mon chevalier court comme un dératé jusqu'au mur et saute de toutes ses forces pour passer par-dessus. »*

Le MJ, grâce à la description de l'action, valide le combo utilisé. Le joueur peut effectuer son jet.

Attention : Une même caractéristique ne peut pas être à la fois la base et le combo !

C'est ce principe simple qui façonne le système combo. Maintenant, entrons un peu plus en détail dans la mécanique du jeu.

Il faut avoir 5 notions en tête lorsque l'on joue à *Knight* : le test de caractéristiques, la difficulté (utilisée lors des scènes), l'opposition (utilisée lors des phases de conflit), le jet et les réussites.

Pour comprendre la base du système, c'est-à-dire la résolution d'une action, suivez les étapes ci-dessous (attention, il y a deux étapes 2 : la difficulté est à prendre en compte lors des scènes et l'opposition lors des phases de conflit).



Étape 1 : Le test de caractéristiques

La plupart des actions d'un chevalier ne demandent pas de test à résoudre. Un test signifie un doute quant à la réussite d'une action, quelque chose qui implique une réelle difficulté ou encore un échec probable.

Lorsqu'un PJ tente de faire quelque chose, c'est le MJ qui décide s'il y a un test à réaliser ou non. Littéralement, le MJ teste les caractéristiques et les talents du personnage. Il faut qu'un test implique réellement quelque chose qui fait avancer ou au contraire reculer les héros dans la mission et surtout, qu'il y ait un risque d'échec, même minime, pour le joueur. Si un joueur possède par exemple 12 dés pour son jet et 4 réussites automatiques, une action à difficulté facile (1) (2 réussites à obtenir) ne nécessitera aucun test puisque le joueur ne peut échouer au test. Au MJ de décider et d'être juste et perspicace sur le sujet.

Étape 2 (lors des scènes) : La difficulté

Lors d'une scène (et pas lors d'une phase de conflit), lorsque le MJ décide qu'il y a un test à résoudre, il fixe une difficulté. Cette difficulté possède un score correspondant au niveau de difficulté du test (et donc de l'action du joueur), à sa « faisabilité », aux probabilités d'échec et, bien entendu aussi, à la qualité et à la pertinence du combo proposé par le joueur. Lorsqu'il fixe la difficulté d'un test, le MJ doit prendre en compte certains facteurs, comme l'environnement du PJ, la situation, le stress, etc. Cependant, cette difficulté doit être décidée rapidement pour ne pas ralentir le jeu. *Knight* étant un jeu héroïque, il faut que les actions soient fulgurantes et laissent libre cours à l'imagination, en particulier en combat.

Attention : Lorsqu'un joueur propose un combo qui n'est pas du tout en accord avec l'action qu'il désire effectuer, le MJ peut automatiquement fixer la difficulté au niveau impossible ou considérer l'action comme un échec automatique.

Si le combo convient moyennement au MJ, il peut ajouter un ou deux niveaux de difficulté ou, au contraire, si le combo est particulièrement pertinent et fait place à une description intéressante, voire héroïque, il peut retirer un ou deux niveaux de difficulté.

Comme d'habitude, c'est au MJ de décider. *Knight* est cependant un jeu avec une grande part d'héroïsme et le MJ doit donc rester permissif et laisser ses joueurs parfois improviser des combos « innovants ».

Pour réussir son action, le joueur doit obtenir, grâce à son jet de dés, plus de réussites que le score de difficulté fixé par le MJ.

Durée de l'action

Le temps de résolution d'une action dépend de la logique et des décisions du MJ. Sauter une barrière prendra ainsi une ou deux secondes, alors que réparer une voiture pourra prendre plusieurs jours. C'est au MJ de fixer la durée de l'action et d'en parler au joueur avant le test. Pour une action très longue ou impliquant des pauses entre son engagement et sa résolution, plusieurs tests peuvent être demandés.

Les différents niveaux de difficulté

- Facile : difficulté 1
- Faisable : difficulté 2
- Normal : difficulté 3
- Délicat : difficulté 4
- Ardu : difficulté 5
- Difficile : difficulté 6
- Complexe : difficulté 7
- Très difficile : difficulté 9
- Insurmontable : difficulté 12
- Impossible : difficulté 15

En plus de ces 10 niveaux de difficulté, le MJ peut augmenter ou baisser la difficulté d'un niveau ou deux en fonction de la qualité du combo proposé par le joueur. Un niveau de difficulté peut ainsi descendre en dessous de facile, auquel cas le joueur réussit automatiquement son action, ou au contraire être amené plus haut qu'impossible, auquel cas l'action échoue automatiquement. Le MJ peut s'inspirer des éléments ci-dessous pour fixer la difficulté du PJ :

- Combo et description inattendus, mais parfaitement en accord avec l'action : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Combo et description intéressants : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Description héroïque ou « badass » : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Combo possible, mais peu convaincant pour l'action : niveau de difficulté augmenté de 1.
- Description laborieuse : niveau de difficulté augmenté de 1.
- Description et combo en inadéquation l'un avec l'autre : niveau de difficulté augmenté de 2.
- Combo impossible, illogique : échec automatique.

Enfin, en fonction de certaines données dans la scène, le MJ peut aussi abaisser ou augmenter le niveau de difficulté. Voici une liste non exhaustive de ces différents modificateurs :

- Un ou des PNJ aidant en arrière-plan : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Une situation au calme propice à la concentration : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Des outils, objets, lieux de qualité et en total adéquation avec l'action : niveau de difficulté abaissé de 1.
- Une situation stressante : niveau de difficulté augmenté de 1.
- Un environnement dangereux ou difficile : niveau de difficulté augmenté de 1.
- Un climat rendant l'action plus difficile (pluie, neige, etc.) : niveau de difficulté augmenté de 1.
- Des PNJ tentant de stopper les personnages en arrière-plan : niveau de difficulté augmenté de 1.

Étape 2 (lors des phases de conflit) : L'opposition

Lors des phases de conflit, phases qui opposent un PJ à un PNJ ou à un autre PJ, il n'y a pas de difficulté fixée par le MJ. À la place, il y a ce que l'on appelle une opposition.

L'opposition fonctionne exactement de la même manière que la difficulté, sauf que le score à dépasser ici n'est pas une difficulté (fixée par le MJ donc), mais un score inscrit sur la feuille de personnage joueur ou dans le profil du PNJ qu'on appelle score d'opposition.

Lors d'une attaque en combat, de la part d'un PJ comme d'un PNJ, le score d'opposition est toujours la valeur de *défense* (au contact) ou de *réaction* (au tir) de la cible PJ ou PNJ.

Lors des actions d'un PJ contre un autre PJ, c'est le MJ qui choisit la caractéristique qui sert de score d'opposition, en fonction bien entendu de la teneur de l'action. Par exemple, lors d'une poursuite impliquant un PJ contre un autre, le score de la caractéristique *Déplacement* du PJ poursuivi peut servir de score d'opposition. De même, lorsqu'un PJ tente d'être discret face à un autre PJ, le score de *Perception* de ce dernier peut sans doute servir de score d'opposition. Au MJ de décider quelle caractéristique sert de score d'opposition en fonction de l'action.

Lors des actions d'un PJ contre un PNJ, le MJ décide quel aspect sert de base au score d'opposition (les PNJ ne possèdent pas de caractéristiques). Une fois l'aspect choisi, le MJ divise par deux le score de l'aspect (arrondi à l'entier supérieur) et obtient ainsi le score d'opposition (les PNJ ont naturellement des aspects élevés, diviser leurs scores d'aspect est indispensable pour que des réussites soient possibles). Ainsi, lorsqu'un PJ décide par exemple de convaincre un PNJ, le score de *Dame* (divisé par deux) de ce dernier sert de score d'opposition.

Attention : Il est nécessaire de se rappeler que, dans *Knight*, ce sont les PJ et PNJ effectuant l'action, moteurs de l'action ou simplement attaquant, qui effectuent des jets de dés. Ceux qui subissent ou se défendent possèdent seulement un score d'opposition pour tenter de résister, de se défendre. Lorsque le

PJ qui vient de se défendre réplique, c'est à lui d'effectuer le jet de dés, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'action soit réussie ou que l'un des deux soit vaincu, rattrapé, convaincu, etc.

Étape 3 : Le jet

Une fois le combo et la difficulté du test fixés, c'est le moment pour le joueur d'effectuer son jet de dés !

Ce jet sert à déterminer le nombre de réussites obtenues. Pour l'effectuer, il suffit d'additionner le score de la caractéristique de base avec le score de la caractéristique en combo.

Le résultat de cette addition donne un nombre de D6 que le joueur doit lancer. Simple et efficace !

Exemple : *Après avoir décrit son action, Nicolas fait son jet base* Déplacement *combo* Force. *Son personnage possède 4 dans la caractéristique* Déplacement *et 3 dans la caractéristique* Force. *Nicolas prend donc 7 dés en mains (4 en* Déplacement *plus 3 en* Force*) et les lance.*

Étape 4 : Les réussites

Une fois que les D6 se sont arrêtés de rouler, il est temps de compter les réussites. Il suffit de compter le nombre de faces affichant des chiffres pairs. 2, 4 ou 6 sont donc considérés comme des réussites. Une fois compté, le joueur annonce son nombre de réussites au MJ. S'il dépasse la difficulté fixée par le MJ, le test est réussi, sinon le test est raté et le PJ en subit les conséquences. Le PJ peut retenter son action, mais à chaque essai la difficulté augmente d'un niveau.

Attention : Les dés dont la face indique un chiffre impair ne sont simplement pas pris en compte et sont écartés des autres.

Les overdrives (ou OD)

Petite particularité : au nombre de réussites obtenues grâce au jet, des réussites supplémentaires peuvent s'ajouter grâce aux overdrives qui offrent une ou des réussites automatiques (maximum 5) dans des caractéristiques selon leur niveau. Un overdrive niveau 1 apporte ainsi une réussite automatique alors qu'un overdrive niveau 4 en apporte quatre.

Ainsi, un overdrive de *Force* niveau 1 donne par exemple une réussite automatique dans un jet base ou combo *Force*. Lorsque deux caractéristiques possédant chacune un ou plusieurs niveaux d'overdrives entrent en combo, les réussites automatiques des deux overdrives sont additionnées (jusqu'à un maximum de 5 pour chaque overdrive).

Exemple : *Le personnage de Nicolas lance les 7 dés de son test base* Déplacement *combo* Force *et obtient 3 chiffres pairs (il ne compte simplement pas les dés donnant un chiffre impair), ce qui lui donne 3 réussites. Cependant, il possède aussi un overdrive de niveau 2 dans sa caractéristique* Déplacement *et un overdrive de niveau 1 dans sa caractéristique* Force*, les caractéristiques utilisées pour le jet. Il additionne donc à ses 3 réussites son overdrive de niveau 2, qui lui octroie 2 réussites, et son overdrive de niveau 1, qui lui octroie une réussite. Au total, Nicolas obtient donc un beau jet de 6 réussites (3 réussites aux dés, 2 réussites avec l'OD de niveau 2 et 1 réussite avec l'OD de niveau 1). Si la difficulté était ardue (5) ou inférieure, il réussit son action et le MJ lui en explique les conséquences.*

L'échec critique

Qui dit héros, dit drame et parfois tragédie. Si le système de *Knight* est héroïque, il peut parfois aussi s'avérer dur pour les PJ. Mais après tout, de grandes réussites imposent aussi de grands échecs, non ?

Ainsi, lorsqu'un joueur n'obtient aucune réussite sur un jet (donc aucun chiffre pair sur ses dés), même s'il possède des réussites automatiques dues aux overdrives, il échoue automatiquement, de manière lamentable et parfois tragique.

L'échec critique doit être particulièrement ridicule, ou retentissant, pour la scène ou la phase en cours : une arme s'enraye, un saut entre deux immeubles se termine en chute, un discours est interrompu par un lapsus, une arme tombe alors qu'un coup est donné ou une blessure se rouvre alors qu'on la soigne.

Règle optionnelle : Sacrifier des dés

Plutôt que de lancer la totalité de ses dés obtenus grâce au combo, un PJ peut décider de sacrifier certains de ses dés à lancer pour obtenir des réussites automatiques. En mettant de côté des dés par deux, et en décidant de ne pas les lancer, le PJ obtient ainsi une réussite automatique. Un PJ peut, à chacun de ses jets sacrifier le nombre de dés qu'il veut (2, 4, 6, 8, 10, etc.) tant que ce nombre ne dépasse pas son nombre de dés obtenu grâce au combo.

À noter que le MJ peut toujours décider d'interdire le sacrifice de dés quand il considère que la chance doit forcément avoir une incidence dans le test. De plus, un PJ ne peut jamais obtenir de points d'héroïsme en sacrifiant des dés. En effet, on considère alors qu'il reste dans ce qu'il connaît, sans prendre de risques.

C'est au MJ de déterminer les conséquences graves d'un échec critique. Si elles ne peuvent pas totalement anéantir les chances du PJ, elles doivent le ramener à sa nature de simple humain, qui parfois échoue sous la lumière et dans le ridicule.

L'exploit

Heureusement, l'échec critique est contrebalancé par l'exploit. Ce dernier intervient lorsque tous les dés d'un jet affichent des chiffres pairs, c'est-à-dire lorsque le PJ n'obtient que des réussites sur un jet.

Contrairement à l'échec critique qui fait échouer automatiquement à un test, l'exploit ne fait pas réussir automatiquement un test. Il permet seulement au PJ de relancer de nouveau ses dés pour le test et d'ajouter les nouvelles réussites aux précédentes obtenues sur le premier jet, comme s'il jouait deux fois la même action en un seul et même jet (les overdrives du nouveau jet ne sont cependant pas pris en compte).

Si les dés de ce nouveau jet n'affichent encore que des réussites, on ne les relance pas de nouveau. Il ne peut y avoir qu'un seul exploit par test.

Exemple : *Fabien effectue un jet base* Savoir *combo* Technique *pour réparer un véhicule. Il possède un score de 2 dans chacune de ces caractéristiques et lance donc 4 dés. Tous ses dés affichent des réussites ! Il obtient donc 4 réussites auxquelles il ajoute son niveau 1 d'overdrive en* Savoir. *Ce qui lui donne 5 réussites. Tous ses dés n'affichant que des réussites, Fabien accomplit un exploit et lance une nouvelle fois ses dés. Il obtient 2 nouvelles réussites qui s'ajoutent aux précédentes pour un total de 7 réussites (4 réussites au jet, 1 grâce à l'overdrive plus 2 grâce à l'exploit). C'est un très beau jet pour de si petites caractéristiques !*

L'entraide

Pour la plupart des actions, les PJ de *Knight* peuvent décider de coopérer afin d'obtenir de meilleures chances de réussite. Cette coopération est appelée entraide et fonctionne ainsi :

Lorsqu'un PJ tente d'effectuer une action, après avoir décidé des caractéristiques en base et en combo et avant d'effectuer le jet, un ou plusieurs PJ peuvent décider de l'aider. Ceux qui aident sont appelés PJ « aidant ». Le PJ à qui profite l'entraide, celui qui effectue le jet principal avec combo, est appelé PJ « aidé ».

Pour représenter cette entraide, chaque PJ aidant peut effectuer un jet avec un nombre de dés égal au score d'une (et une seule) caractéristique qui n'entre pas dans le jet du PJ aidé et qui n'est pas utilisée par d'autres PJ aidant (un peu comme si les PJ « aidant » ajoutaient chacun une caractéristique au combo du PJ aidé).

Bien entendu, les PJ aidant doivent décrire les actions qu'ils effectuent pour soutenir le PJ aidé.

Les réussites obtenues par les PJ aidant sont ajoutées aux réussites obtenues par le PJ aidé et comparées à la difficulté de l'action. Si les réussites dépassent la difficulté fixée, l'action est une réussite.

La caractéristique choisie par un PJ aidant lors d'une entraide doit convenir à l'action effectuée par le PJ aidé. Si elle ne convient pas, le MJ peut augmenter la difficulté de base ou considérer que le PJ ne peut pas aider.

Par ailleurs, si le MJ considère que les PJ travaillant ensemble peuvent se gêner ou qu'une action concertée risque de prendre plus de temps, il peut augmenter la difficulté initiale de un à trois niveaux.

Pour une seule et même action, un PJ ne peut être aidé en jeu que par un maximum de 3 aidants (PJ ou PNJ). Seules les réussites de ces 3 aidants sont comptabilisées. D'autres aidants peuvent bien entendu intervenir, mais leurs réussites ne sont pas comptabilisées.

Enfin, un ou plusieurs PNJ peuvent bien entendu intervenir pour aider un PJ. Dans ce cas, le MJ effectue un jet pour aider avec un nombre de dés égal à la moitié de l'aspect du PNJ arrondi à l'entier inférieur. Les réussites obtenues sont ajoutées à celles obtenues par le PJ aidé.

Attention : Les éventuels overdrives ne s'ajoutent pas aux réussites obtenues par les PJ aidant. De plus, les PJ aidant ne peuvent effectuer d'exploits ou subir d'échecs critiques. Si le PJ aidé n'obtient aucune réussite, l'action est ratée et c'est un échec critique. S'il n'obtient que des réussites, l'action est un exploit.

Exemple : *Le personnage de Nicolas essaie de réparer un vector. Le véhicule est très abîmé. Il propose au MJ d'effectuer un test sous une base* Technique *combo* Dextérité, *le MJ accepte et fixe une difficulté complexe, c'est-à-dire que Nicolas doit dépasser 7, tant l'appareil est abîmé. Fabien propose d'aider avec son personnage. Il décide d'utiliser la caractéristique* Perception *qui possède un score de 4, car il pense que de nombreuses pannes n'ont pas encore été repérées. Élodie décide de faire en sorte que son personnage aide aussi le personnage de Nicolas en utilisant sa caractéristique* Force, *d'un score de 5, pour l'aider à soulever des éléments lourds présents sur le véhicule.*

Les deux actions d'aide sont acceptées par le MJ, cependant, il considère qu'à trois autour du vector, les PJ vont se gêner et perdre un peu de concentration. Le MJ augmente ainsi la difficulté du test d'un niveau, ce qui donne une difficulté de 8. Fabien et Élodie effectuent leur jet sous la seule et unique caractéristique qu'ils ont choisie pour aider et obtiennent respectivement 3 et 2 réussites. Cela ajoute 5 réussites à celles qui seront obtenues par Nicolas.

Nicolas effectue à son tour son jet et obtient 5 réussites. Avec l'aide du personnage de Fabien et d'Élodie, il obtient un joli total de 10 réussites. Ensemble, ils dépassent la difficulté et réussissent à réparer le vector.

Les actions des PNJ

Pour les PNJ, effectuer une action fonctionne exactement de la même manière à ceci près qu'ils n'utilisent pas de caractéristique ni de combo. En fait, les PNJ n'ont que des scores d'aspect pour définir leur nombre de dés à lancer.

Les aspects et les caractéristiques

Maintenant que vous connaissez les bases du système de *Knight*, il faut entrer plus en détail dans l'ensemble des mécaniques. D'abord, il faut savoir qu'un personnage se définit en termes de jeu par 5 aspects et 15 caractéristiques (3 pour chaque aspect). Ces 20 éléments sont sans doute les plus importants du jeu et construisent une grande partie du personnage.



Les aspects

Dans *Knight*, chaque personnage est défini par 5 aspects, c'est-à-dire des concepts représentant des facettes de l'être humain, chacun étant rattaché à un groupe de 3 caractéristiques. Chaque aspect possède une valeur qui fixe la limite des caractéristiques qui lui sont associées. Par exemple, l'aspect *Chair* est associé aux caractéristiques *Force*, *Endurance* et *Déplacement*. Avec un score de 4, l'aspect *Chair* limitera le score des 3 caractéristiques citées précédemment à 4. Pour augmenter cette limite, il faut que le joueur choisisse d'augmenter l'aspect de son personnage en dépensant des PX (voir à la fin du présent chapitre, **page 111**).

Ces 5 aspects, tous très différents les uns des autres, participent à définir un personnage en termes d'émotions, d'idéaux, de buts, mais aussi de potentiels. Lorsque les aspects sont équilibrés et inférieurs à 6, un personnage est dans la norme humaine, se comportant comme la plupart de ses pairs. Lorsqu'un aspect est supérieur à 5, un personnage voit son attitude, sa psyché changer pour s'adapter à celle de l'aspect. Dans la définition de chaque aspect, vous trouverez des adjectifs que vous devrez choisir pour qualifier un personnage. Ces adjectifs doivent être pris en compte par le joueur pour incarner son personnage. Même si ces éléments n'interviennent pas en jeu, ils doivent peser sur l'interprétation faite par le joueur.

Pour chaque point au-dessus de 5, un personnage sera qualifié par un de ces adjectifs et devra le prendre en compte dans ses attitudes, ses réactions, etc.

Exemple : *Le personnage de Nicolas possède un score de 7 en* Chair. *Il a donc deux adjectifs pour cet aspect : narcissique et luxurieux.*

Comme vous avez pu le voir plus haut, chacun des 5 aspects est lié à un groupe de 3 caractéristiques dont le score maximum est bloqué par celui de l'aspect. Veillez donc bien à prendre en compte cette limite.

Enfin, pour les PJ, les aspects sont toujours limités à un score de 9, ce qui représente le pinacle du corps et de l'esprit humain.

La *Chair* : Cet aspect représente la puissance du corps, sa vigueur, mais aussi sa beauté et l'attention que le PJ porte à son propre corps, par exemple en l'entretenant ou en passant des heures à se regarder. Plus le score est élevé, plus la personne fait attention à sa propre chair et à sa propre personne.

- À 1 en *Chair*, la personne est anémique, handicapée, malade ou physiquement diminuée.
- Avec un score de 3, le personnage est dans les canons humains, plutôt bien fait, sans pour autant être athlétique.

- À 6, le personnage est un athlète de haut niveau, sans doute un champion aux muscles saillants.
- Avec un score de 9, le personnage est un colosse, capable de soulever une petite voiture ou encore d'encaisser des tirs de petit calibre sans broncher.

Adjectifs de la *Chair* : *narcissique, luxurieux, volage, compétiteur, orgueilleux, obsédé, borné, envieux, paresseux*.

La *Bête* : Elle symbolise les instincts du personnage, son animalité, ses sens provenant du fond des âges, sa violence qu'il réprime ou non. La *Bête* est un aspect qui ouvre sur le monde, mais qui attise le feu brûlant et bestial dans le cœur du personnage. Plus le score est élevé, plus la personne est hargneuse, téméraire et capable de céder à ses plus bas instincts.

- Avec un score de 1, la personne a peut-être un sens défaillant ou manquant.
- À 3, le personnage a des sens affûtés et une bonne conscience de ce qui l'entoure.
- Avec un score de 6, le personnage possède les réflexes d'un pilote de course et des sens aiguisés au point de repérer les détails d'une scène de crime d'un simple regard.
- À 9, le personnage est aussi éveillé sur le monde qu'un prédateur animal et ses instincts sont sans doute aussi bas.

Adjectifs de la *Bête* : *colérique, hargneux, agressif, abrupt, brut, imprudent, instable, vulgaire, insouciant*.

La *Machine* : Cet aspect représente l'intellect froid et mécanique du personnage, sa capacité à raisonner, à mémoriser des choses et à comprendre. La *Machine* est un aspect qui aide le personnage à se doter d'une meilleure pensée, plus efficace, mais qui le rend calculateur et froid. Plus le score est élevé et plus la personne est dotée d'une intelligence mécanique, dénuée d'émotions.

- Avec un score de 1, le personnage est simplement bête ou ne possède pas toutes ses facultés mentales.
- À 3, la personne possède une intelligence un peu au-dessus de la moyenne et une très bonne mémoire.
- Avec un score de 6, le personnage est capable de mémoriser des textes en quelques secondes, de comprendre des raisonnements complexes et de mettre en œuvre des idées innovantes.
- Avec 9, le personnage est l'un des plus grands génies du monde, capable de développer des technologies, des théorèmes en avance d'une génération sur la science.

Adjectifs de la *Machine* : *calculateur, cruel, prétentieux, cassant, opiniâtre, arriviste, obtus, individualiste, intolérant*.

La *Dame* : Elle symbolise le charme, le charisme, l'aura du personnage, ses capacités à séduire, à parler et à bien se comporter en société. La *Dame* est un aspect qui permet au personnage de devenir un véritable prédateur social, risquant tôt ou tard d'user sans scrupule de ses charmes, physiques ou non, pour arriver à ses fins. Plus le score de *Dame* est élevé, plus le personnage devient séducteur et possédé par un insatiable désir de domination.

- Avec un score de 1, la personne est presque autiste ou incapable de communiquer en société.
- À 3, le personnage est légèrement au-dessus des standards et possède des dizaines de conquêtes amoureuses et de nombreux amis.
- Avec un score de 6, la personne est connue pour attiser les désirs ou être capable de s'attirer la confiance d'une foule par son simple charisme.
- À 9, le personnage est connu pour être un caméléon social, se comportant avec une infinie exactitude dans tous les milieux, il est à l'aise dans tous les rôles.

Adjectifs de la *Dame* : *dominant, séducteur, fantasque, indiscret, caustique, possessif, sournois, émotif, méprisant*.

Le *Masque* : Cet aspect symbolise le « faux-semblant » dont est capable le personnage, sa capacité à être discret, à mentir, à trahir. Le *Masque* permet au personnage de posséder les aptitudes nécessaires à un cambrioleur, un voleur ou par exemple un assassin, comme la dextérité ou la discrétion. Bref, des capacités de truand, de menteur, de traître. Plus le score est élevé, plus le personnage ment, vole, manipule ou corrompt ceux qui l'entourent par compulsion. Il semble empli de vices, avec un naturel inquiétant.

- Avec un score de 1, le personnage est incapable de mentir, d'être discret et possède une honnêteté désarmante.
- À 3, la personne est capable de mentir avec aplomb et de se déplacer en silence.
- Avec un score de 6, le personnage est un vrai chat, discret, manipulateur et indépendant.
- À 9, le personnage est un véritable ninja, un potentiel baron du crime ou encore un arnaqueur hors pair. Il a fait de la manipulation et de la discrétion un art de vivre.

Adjectifs du *Masque* : *menteur, hypocrite, inaccessible, lunatique, manipulateur, planqué, désobéissant, secret, égoïste*.

Les caractéristiques

Chacune associée à un aspect (3 par aspect), les caractéristiques représentent les aptitudes d'un personnage, ses capacités, ses possibilités. Les caractéristiques sont au nombre de 15. Certaines représentent l'innée, d'autres naissent avec l'entraînement. Ici, nous ne faisons pas la différence. Dans tous les cas, développer une caractéristique, c'est aussi définir une part d'un personnage que ce soit physiquement ou mentalement. Un personnage avec un score de *Hargne* élevé sera certainement très combatif, mais aussi sujet à des colères rapides et brutales. De même, un personnage avec un score élevé en *Force* sera certainement une montagne de muscles. En plus d'avoir un rôle dans le système, les caractéristiques sont donc aussi des éléments de définition d'un héros.

Les caractéristiques sont regroupées en regard de leurs aspects respectifs. Veillez bien, lors de la création ou de l'évolution d'un personnage, à ce que le score des caractéristiques ne dépasse pas le score des aspects correspondant.

Les caractéristiques de la *Chair*

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Chair* représentent ce dont les muscles et le corps d'un personnage dans toute sa masse sont capables. Elles sont plus particulièrement liées à la puissance physique du personnage et à sa résistance.

Déplacement : Cette caractéristique symbolise la mobilité d'un personnage, sa capacité à se déplacer vite, de manière agile et gracieuse. Cela représente tous les mouvements dont le corps humain est capable pour se mouvoir, de la nage à l'escalade en passant par la course.

- Avec un score de 1, le personnage est peut-être légèrement handicapé ou dans l'impossibilité de se déplacer normalement.
- Un score de 3 signifie que le personnage est capable de nager sans trop se fatiguer, de gravir un mur d'escalade simple sans réels efforts et de courir plus vite que des personnes normales.
- Avec un score de 6, le héros est habitué à escalader des surfaces abruptes, à pratiquer de la nage rapide et excelle dans les parcours d'obstacles.
- Enfin, avec un score de 9, le personnage est un professionnel du parcours d'obstacles et du triathlon, il court, nage, escalade et saute comme s'il marchait, sans fournir d'efforts et parfois même sans suer.

Des exemples de combos :

Déplacement combo *Force* pour sauter loin.

Déplacement combo *Dextérité* pour effectuer une acrobatie.

Déplacement combo *Tir* pour tirer en mouvement.

Déplacement combo *Discrétion* pour se déplacer vite et en silence.

Force, poids soulevé et poids porté

Voici un tableau de correspondance utile entre la *Force* d'un personnage et le poids qu'il peut soulever, c'est-à-dire hisser pendant quelques secondes, et porter pendant plusieurs heures sans aucun malus.

Score de *Force*	Poids soulevé	Poids porté
1	10 kg	5 kg
2	25 kg	10 kg
3	50 kg	25 kg
4	70 kg	35 kg
5	100 kg	50 kg
6	150 kg	75 kg
7	200 kg	100 kg
8	300 kg	125 kg
9	450 kg	150 kg

Force : Elle représente la puissance brute du personnage, ce qu'il est capable de soulever, sa puissance d'impact et s'il peut gagner un bras de fer. La *Force* sert à mesurer les exploits d'haltérophilie, mais aussi à définir le punch des coups d'un personnage.

Note importante : En dehors d'une mention contraire sur une arme ou un module, le score de *Force* d'un personnage s'ajoute toujours aux dégâts qu'il inflige au contact, à mains nues ou avec des armes de corps à corps.

Exemple : *Le personnage de Fabien frappe un ennemi avec son marteau-épieu. Il réussit à le toucher et lui inflige 3D6 +* Force *points de dégâts. Il lance trois dés à 6 faces et fait 10. Son score de* Force *est de 5. Il inflige donc 15 points de dégâts (10 sur les dés plus 5 de* Force*).*

- Avec un score de 1, le personnage est faiblard, incapable de soulever un carton rempli de livres.
- Un score de 3 signifie que le personnage peut soulever une cinquantaine de kilos sans ciller et porter régulièrement des charges lourdes.
- Avec un score de 6, le personnage est certainement un culturiste, un haltérophile ou un colosse, capable de soulever cent cinquante kilos.
- Un score de 9 signifie enfin que le personnage réussit des exploits sensationnels, comme

soulever plus de 400 kilos ou encore donner des coups qui peuvent terrasser un taureau.

Des exemples de combos :

Force combo *Endurance* pour soulever une charge lourde pendant longtemps.

Force combo *Déplacement* pour tirer une charge sur plusieurs kilomètres.

Force combo *Hargne* pour bousculer quelque chose brutalement.

Endurance : Cette caractéristique symbolise la résistance du personnage, aussi bien à la fatigue qu'aux maladies, poisons, climats, etc. C'est aussi sa capacité à rester en vie après des blessures graves et à fournir des efforts continus lors de tâches physiques, mentales ou même sociales. Cette caractéristique sert aussi à intimider par la présence physique pure et quelques mots bien placés. Les gros bras et les truands usent et abusent de cette compétence.

- Avec un score de 1, le personnage est malingre et anémique, un coup de poing ou une grippe peuvent le tuer.
- Avec un score de 3, le personnage peut fournir des efforts physiques réguliers, encaisser quelques coups et se remettre de maladies qui laisseraient sur le carreau des enfants en bas âge ou des vieillards.
- Un score de 6 signifie que le personnage est un athlète de fond reconnu ou un professionnel de la survie en milieu hostile.
- Enfin, un score de 9 signifie que le personnage peut endurer les pires blessures, les maladies les plus graves et survivre sans équipement dans des milieux très hostiles.

Des exemples de combos :

Endurance combo *Savoir* pour se soigner d'une blessure mortelle.

Endurance combo *Déplacement* pour courir longtemps.

Endurance combo *Combat* pour effectuer une prise de soumission.

Endurance combo *Sang-Froid* pour ne pas parler sous la torture.

Les caractéristiques de la *Bête*

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Bête* représentent le côté animal, bestial et instinctif du personnage dans ce qu'il a de plus prédateur. Elles sont plus particulièrement liées à l'instinct, à la combativité et au combat.

Hargne : La *Hargne* symbolise la combativité du personnage, sa capacité à laisser aller sa colère, mais aussi à demeurer vaillant face à l'adversité. Elle n'est pas uniquement un instinct animal, mais représente aussi le courage, la force de conserver et défendre ses idéaux, tout comme la volonté simple de combattre les ennemis de l'Humanité.

- Avec un score de 1, le personnage est un couard, très peureux, presque incapable de tenir tête à quiconque parle plus fort que lui ou semble un peu plus intimidant.
- Un score de 3 signifie que le personnage est capable de défier et de répondre à quasiment n'importe qui, c'est un héros en devenir qui se laisse parfois aller à la colère.
- Avec un score de 6, le héros est capable de continuer le combat malgré l'imminence de la mort ou de la défaite, mais aussi de prendre des risques démesurés pour arriver à ses objectifs.
- Enfin, avec un score de 9, le personnage est un monstre de combativité, capable d'exploits par sa seule colère, son seul courage, sa seule hargne. Il peut affronter dix ennemis presque aussi forts que lui sans avoir peur une seule fois et ne connaît plus la crainte, l'angoisse ou la terreur.

Des exemples de combos :

Hargne combo *Combat* pour frapper malgré les coups adverses.

Hargne combo *Sang-Froid* pour résister à une possession, à la peur, à la vision de l'Anathème.

Hargne combo *Déplacement* pour poursuivre un ennemi.

Hargne combo *Endurance* pour résister à des blessures mortelles.

Combat : Cette caractéristique est utilisée dans toutes les formes de combat au contact, allant du combat à mains nues au combat à l'arme blanche. Un chevalier avec un bon score de *Combat* est donc presque aussi à l'aise dans une bagarre de bar que dans un duel à l'épée. Tout dépend en fait de la (ou des) caractéristique en combo.

- Avec un score de 1, le personnage est quasiment incapable de se battre, trop peureux ou trop mou.
- À 3, le personnage sait manier une lame et donner quelques droites bien placées.
- Avec un score de 6, le personnage est certainement connu pour ses qualités de boxeur, de bretteur ou encore de spécialiste du corps à corps.
- Un score de 9 signifie enfin que le personnage est un maître du combat rapproché, capable de gérer toute une bande à mains nues et de défier plusieurs ennemis, armé d'une simple lame.

Des exemples de combos :

Combat combo *Force* pour frapper en puissance.

Combat combo *Dextérité* pour frapper avec la vivacité de l'éclair.

Combat combo *Discrétion* pour tenter d'assassiner un ennemi au contact.

Combat combo *Perception* pour frapper les points sensibles de l'ennemi.

Instinct : Cette caractéristique représente l'intuition d'un personnage, ses réflexes, son sens de l'orientation, mais aussi sa capacité à prendre des décisions sans logique, par simple instinct, bref, tout ce qui représente une sorte de ruse animale. L'*Instinct* est utilisé par les artistes, mais aussi par les combattants, les voleurs et les pratiquants de disciplines où réagir vite et prendre des décisions rapidement sont une nécessité.

- Avec un score de 1, le personnage ne possède aucune intuition et se montre incapable de réagir rapidement comme de prendre une décision sans avoir pesé le pour et le contre.
- Avec un score de 3, le héros est doté d'une intuition meilleure que la normale et est doté de bons réflexes.
- Un score de 6 indique que le personnage possède un instinct hors du commun, il est doté d'un véritable sixième sens et ressent à l'avance le moment où il va être pris pour cible.
- Avec un score de 9, le héros n'est jamais surpris, sait toujours comment se rendre là où il va, comme si la vie le portait et lui évitait de trop grands risques.

Des exemples de combos :

Instinct combo *Combat* pour parer la prochaine attaque.

Instinct combo *Tir* pour tirer sur une cible cachée.

Instinct combo *Déplacement* pour esquiver un tir.

Instinct combo *Perception* pour détecter une menace.

Les caractéristiques de la *Machine*

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Machine* symbolisent l'esprit d'un personnage, sa qualité de raisonnement et ses connaissances. Ces caractéristiques sont généralement liées au savoir, aux sciences ou encore à l'utilisation d'outils technologiques.

Tir : La caractéristique *Tir* représente le talent d'un personnage dans la manipulation des armes de tir ou de lancer quand celles-ci nécessitent un minimum de maîtrise technique (de l'arc au canon laser en passant par les grenades). Elle permet aussi d'entretenir ces armes, de les utiliser ou encore de les faire fonctionner au mieux. Lorsqu'il s'agit de lancer des pierres, des gens ou des objets qui ne sont pas conçus pour cela, une autre caractéristique peut être utilisée.

- Un score de 1 signifie que le personnage est incapable d'utiliser une arme à feu ou même un arc.
- Avec un score de 3, le personnage sait tirer avec la plupart des armes à feu et toucher ses cibles.
- Un score de 6 signifie que le héros excelle dans l'art d'abattre des cibles à distance, que ce soit grâce à des armes à feu ou encore à des pièces d'artillerie.
- Enfin, un score de 9 signifie que le personnage sait manipuler toutes les armes de tir, de la plus simple au prototype, et qu'il est capable de toucher sa cible en plein brouillard, à plusieurs kilomètres de distance.

Des exemples de combos :

Tir combo *Combat* pour tirer sur une cible au contact.

Tir combo *Perception* pour effectuer un tir précis.

Tir combo *Dextérité* pour effectuer des tirs rapides.

Tir combo *Technique* pour utiliser une arme complexe comme une pièce d'artillerie.

Savoir : Le *Savoir* représente l'ensemble des savoirs académiques et scientifiques d'un personnage et aussi sa capacité à procurer des soins, complexes ou non, à autrui ou à lui-même. Sous cette caractéristique sont aussi regroupées toutes les formes de connaissances, allant de la culture générale aux anecdotes.

- Avec un score de 1, le personnage sait peu de choses et possède sans doute une mauvaise mémoire.
- Un score de 3 signifie que le personnage connaît beaucoup de choses, qu'il possède de très bonnes bases en sciences et qu'il sait procurer les premiers secours aux blessés.
- Un score de 6 signifie que le personnage est un puits de savoir, à l'aise dans de nombreux domaines, de la science aux arts, et pouvant effectuer des opérations chirurgicales.
- Enfin, un score de 9 indique que le personnage est un génie, un savant, possédant une quantité phénoménale de connaissances et amené sans doute à faire de grandes découvertes dans l'art ou la science.

Attention : Chaque point de *Savoir* au-delà de 2 représente une langue supplémentaire dans laquelle le personnage sait s'exprimer, se faire comprendre et qu'il sait lire et écrire.

Des exemples de combos :

Savoir combo *Combat* pour reconnaître un art martial.

Savoir combo *Technique* pour connaître le fonctionnement d'une machine.

Savoir combo *Sang-Froid* pour soigner quelqu'un en situation de stress.

Savoir combo *Perception* pour retrouver un élément dissimulé dans un livre, une œuvre.



Pas de caractéristique *Intelligence* ?

Dans *Knight*, il n'y a pas de caractéristique *Intelligence*. La caractéristique *Instinct* constitue une base de ruse, d'astuce alors que les caractéristiques *Savoir* et *Technique* constituent des connaissances et des maîtrises technologiques. Ainsi, une réflexion intelligemment menée sur un sujet technique peut être effectuée grâce à un test base *Instinct* combo *Technique*, alors que la mise au point d'une tactique de tir peut être effectuée grâce à un test base *Instinct* combo *Tir*. C'est au joueur de se montrer intelligent dans la composition de ses combos.

Technique : La caractéristique *Technique* symbolise les connaissances et aptitudes techniques d'un personnage qui touchent la mécanique, l'informatique, l'électronique, l'électricité, l'ingénierie ou encore le bricolage. Sous cette caractéristique sont regroupées tant la pratique que la théorie.

- Avec un score de 1, le personnage n'est pas doué du tout avec des appareils aussi simples que des réveils mécaniques, c'est presque un sauvage que la technologie rebute.
- Un score de 3 indique que le personnage est doué, sans être spécialiste, pour bricoler des choses, pour effectuer de la mécanique simple ou encore pour utiliser un ordinateur.
- Avec un score de 6, le personnage est un expert en mécanique et en informatique, très à l'aise avec la technologie en général et capable de s'adapter à celle qu'il ne connaît pas.
- Enfin, avec un score de 9, le personnage est une sommité, un ingénieur de génie, un informaticien en avance sur son temps, capable de réparer n'importe quoi ou de hacker n'importe quel système.

Des exemples de combos :

Technique combo *Tir* pour réparer une arme à feu.

Technique combo *Savoir* pour utiliser un outil de recherche informatique complexe.

Technique combo *Perception* pour trouver une panne mécanique bien dissimulée.

Technique combo *Dextérité* pour réparer un appareil avec minutie.

Les caractéristiques de la *Dame*

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Dame* symbolisent les capacités sociales d'un personnage et aussi sa force de volonté. Elles représentent le charisme, la capacité à manipuler les gens, à effectuer des discours, mais aussi à se maîtriser.

Aura : La caractéristique *Aura* représente le magnétisme d'un personnage, son charisme brut, ses attitudes autant que son charme. L'*Aura* n'est pas que purement physique, c'est un mélange de grâce, de comportement, d'habillement et de chimie humaine.

- Avec un score de 1, le personnage est laid, passe toujours inaperçu ou est constamment pris pour moins bon ou important qu'il l'est en réalité.
- Un score de 3 indique que le personnage dégage un charme ou un charisme bien visible, il a peut-être une attitude qui fait craquer d'éventuels partenaires ou un certain magnétisme.
- Avec un score de 6, le PJ peut être très beau, sachant s'habiller pour toutes les circonstances et capable de fédérer autour de lui des personnes d'horizons variés, il peut aussi être un chef né, doté d'un charisme à toute épreuve.
- Avec un score de 9, le personnage est considéré par beaucoup comme un leader d'un pays ou du monde, dont on ne remet pas en cause l'autorité et étant capable de commander à des milliers de personnes. Il peut être aussi le plus grand séducteur connu, faisant tourner la tête de tous et de toutes.

Des exemples de combos :

Aura combo *Parole* pour motiver des troupes.

Aura combo *Discrétion* pour se dissimuler sous un déguisement.

Aura combo *Sang-Froid* pour ne pas dénoter dans une grande réception.

Aura combo *Hargne* pour intimider quelqu'un d'un regard.

Parole : La *Parole* représente la capacité qu'a un personnage à s'exprimer, à convaincre, à décrire, à conter. Cette caractéristique symbolise ainsi l'éloquence, la capacité à discourir, à argumenter et aussi à faire passer les bons messages avec les bons mots.

- Avec un score de 1, le personnage a un langage limité, est d'une timidité maladive, peut-être bégaie-t-il ou peut-être parle-t-il naturellement dans un argot incompréhensible.
- Un score de 3 signifie que le personnage est à l'aise à l'oral, sachant tenir un débat ou encore effectuer un discours devant une foule.
- Avec un score de 6, le PJ est un bon orateur, un excellent rhéteur, capable de convaincre un interlocuteur très retors.
- Enfin, un score de 9 signifie que le PJ maîtrise parfaitement la parole et que l'éloquence, la rhétorique ou même l'intimidation n'ont plus de secrets pour lui.

Des exemples de combos :

Parole combo *Aura* pour séduire une personne en quelques mots.

Parole combo *Discrétion* pour tenter de manipuler une personne.

Parole combo *Hargne* pour menacer un ennemi.

Parole combo *Savoir* pour réciter un texte par cœur.

Sang-Froid : La caractéristique *Sang-Froid* représente la volonté d'un personnage, sa capacité à se maîtriser, à rester calme et à combattre l'angoisse, la crainte, la peur et à contrôler l'ensemble de ses émotions. C'est une caractéristique primordiale pour tous les chevaliers qui veulent résister à l'Horreur.

- Avec un score de 1, le personnage ne possède aucune volonté, il se fait manipuler régulièrement, cède facilement à ses émotions et à la peur.
- Un score de 3 indique que le personnage sait se maîtriser, qu'il réagit bien à la peur et qu'il possède une bonne dose de bon sens.
- Un score de 6 indique que le personnage est peu sensible aux horreurs du monde et qu'il réagit presque normalement lors de situations particulièrement stressantes.
- Enfin, un score de 9 signifie que le personnage est insensible à la peur, à l'Horreur et qu'il reste de marbre lors des pires situations qui soient, agissant avec un flegme presque surnaturel.

Des exemples de combos :

Sang-Froid combo *Hargne* pour rester de marbre face à l'Horreur.

Sang-Froid combo *Endurance* pour résister à la torture.

Sang-Froid combo *Déplacement* pour marcher en équilibre sur un passage très dangereux.

Sang-Froid combo *Technique* pour désamorcer une bombe.

Les caractéristiques du *Masque*

Les caractéristiques regroupées sous l'aspect *Masque* symbolisent le côté menteur, manipulateur et faux d'un personnage. Par extension, le *Masque* symbolise aussi les sens d'un personnage, sa relation directe au monde et les éventuelles barrières qu'il dresse entre lui et l'extérieur.

Discrétion : Cette caractéristique représente la capacité qu'a un personnage à se dissimuler et à dissimuler des choses. Que ce soit le mensonge pur, le camouflage, le déplacement en silence, le murmure ou encore l'assassinat silencieux, tous sont fondés sur la *Discrétion*.

- Avec un score de 1, le PJ est incapable d'être discret ou de mentir, comme s'il se faisait forcément remarquer en toute circonstance.
- Un score de 3 indique que le personnage est naturellement discret et qu'il peut mentir en conservant un certain aplomb.
- Avec un score de 6, le personnage est un menteur talentueux et sait comment agir sans laisser de traces.
- Enfin, un score de 9 indique que le personnage est un véritable fantôme restant discret en pleine lumière et un véritable caméléon pouvant se faire passer pour n'importe qui.

Des exemples de combos :

Discrétion combo *Instinct* pour trouver une bonne cachette.

Discrétion combo *Parole* pour mentir à quelqu'un.

Discrétion combo *Technique* pour crocheter une serrure en silence.

Discrétion combo *Sang-Froid* pour se camoufler en territoire hostile.

Dextérité : La caractéristique *Dextérité* symbolise la coordination entre les sens et les membres d'un personnage. C'est son adresse, sa souplesse, son doigté, c'est-à-dire sa capacité à manipuler des objets avec minutie, et sa précision.

- Avec un score de 1, le personnage est maladroit et manque singulièrement d'adresse et de grâce.
- Un score de 3 indique que le personnage est très adroit, capable d'effectuer des tâches minutieuses.
- Avec un score de 6, le PJ est doté d'une adresse peu commune, sachant jongler avec des couteaux sans se blesser, effectuer des acrobaties ou des contorsions.
- Enfin, un score de 9 indique que le personnage maîtrise parfaitement son corps et qu'il est capable de prouesses dignes des plus grands gymnastes, des plus grands contorsionnistes.

Des exemples de combos :

Dextérité combo *Tir* pour dégainer rapidement.

Dextérité combo *Déplacement* pour effectuer une acrobatie.

Dextérité combo *Technique* pour effectuer un travail artisanal exigeant.

Dextérité combo *Instinct* pour esquiver un danger immédiat.

Perception : Cette caractéristique symbolise la qualité des sens d'un personnage et la façon dont il s'en sert, s'il est ouvert sur le monde ou non. Par extension, cette caractéristique représente aussi la précision d'un personnage dans ses différentes actions, son empathie, sa capacité d'analyse, mais aussi son sens de la psychologie.

- Avec un score de 1, le personnage est peu réceptif à ce qui l'entoure, il a peut-être un sens défaillant ou encore est-il simplement dans son propre monde.



- Avec un score de 3, le personnage est très ouvert sur ce qui l'entoure, il voit, entend et sent des choses qui passent inaperçues pour d'autres personnes.
- Un score de 6 indique que le personnage possède des sens très affûtés, une vue aiguisée qui porte loin, une ouïe qui peut reconnaître des notes et un odorat comme un goût très éduqués.
- Enfin, un score de 9 signifie que le personnage possède des sens aiguisés à l'extrême, pouvant ainsi voir et analyser des détails à très grande distance ou encore écouter et comprendre une conversation lointaine à une heure d'affluence en ville.

Des exemples de combos :

Perception combo *Instinct* pour effectuer une recherche d'indices dans un lieu.

Perception combo *Discrétion* pour rechercher une menace dissimulée.

Perception combo *Savoir* pour rechercher une information dans un texte ou une analyse scientifique.

Perception combo *Parole* pour analyser les paroles d'une personne.

Scènes et phases de conflit

Dans *Knight*, il existe deux types de formes de jeu pour les personnages, la scène et la phase de conflit, qui se complètent l'une et l'autre. Les scènes servent de cadre à une grande partie d'une séance et constituent un jeu avec des règles que l'on pourrait qualifier d'habituelles. Les phases de conflit, quant à elles, servent de cadres aux grandes oppositions entre PJ et PNJ.

La scène

La scène est dans *Knight* une unité de lieu et d'action qui se termine lorsque les PJ quittent un lieu (une maison, une route, parfois un village, etc.) ou lorsque toutes les actions fixées par les PJ sont terminées, lorsque des enjeux locaux sont résolus (trouver un indice ou non, réussir ou échouer un interrogatoire, etc.). Durant une scène, les PJ effectuent leurs actions dans l'ordre qu'ils veulent, agissent, coopèrent ensemble et peuvent s'étendre sur des descriptions. La succession de scènes forme la majorité du jeu et il n'est pas forcément utile, sauf dans le cas d'une utilisation de module, d'indiquer quand elles se terminent. Cela permet de fluidifier les actions et l'ensemble du jeu.

La phase de conflit

La phase de conflit, quant à elle, peut s'imbriquer dans une scène ou s'intercaler entre deux scènes. Elle représente une opposition (sociale, spirituelle, physique, tactique, etc.) entre deux PJ, entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ et doit être résolue par des jets de dés. En termes de jeu, c'est un moment un peu suspendu, avec ses règles temporelles particulières. Contrairement à une scène, une phase de conflit fonctionne avec des tours de jeu, c'est-à-dire que chacun des protagonistes de la phase (PJ comme PNJ) agit en fonction de son *initiative*, de la plus haute à la plus basse. Les tours de jeu se suivent et se répètent jusqu'à la fin de l'opposition (quand l'ennemi a été vaincu, convaincu, rattrapé, etc.). La phase de conflit se termine alors et le jeu reprend dans le cadre de la scène interrompue par la phase ou d'une nouvelle scène.

Le MJ peut décider qu'il y a une phase de conflit lorsque :

- Un ou plusieurs PJ engagent une poursuite ou lorsqu'un ou plusieurs PJ sont poursuivis par un ou plusieurs PNJ.
- Un débat s'engage entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ (ou entre deux PJ ou plus).
- Un combat a lieu entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ (ou entre deux PJ ou plus).
- D'autres conflits se mettent en place et que le MJ juge bon de les mettre en scène grâce à des phases de conflit.

Les poursuites, les débats, les combats et tous les autres conflits que le MJ peut imaginer peuvent se résoudre de manière simple, grâce au tour de jeu.

Le tour de jeu

Chaque phase de conflit est divisée en tours de jeu, des moments où les PJ et PNJ prennent la décision de leurs actions séparément et font agir leur personnage à la plus haute *initiative*. Successivement, chaque PJ et PNJ accomplit ainsi son tour. Lorsque le personnage possédant l'*initiative* la plus basse a joué, celui ayant la plus haute *initiative* effectue son deuxième tour de jeu et ainsi de suite, jusqu'à ce que la phase soit terminée.

En moyenne, un tour de jeu (de l'*initiative* la plus haute à la plus basse) dure 6 à 10 secondes. Durant leur tour de jeu, les PJ et PNJ ne se contentent donc pas d'effectuer un acte fulgurant, mais ils accomplissent plusieurs choses, plusieurs mouvements, plusieurs petites actions. Ainsi, lors d'un tour de jeu en combat, un chevalier armé d'une épée attaquant un ennemi lui aussi armé d'une lame, ne va pas donner un seul coup. Au contraire, il va en donner plusieurs, lors d'une magnifique passe d'armes par exemple. De même, lors d'un tour de poursuite où un PJ court après un PNJ, les protagonistes ne se contenteront

pas de simplement courir, ils sauteront par-dessus des obstacles, ils tourneront à des intersections, ils éviteront les passants (ou non), etc.

C'est aux PJ et au MJ de rendre les tours de jeu vivants et de ne pas se contenter de décrire un seul mouvement, une seule action, une seule attaque.

Lors de son tour de jeu, un PJ ou un PNJ peut effectuer deux types d'action spécifiques, une action de combat et une action de déplacement (ou action simple). Il peut décider d'effectuer les deux, une seule des deux ou aucune.

Attention : Un PJ ou un PNJ (sauf capacités, effets ou modules spécifiques) ne peut pas effectuer deux fois une action de combat durant le même tour, mais peut cependant effectuer deux actions de déplacement (ou actions simples) lors du même tour.



L'action de combat

La principale action qu'un PJ ou un PNJ peut accomplir lors d'une phase de conflit est l'action de combat. Une action de combat ne signifie pas forcément qu'un personnage va frapper un autre personnage. Combattre, c'est tenter de résoudre un conflit par une action ou plusieurs petites actions décisives (ou non) qui le feront avancer.

Lors d'un combat, effectuer une action de combat signifie attaquer un ennemi, de n'importe quelle manière, avec une arme ou non. Lors de poursuites, une action de combat implique, par exemple, de tenter d'attraper la cible poursuivie ou de lui sauter dessus. Lors d'un débat, une action de combat consiste, par exemple, à tenter un argument particulièrement branlant ou à intimider l'adversaire. En somme, une action de combat doit être importante pour la phase de conflit et doit impliquer un enjeu dans sa résolution.

De plus, contrairement aux actions de déplacement, une action de combat doit toujours comprendre un test et donc un jet de dés.

Attention : Sauf capacité, module ou effet contraire, un PJ ou un PNJ ne peut jamais effectuer deux actions de combat lors du même tour.

L'action de déplacement (ou action simple)

En plus de son action de combat, un PJ ou un PNJ peut effectuer une action de déplacement aussi nommée action simple. Une action de déplacement ne doit pas être décisive et est nommée ainsi parce qu'en combat, elle sert souvent à se déplacer pour attaquer un adversaire. Une action de déplacement sert à de nombreuses choses, mais elle ne peut jamais être une attaque ou quelque chose qui va résoudre la phase de conflit. Ainsi, une action de déplacement peut consister, par exemple, à utiliser un petit objet, à se déplacer (évidemment), à faire un signe de la main, à utiliser certains modules, etc.

Comme à l'accoutumée, c'est au PJ et au MJ de décrire les actions de déplacement qu'ils effectuent. Les actions de déplacement effectuées ne nécessitent pas nécessairement de test et donc de jet de dés.

Attention : En lieu et place de son action de combat, un PJ ou un PNJ peut effectuer une deuxième action de déplacement.

Se déplacer en phase de conflit : Lorsqu'un PJ ou un PNJ de taille normale effectue une action de déplacement, en méta-armure ou non et sans module, il peut se déplacer d'un maximum de 10 mètres. Pour les PJ ou PNJ de grande taille, c'est-à-dire de 6 mètres ou plus, jusqu'à 30 mètres peuvent être parcourus en une action de déplacement.

L'*initiative*

Chaque PJ et PNJ de *Knight* est doté d'un score d'*initiative* qui sert à savoir quand il peut effectuer ses actions lors d'une phase de conflit. Le score d'*initiative* représente la rapidité du personnage à agir durant une situation risquée ou cruciale.

Au tout début d'une phase de conflit, un jet d'*initiative* est toujours effectué par les PJ et PNJ. Ce jet est égal à la somme de 3D6 plus le score d'*initiative* d'un PJ ou PNJ. Chaque personnage impliqué dans la phase doit faire ce jet. Les résultats sont conservés durant toute la phase de conflit.

Ensuite, par ordre décroissant et en commençant par la plus haute *initiative*, les PJ et PNJ impliqués dans la phase de conflit effectuent leurs deux actions du tour les uns après les autres. Si deux protagonistes dans la phase ont le même score d'*initiative*, ils effectuent leurs actions en même temps.

Lorsque tous les PNJ et PJ ont joué durant le tour, un nouveau tour commence par l'*initiative* la plus haute et ainsi de suite, jusqu'à ce que la phase de conflit se termine.

Attention : Les bandes ennemies font exception à la règle des 3D6 puisqu'elles jouent toujours, sauf précision contraire, à *initiative* 1.

Le combat

Plus que tous les autres types de phase de conflit, le combat dans *Knight* est particulier. Lorsqu'un PJ décide de frapper ou de tirer sur un ennemi pour le mettre hors de combat, qu'il soit PJ ou PNJ, il doit effectuer une action de combat pour tenter de le toucher. La difficulté du test nécessité par cette action n'est pas, comme d'habitude, une *opposition*, mais une valeur spécifique fixée à l'avance. Pour le combat au contact, cette valeur se nomme la *défense* et pour le tir, elle est nommée *réaction*.

Attention : Lors d'un combat, le MJ ne doit pas indiquer la *défense* ou la *réaction* de ses PNJ. Il doit bien entendu indiquer si le coup ou le tir touche.

L'embuscade

Lorsque les PJ préparent une embuscade sur des ennemis ou lorsque des PNJ prennent par surprise les PJ, l'*initiative* n'est pas tirée de manière habituelle. Les PJ et PNJ qui prennent en embuscade reçoivent en effet un bonus de 10 à leur test d'*initiative*. Le score obtenu est conservé durant tout le combat. De plus, lors d'une embuscade, tous les PJ ou PNJ désirant effectuer une attaque de tir ou un mouvement peuvent effectuer l'un des deux au début du combat, de manière gratuite et sans utiliser d'action, selon l'ordre qu'ils désirent. Ensuite, ils jouent selon leur *initiative*.

L'attaque surprise

L'attaque surprise quant à elle fonctionne de manière un peu particulière. Il y a attaque surprise lorsqu'un PJ ou un PNJ ne voit pas son attaquant venir. L'attaquant peut simplement avoir été discret ou encore être invisible. Lorsqu'un PJ ou un PNJ subit une attaque surprise, qui peut être une attaque de tir ou de contact, il est considéré comme ayant une *défense* et une *réaction* de 0, et aucun score de champ de force ou de bouclier. Une fois l'attaque surprise subie, si l'assaillant est invisible ou effectue un tir silencieux, le PJ ou le PNJ peut tenter de le détecter avec un test base *Instinct* ou *Perception* (pour un PJ) ou un test sous l'aspect *Masque* ou *Machine* (pour un PNJ) contre le score de *Discrétion* du PJ assaillant ou le score de *Masque* (divisé par deux) si c'est un PNJ qui attaque. Si le test est réussi, le PJ ou PNJ qui subit l'attaque détecte son ennemi qui ne peut plus effectuer d'attaque surprise durant le combat tant qu'un œil est gardé sur lui. Sinon, l'assaillant peut continuer à effectuer des attaques surprises tant qu'il n'est pas détecté de cette manière.

Au contact, si l'assaillant n'est pas invisible, ou au tir, avec une arme normale, le PJ ou le PNJ qui subit l'attaque réussit automatiquement son test pour repérer son attaquant. Ce dernier ne peut plus effectuer d'attaques surprises tant qu'un œil est gardé sur lui.

Les styles de combat

Avant d'effectuer leur jet d'*initiative*, les PJ doivent définir chacun le style de combat qu'ils adoptent. À Camelot, les chevaliers sont tous formés à une multitude de styles de combat différents, que tous possèdent et pratiquent plus ou moins bien. Il existe 6 styles différents, que tous les PJ peuvent adopter au début de chaque combat. Les PNJ, quant à eux, n'utilisent jamais de style de combat.

Attention : Un PJ ne peut pas utiliser deux styles en même temps.

Chaque style peut indifféremment être utilisé avec des armes de contact ou de tir. Attention, certains nécessitent cependant d'avoir une arme dans chaque main.

Pour changer de style en combat, un PJ doit utiliser une action de déplacement, car cela implique souvent de changer d'armes et de repenser toutes ses tactiques.

Si un PJ n'indique pas le style de combat qu'il souhaite utiliser au début d'une phase de conflit, il est considéré comme utilisant le style standard.

Enfin, chaque style apporte des bonus et des malus en combat, définis dans sa description.

Style standard

C'est le style de combat de base. Il n'apporte aucun bonus et aucun malus en combat.

Style agressif

Le personnage privilégie la réussite de ses attaques à sa propre sécurité. Au contact, il multiplie les frappes et s'expose. Au tir, il se tient droit et tire à tout va sur ses ennemis.

Bonus : Le personnage reçoit un bonus de 3 dés à ses jets d'attaque, au combat comme au tir.

Malus : Le personnage reçoit un malus de 2 à sa *réaction* et à sa *défense* (avec un minimum de 0 dans ces deux scores).

Style défensif

Le personnage cherche à se défendre face aux attaques de contact. Qu'il soit équipé d'une arme à feu ou d'une épée, il privilégie l'esquive et la parade à ses propres attaques.

Bonus : Le personnage gagne un bonus de 2 points en *défense*.

Malus : Il lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Mise à couvert

S'il en a les moyens, un personnage peut se mettre à couvert pour obtenir une meilleure *réaction* face aux tirs.

Bonus : Si l'abri est dans la ligne de tir (c'est le MJ qui décide), le personnage qui se met derrière obtient un bonus de 2 points en *réaction*.

Malus : Il lance 3 dés en moins à ses jets d'attaque effectués, au contact comme au tir.

Style ambidextre

Avec ce style, le personnage utilise deux armes de contact, deux armes de tir ou une de chaque, dans chacune de ses mains. Un chevalier peut par exemple posséder un ceste de répulsion dans une main et un pistolet de service dans l'autre. Les armes utilisées dans ce style doivent être des armes à une main (c'est-à-dire que l'effet *deux mains* ou *lourd* n'est pas précisé dans leur profil).

Bonus : Le personnage peut effectuer une première attaque avec l'arme dans sa main directrice (à déterminer avec le MJ) puis une autre avec son autre main. Les deux attaques successives comptent comme une seule action de combat, mais le PJ doit effectuer un test pour chaque attaque et peut toucher de cette façon deux créatures différentes.

Malus : À chacune de ses attaques, la première comme la deuxième, le personnage lance 3 dés en moins lors du jet effectué, au contact comme au tir.

Style akimbo

Le style akimbo consiste à avoir dans les mains les deux mêmes armes pour s'en servir en même temps, peu importe le type d'arme du moment que celle-ci se tient à une main. Ainsi, pour utiliser ce style, le personnage doit par exemple utiliser un pistolet de service – ou encore une épée bâtarde (en version à une main) – dans chaque main.

Bonus : Un chevalier peut frapper ou tirer de ses deux armes en même temps. Ainsi, lorsqu'il détermine les dégâts, il multiplie par deux le nombre de dés de dégâts indiqué sur le type d'arme utilisé.

Exemple : *Des dégâts égaux à 2D6 + 3 deviennent égaux à 4D6 + 3, le PJ ajoute les dés de dégâts de la seconde arme.*

En ce qui concerne la violence, le PJ doit ajouter à la violence de l'arme la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de sa propre violence.

Exemple : *Une violence de 2D6 passe donc à 3D6, le PJ ajoute la moitié de la violence de sa seconde arme.*

Attention : Le bonus n'existe qu'en ce qui concerne les dés, les dégâts fixes des armes, les bonus de caractéristique et les overdrives ne sont pas pris en compte une deuxième fois. En outre, les effets ne s'appliquent eux aussi qu'une seule fois. Enfin, il s'agit d'une seule attaque avec deux armes, pas de deux attaques successives. Le personnage effectue donc un unique jet pour cette attaque double.

Malus : À chacune de ses attaques, le personnage lance 3 dés en moins, au contact comme au tir.

La *défense*

Pour réussir à toucher un ennemi au contact et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée, un PJ ou un PNJ doit dépasser le score de *défense* de sa cible (le dépasser, pas l'égaler). Dans *Knight*, il n'y a pas de jet pour esquiver ou parer, c'est la *défense* qui fait office d'esquive et de parade, et qui reste simplement pour le PJ ou PNJ attaquant comme une difficulté à dépasser.

Plus sa *défense* est grande, plus un personnage est capable d'esquiver ou parer des attaques au contact.

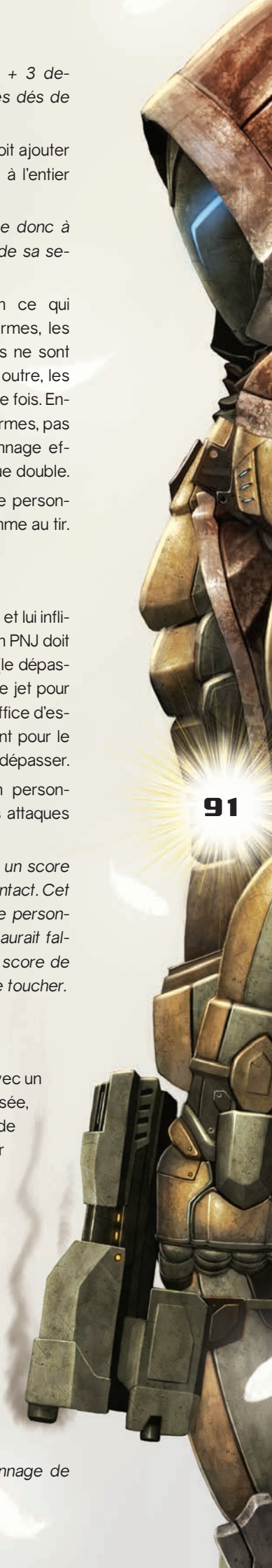
Exemple : *Le personnage de Nicolas a un score de* défense *de 6. Un ennemi l'attaque au contact. Cet ennemi obtient 5 réussites pour toucher le personnage de Nicolas, ce qui ne suffit pas. Il lui aurait fallu un minimum de 7 réussites (plus que le score de* défense *du personnage de Nicolas) pour le toucher.*

La *réaction*

Pour réussir à toucher un ennemi au tir ou avec un lancer et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée, un PJ ou un PNJ doit dépasser le score de *réaction* de sa cible. Il n'y a pas de jet pour esquiver ou se mettre à couvert, c'est la *réaction* qui permet de ne pas être touché au tir et qui est la difficulté à dépasser.

Plus la *réaction* est élevée, plus le personnage se met à couvert et réagit efficacement face aux tirs.

Exemple : *Le personnage de Fabien a un score de* réaction *de 8. Un ennemi l'attaque en lui tirant dessus. Il obtient 5 réussites pour toucher le personnage de Fabien, ce qui ne suffit pas. Il lui aurait fallu un minimum de 9 réussites (plus que le score de* réaction *du personnage de Fabien) pour le toucher.*



Blessures et dégâts

En combat ou lors de toutes les situations où il est susceptible de se faire blesser, un PJ ou un PNJ risque de perdre des points de santé (ou PS). Ce sont les dégâts infligés qui font perdre des points de santé. Ils peuvent venir de plusieurs sources comme les armes, un accident, une chute, un poison ou encore une maladie.

Lorsqu'un PJ ou un PNJ passe la *défense* ou la *réaction* de sa cible, il lui inflige des dégâts.

Les points de santé (ou PS)

Les points de santé d'un personnage correspondent à sa résistance globale et à son intégrité physique. Plus un personnage perd de points de santé, plus il est blessé, fatigué et abîmé. Ce sont les dégâts, indiqués dans le profil des armes ou infligés simplement lors d'accidents ou de maladies, qui font baisser les points de santé.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, qui a 20 points de santé et qui n'a pas sa méta-armure, est attaqué par une créature bestiale sortie des ténèbres. Celle-ci réussit à le toucher en passant sa* défense *et lui inflige 6 points de dégâts. Nicolas enlève donc 6 points au score actuel de points de santé de son personnage.*

Lorsqu'un PJ tombe à 0 point de santé, il est à l'agonie. Dans cet état, il subit automatiquement une blessure aléatoire tirée sur le tableau des blessures. À l'agonie, il ne peut que ramper sur le sol. Il doit être soigné par un autre personnage, un nod de soin ou le module adéquat (voir l'**annexe 2 : Arsenal**) pour pouvoir agir de nouveau normalement.

Attention : Si un PJ est attaqué alors qu'il est à l'agonie, il reçoit une nouvelle blessure à tirer sur le tableau des blessures. S'il est attaqué une troisième fois, il meurt.

En revanche, normalement, lorsqu'un PNJ tombe à 0 PS, il meurt tout simplement. Le MJ peut cependant décider qu'une mise à l'agonie d'un PNJ important se solde non par la mort, mais par une blessure aléatoire tirée sur le tableau des blessures.

Implants cybernétiques et reconstruction corporelle

En 2037, les implants cybernétiques comme la régénération de blessures graves sont monnaie courante. Le Knight use et abuse de ces procédés pour le moins nécessaires dans la survie des chevaliers.

Implant cybernétique

Les implants cybernétiques remplacent des membres ou organes défaillants. Généralement conçus dans un alliage de graphène et d'élément alpha, ils permettent à un personnage, en termes de jeu, d'ignorer les effets néfastes d'une blessure. Cependant, l'ajout d'un implant cybernétique n'est jamais sans conséquence sur l'esprit d'un personnage. Pour représenter cela, un PJ qui reçoit un implant cybernétique abaisse son score total de points d'espoir de 3. Cela représente l'influence de l'élément alpha sur la psyché du personnage. En outre, un PJ ne peut jamais posséder plus de six implants cybernétiques.

La pose d'un implant cybernétique est effectuée entre deux missions et ne prend que quelques heures. Il faut entre 2 et 6 jours à un chevalier pour se remettre de l'opération.

Peu importe où l'implant est posé, l'achat (la pose est gratuite) de chaque implant cybernétique coûte 20 points de gloire (PG).

Thérapie de reconstruction corporelle

La thérapie de reconstruction corporelle est bien plus douce et moins invasive quant à l'esprit du personnage. Baigné dans un liquide constellé de nanoM, le corps du personnage est soigné de ses blessures les plus graves. Les membres repoussent, les organes sont reconstruits, etc. En termes de jeu, lorsqu'un PJ effectue une thérapie de reconstruction corporelle, il annule les effets de toutes les blessures qu'il a pu subir. Malheureusement, la thérapie de reconstruction corporelle est très onéreuse et n'est accessible qu'aux chevaliers les plus glorieux.

Une thérapie de reconstruction corporelle est très rapide à exécuter et ne prend que trois heures. Cependant, elle est extrêmement onéreuse et coûte 100 points de gloire. En outre, elle efface toute marque corporelle, volontaire ou non. Ainsi, tatouages et cicatrices disparaissent totalement après une reconstruction.

Guérison

Les points de santé se récupèrent à raison d'un point toutes les six heures de repos en situation de mission.

À Camelot, entre deux missions, les points de santé d'un chevalier (encore en vie bien entendu) reviennent automatiquement à leur maximum. De même, les maladies et poisons qu'il a subis sont soignés. En effet, les chevaliers, à leur retour à Camelot, reçoivent toujours une injection de nanoM qui leur retire toute infection et leur rend la totalité de leurs points de santé.

En mission, un PJ peut utiliser un nod de soin ou un module spécifique pour régénérer un nombre de points de santé correspondant au score indiqué.

Un PJ effectuant un test base *Savoir* dont la difficulté est fixée par le MJ peut se soigner ou soigner une personne ou un animal et lui faire récupérer de 1 à 3 points de santé. Un PJ ou un PNJ ne peut être soigné de cette manière qu'une seule fois par jour.

En mission, sans repos ou sans soins spécifiques (antidote, médicament, etc.), les maladies et poisons ne peuvent être soignés. Le MJ décide du test à effectuer, de sa difficulté, de l'antidote ou du remède à utiliser. Il faut toutefois se rassurer, les chevaliers tombent rarement malades.

Les blessures tirées sur le tableau des blessures ne peuvent jamais être retirées sans soins spécifiques. Leurs effets persistent tant que le PJ n'a pas trouvé un moyen d'avoir accès à un implant cybernétique ou une thérapie de reconstruction corporelle.

Dégâts

Dans *Knight*, les dégâts subis par les personnages peuvent venir de différentes sources. D'abord des armes bien entendu, dans ce cas les dégâts infligés sont indiqués dans le profil de chacune d'entre elles. Ensuite de nombreux autres éléments. Cette partie explique et décrit les autres types de dégâts que peuvent subir les personnages, PJ comme PNJ.

Dégâts de chute

Lorsqu'il tombe, un chevalier risque de subir des dégâts s'il ne possède pas les bons modules (module de saut, de vol ou wingsuit notamment).

En méta-armure, il faut qu'un personnage tombe de très haut pour subir des dégâts :

- À 10 mètres de chute ou moins, il ne subit rien, qu'il atterrisse sur ses pieds ou non, et sera peut-être un peu sonné. On considère que la méta-armure et son champ de force amortissent les chocs.
- À plus de 10 mètres, la méta-armure puis le personnage subissent 1D6 points de dégâts par tranche entière de 3 mètres de chute supplémentaires.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, alors en méta-armure, tombe d'une hauteur de 20 mètres. Les 10 premiers mètres de chute ne sont pas comptés. Cependant, les 10 derniers mètres risquent de faire mal. Dans ces 10 derniers mètres, il y a 3 tranches de 3 mètres complètes. La méta-armure du personnage de Nicolas subit par conséquent 3D6 points de dégâts. 1D6 par tranche complète de 3 mètres.*

Lorsque le personnage ne porte pas sa méta-armure et pour tous les personnages sans méta-armure ou sans l'aspect *Chair* exceptionnelle (pour les PNJ), la règle est simple : 1D6 points de dégâts sont infligés par tranche complète de 3 mètres de chute. Au-delà d'une chute de 20 mètres, le personnage subit automatiquement une mise à l'agonie et une blessure aléatoire.

Attention : Un PNJ ayant l'aspect *Chair* exceptionnelle utilise les mêmes règles de dégâts de chute que s'il était en méta-armure.

Feu et brûlure

Un personnage qui est pris dans un incendie ou dans les flammes subit simplement 1D6 points de dégâts par tour de jeu, c'est-à-dire toutes les 6 à 10 secondes, jusqu'à ce que le feu soit éteint, qu'il en soit sorti ou jusqu'à sa mise à l'agonie. Lors d'une mise à l'agonie par le feu, un personnage ne subit pas de blessure aléatoire, mais à la place, il subit une blessure nommée « brûlé vif » qui lui inflige une perte de 1 dans toutes ses caractéristiques.

Un chevalier en méta-armure ne subit pas les dégâts des incendies et autres feux. Les armes utilisant le feu, tels que les lance-flammes ou les grenades incendiaires, lui infligent cependant des dégâts.

Attention : Les lance-flammes et grenades incendiaires appliquent simplement l'effet d'arme *dégâts continus* pour représenter cette règle ci-dessus.

Moyenne de dégâts

Sur chaque profil d'arme, un score de dégâts formé d'un nombre de D6 à lancer, et parfois d'un bonus fixe, est annoncé. Ce score est accompagné d'un nombre entre parenthèses qui représente une moyenne basse de dégâts. Cette moyenne peut être utilisée en lieu et place du jet de dégâts afin d'accélérer un combat ou d'assurer un minimum de dégâts à chaque passe d'armes.

Armes et effets

Les profils d'armes et de modules peuvent contenir des effets. Certains de ces effets peuvent avoir une influence sur les dégâts infligés. La liste exhaustive des effets est décrite dans l'**annexe 2 : Arsenal**.

Tableau des blessures aléatoires

Lorsqu'un PJ est mis à l'agonie, le joueur doit effectuer un jet sur le tableau suivant.

Les malus infligés par les blessures sont en général des pertes en points de caractéristique. À noter cependant qu'un score de caractéristique ne peut jamais être inférieur à 0. D'autres effets peuvent aussi survenir en fonction de la blessure subie. Les pertes et effets ne peuvent être annulés que grâce à un implant cybernétique ou à une thérapie de reconstruction corporelle.

Le joueur lance d'abord 1D6. Le résultat obtenu lui donne la ligne du tableau à laquelle il doit se référer. Puis il lance un second D6 et il regarde la colonne correspondant au résultat. La case à l'intersection de cette ligne et de cette colonne indique la blessure subie par le personnage. Dans les rares cas de PNJ blessé, le MJ doit effectuer la même opération, effectuer un jet sur le tableau suivant.

D6	1	2	3	4	5	6
1	**Mort** : Le personnage est mort.	**Organes internes touchés (à la discrétion du MJ) :** Le personnage reçoit un malus de 1 à toutes ses caractéristiques.	**Cerveau touché** : Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques liées aux aspects *Bête*, *Machine*, *Dame* et *Masque* et perd une action de son choix par tour en phase de conflit.	**Colonne vertébrale touchée** : Le personnage reçoit un malus de 2 à toutes ses caractéristiques liées aux aspects *Chair*, *Bête* et *Masque*.	**Hémorragie interne** : Le personnage est mort s'il ne récupère pas 1 point de santé dans la minute qui vient.	**Poumons perforés** : Le personnage reçoit un malus de 2 à ses caractéristiques *Endurance* et *Déplacement*.
2 ou 3	**Crâne brisé** : Le personnage perd 1 point dans toutes ses caractéristiques liées aux aspects *Machine*, *Dame* et *Masque*.	**Yeux détruits** : Le personnage perd l'usage de ses yeux. Il ne peut plus voir et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.	**Dos brisé** : Le personnage perd 1 point dans toutes ses caractéristiques liées aux aspects *Chair* et *Bête*.	**Main brisée (à la discrétion du MJ)** : Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques *Combat*, *Technique*, *Tir* et *Dextérité*.	**Oreille éclatée** : Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques *Perception*, *Déplacement* et *Instinct*.	**Côtes brisées** : Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques *Endurance* et *Combat*.
4 ou 5	**Colonne vertébrale brisée** : Le personnage perd tout simplement l'usage de ses deux jambes. Tous les tests concernés sont impossibles à réussir.	**Mâchoire, langue et dents détruites** : Le personnage reçoit un malus de 3 à ses caractéristiques liées à l'aspect *Dame*. De plus, il ne peut plus parler.	**Pied brisé (à la discrétion du MJ)** : Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques *Combat*, *Déplacement*, *Discrétion* et *Force*.	**Dos touché** : Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques *Force* et *Déplacement*.	**Tempe touchée** : Le personnage reçoit un malus de 1 dans ses caractéristiques *Hargne* et *Sang-Froid*.	**Blessure mineure** : Le personnage subit un malus dans une caractéristique à la discrétion du MJ. Rien de grave.
6	**Bras mutilé (à la discrétion du MJ)** : Le personnage ne peut plus utiliser d'arme lourde ou à deux mains et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.	**Jambe mutilée (à la discrétion du MJ)** : Le personnage ne peut plus marcher, ni courir ou sauter et doit s'adapter à son handicap. Le MJ doit augmenter la difficulté des tests concernés.	**Traumatisme crânien** : Le personnage reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques *Savoir*, *Technique* et *Instinct*.	**Borgne** : Le personnage perd un œil et reçoit un malus de 1 à ses caractéristiques *Tir* et *Perception*.	**Blessure mineure** : Le personnage subit un malus dans une caractéristique à la discrétion du MJ. Rien de grave.	**Rien !** : Le personnage est juste à l'agonie et ne reçoit aucune blessure supplémentaire.



La méta-armure en combat
Pour plus d'informations sur la méta-armure, notamment l'utilisation des points d'armure, des points d'énergie et des overdrives, PJ et MJ peuvent se référer à l'étape 8 du **chapitre 5 : Créer son chevalier - page 131.**

Noyade

Sans équipement approprié (bouteille d'oxygène, respirateur, etc.), un personnage peut normalement retenir sa respiration durant un nombre de secondes égal à 20 fois le score de sa caractéristique *Endurance*. Au-delà de ce temps passé en apnée, le personnage subit 1D6 points de dégâts toutes les 10 secondes ou tous les tours de jeu jusqu'à ce qu'il reprenne son souffle ou jusqu'à ce qu'il soit mis à l'agonie. Un personnage qui est mis à l'agonie par une noyade a une minute avant de succomber. S'il devait pouvoir reprendre son souffle durant cet intervalle (sortie de l'eau, etc.), un allié ou un médecin par exemple peut tenter d'effectuer les premiers secours sur lui avec un test base *Savoir* difficulté délicat (4). Si le test est réussi, le personnage revient à 1 point de santé et ne subit pas de blessure. Sinon, le personnage meurt.

En méta-armure, les chevaliers disposent d'une réserve d'oxygène de 6 heures.

Gaz, poisons et maladies

Les chevaliers subiront rarement les effets de maladies, de poisons ou de gaz toxiques. Cependant, une règle simple peut être appliquée en fonction de la virulence de la maladie, du gaz ou du poison utilisé.

- Si la virulence est faible, les personnages touchés peuvent subir de 1D6 à 3D6 points de dégâts toutes les 6 heures ou tous les jours. Le MJ peut ajouter un effet de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'**annexe 2 : Arsenal - page 383**, pour connaître la liste des effets).
- Si la virulence est moyenne, les personnages touchés peuvent subir de 4D6 à 6D6 points de dégâts toutes les heures ou tous les jours. Le MJ peut ajouter 2 ou 3 effets de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'**annexe 2 : Arsenal - page 383**, pour connaître la liste des effets).
- Si la virulence est forte, les personnages touchés peuvent subir de 7D6 à 9D6 points de dégâts toutes les minutes ou toutes les trente minutes. Le MJ peut ajouter 4 à 6 effets de son choix au gaz, à la maladie ou au poison (voir l'**annexe 2 : Arsenal - page 383**, pour connaître la liste des effets).

Une mise à l'agonie à cause d'un gaz, d'un poison ou d'une maladie ne provoque pas de blessure aléatoire. C'est le MJ qui choisit la blessure infligée en fonction de la maladie, du gaz ou du poison.

Armes improvisées et éléments du décor

Se battre avec des armes improvisées

Dans *Knight*, dès qu'un personnage possède un ou plusieurs overdrives de *Force* ou un score de *Chair* exceptionnelle (uniquement pour les PNJ), il est capable d'utiliser certains éléments du décor comme armes improvisées.

Pour ce faire, un PJ doit absolument utiliser la *Force* comme caractéristique en combo avec une base de *Combat*, s'il s'agit de frapper avec l'objet, ou de *Tir*, s'il s'agit de lancer.

Pour les PNJ, c'est l'aspect *Chair* qui doit être utilisé.

Plus le personnage possède d'overdrives de *Force* (ou de points dans son score de *Chair*

exceptionnelle pour les PNJ), plus les objets et les véhicules dont il se sert peuvent être lourds. Se servir d'un lampadaire comme d'une masse, lancer un véhicule sur un groupe d'ennemis ou encore faire s'écrouler une façade d'immeuble sont à la portée des PJ et PNJ possédant ces overdrives et aspects exceptionnels.

La liste suivante indique le score d'overdrive de *Force* ou de *Chair* exceptionnelle qu'il faut pour utiliser certains objets comme arme sur des ennemis, qu'ils soient lancés ou non, ainsi que les points de dégâts et de violence qu'ils infligent aux ennemis (évidemment, dès qu'un de ces scores permet d'utiliser un objet comme arme improvisée, les objets précédents de la liste peuvent aussi être utilisés comme arme). Chaque arme improvisée est aussi dotée d'un score d'utilisation. Ce score indique le nombre de fois où l'arme improvisée peut être utilisée sur un ennemi avant de se briser et de ne plus être utilisable.

Certains objets peuvent posséder des effets, comme une citerne d'essence par exemple. C'est au MJ d'imaginer les effets probables. Ils ne sont pas indiqués.

La liste ci-dessous est non exhaustive et constitue une série d'exemples. Lorsqu'un objet non indiqué dans la liste est utilisé comme arme, c'est au MJ d'improviser.

Overdrive(s) de *Force*	Score en *Chair* exceptionnelle	Arme improvisée	Dégâts	Violence	Utilisations
1	1 ou 2	Lampadaire, panneau, petit arbre, cadavre, etc.	4D6	4D6	3
		Citerne d'essence, transformateur électrique, etc.	2D6	5D6	1
		Moto, petit véhicule, etc.	4D6	4D6	2
2	3 ou 4	Arbre, poteau en béton, etc.	6D6	4D6	3
		Petit château d'eau, cuve industrielle pleine, etc.	4D6	6D6	1
		Voiture, véhicule de taille moyenne, etc.	5D6	5D6	2
3	5 ou 6	Charpente métallique, gros arbre, etc.	7D6	5D6	3
		Façade de maison, morceau de route, rails, etc.	5D6	7D6	1
		Camionnette, gros 4x4, etc.	6D6	6D6	2
4	7 ou 8	Façade de petit immeuble, remorque de camion, etc.	7D6	9D6	1
		Camion, petit véhicule de chantier, etc.	8D6	8D6	2
5	9 ou 10	Façade d'immeuble, grue, container plein, etc.	10D6	12D6	1
		Yacht de 20 mètres, blindé, mécha-armure, etc.	11D6	11D6	2

Prendre, lancer des gens et les utiliser pour frapper

Un chevalier en méta-armure Barbarian utilisant son mode Goliath ou un chevalier possédant au moins un OD de *Force* peut lancer un PNJ ou l'utiliser comme arme improvisée (un PNJ de type hostile uniquement et qui a un score de *Chair* inférieur à 8). Par OD supplémentaire, ou par mètre ajouté dans le cas d'une méta-armure Barbarian utilisée en mode Goliath, le PJ peut soulever un PNJ avec un score de *Chair* supérieur de 2 points (il ne peut jamais soulever les PNJ de type colosse, salopard ou patron).

Dans ce cas, le PNJ « utilisé » subit 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ multipliée par deux (OD inclus) et est projeté à portée courte ou moyenne (à la discrétion du MJ). Si le PNJ est utilisé pour frapper ou est projeté sur un autre PNJ ou un véhicule, alors il subit 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ multipliée par deux (OD inclus). Le PNJ ou le véhicule frappé subit aussi 4D6 points de dégâts plus la *Force* du PJ. Si le PNJ « utilisé » meurt de cette manière, il est de suite considéré comme une arme improvisée de type cadavre.

Résistance du décor

Dans *Knight*, ce qui sert de cadre, de lieu à une phase de conflit, à une scène, est nommé « décor ». Par exemple, lors d'une scène de combat urbain, qui devient donc une phase de conflit puisqu'il y a combat, le décor pourrait être une rue, avec ses immeubles, ses lampadaires, ses voitures, ses piétons, etc.

Les combats de *Knight* et les phases de conflit étant particulièrement épiques et souvent destructeurs, il est possible que certains éléments du décor soient anéantis ou particulièrement abîmés après le passage du Knight.

Il n'y a pas de règles précises pour chaque élément des décors, mais deux règles générales prennent en compte les overdrives de *Force* d'un personnage (ou son aspect *Chair* exceptionnelle pour un PNJ) et la violence des armes.

Overdrive de *Force* du PJ ou *Chair* exceptionnelle du PNJ

Un PJ avec des overdrives de *Force* est capable de démolir littéralement le décor, de même qu'un PNJ avec *Chair* exceptionnelle.

Avec un overdrive de niveau 1 de *Force* ou un score de 1 ou 2 en *Chair* exceptionnelle, le personnage est capable de traverser un mur de brique, de projeter une moto à portée courte, d'arracher les lampadaires ou une portière de voiture.

Avec un overdrive de niveau 2 de *Force* ou un score de 3 ou 4 en *Chair* exceptionnelle, le personnage peut, par exemple, traverser un mur de pierre de 30 cm, projeter une voiture à portée courte, arracher un poteau en béton ou renverser un petit château d'eau.

Avec un overdrive de niveau 3 de *Force* ou un score de 5 ou 6 en *Chair* exceptionnelle, le personnage est capable de traverser un mur en béton armé de 30 cm, de projeter une camionnette à portée courte, de faire tomber la façade d'une maison ou de littéralement arracher des morceaux de route.

Avec un overdrive de niveau 4 de *Force* ou un score de 7 ou 8 en *Chair* exceptionnelle, le personnage devient un véritable danger pour son environnement. S'il est capable de faire tomber les façades d'immeubles, de plier l'acier, de traverser du verre blindé ou de lancer des camions à 20 mètres de lui, sa force est telle qu'il peut par exemple détruire une porte en l'ouvrant, démolir un mur de brique en tombant, etc. Un personnage (PJ ou PNJ) avec une telle force doit toujours être attentif à ses actions pour ne pas briser son environnement ou tuer des passants.

Avec un overdrive de niveau 5 de *Force* ou un score de 9 ou 10 en *Chair* exceptionnelle, le personnage a la force d'un titan. Il peut soulever un blindé, sortir un yacht de l'eau, faire tomber une grue ou encore renverser une mécha-armure à l'arrêt. Cependant, il doit faire très attention à ses mouvements, car plus rien ne lui résiste. Un simple coup de ses poings renverse un arbre, une simple chute laisse une empreinte au sol…

Heureusement, les chevaliers disposent, grâce à leur méta-armure, d'un contrôle sur leurs overdrives de *Force*, contrôle automatique qui leur permet d'utiliser leurs overdrives au bon moment, pour une action désirée. Les créatures ou mécha-armures avec l'aspect *Chair* exceptionnelle, quant à elles, ne maîtrisent pas leur force et risquent bien de blesser quiconque se trouve près d'elles comme de détruire une grande partie du décor.

Violence des armes

Les armes avec de la violence sont souvent celles qui infligent de lourds dégâts d'explosion ou de flammes. Ainsi, si la violence des armes ne permet pas de tuer un ennemi unique trop puissant (la violence ne touche normalement que la cohésion des bandes), elle permet de jouer avec le décor en le démolissant.

En dessous de 4D6 en violence, les armes n'infligent presque rien au décor, les effets sont minimes (débris qui volent, petit départ de feu, etc.).

À 4D6 ou 5D6 en violence, les armes peuvent abîmer les façades des bâtiments, détruire un couvert de pierre et faire exploser les vitres des immeubles.

À 6D6 ou 7D6 en violence, les armes peuvent littéralement souffler les véhicules communs (pas les blindés ou les vectors), faire s'écrouler des petits bâtiments ou laisser des cratères profonds sur le sol.

À 8D6 ou plus en violence, les armes peuvent calciner des bâtiments, souffler des immeubles, détruire une file de véhicules communs (pas les blindés ou les vectors) et menacer un pâté de maisons entier.

Les armes possédant l'effet *anti-véhicule*, peu importe leur violence, peuvent anéantir les véhicules communs sans qu'il y ait besoin d'effectuer un jet de dégâts ou de violence (voiture, camionnette, motos, mais pas les blindés ou les vectors) et causent de gros dommages aux bâtiments.

Les points de contact

Dans *Knight*, les contacts des chevaliers sont importants, car ils peuvent fournir de l'aide, des renseignements ou encore le gîte et le couvert. Le score total de contact d'un PJ correspond au nombre de personnes qu'il connaît et qui peuvent l'aider, mais aussi au lien qui l'unit à ces contacts.

La règle des contacts est simple : en jeu, un PJ peut dépenser des points de contact pour connaître des gens dans une ville, un village, une arche, une communauté, bref un lieu où des humains sont censés vivre. Les points dépensés reviennent à leur maximum uniquement entre chaque mission (pas forcément entre chaque partie). Il est important que le joueur argumente sur la manière dont son personnage a rencontré chaque connaissance et surtout, il doit les nommer. Chaque contact créé est ensuite défini par le MJ qui lui donne librement son occupation et une histoire en accord avec la volonté du PJ et avec son historique (il est par exemple peu probable qu'un ancien agent du Nodachi ait pu par le passé devenir un ami de confiance, et le soit encore, d'un homme politique du Dragon Asiatique).

Un PJ peut dépenser un point de contact pour posséder un contact dans un lieu. Ce contact est ainsi une simple connaissance qui peut donner seulement quelques informations. En dépensant plusieurs points de contact, la connaissance peut être d'un meilleur niveau.

Dépenser 2 points de contact permet ainsi d'avoir un informateur dans un lieu qui donne de véritables informations sur la mission, mais qui n'aide pas le PJ matériellement.

Dépenser 3 points de contact permet d'avoir un ami dans le lieu, quelqu'un qui peut donner des informations et fournir une aide matérielle, voire accompagner le PJ dans un voyage sans risque.

Dépenser 4 points de contact permet de connaître un ami de confiance dans un lieu. Ce type de contact peut prendre des risques pour le PJ, le couvrir et lui donner des informations importantes pour le scénario.

Enfin, dépenser 6 points de contact permet au personnage de connaître quelqu'un d'important (mais pas forcément de confiance) dans le lieu. Ce peut être le chef de la communauté ou encore un administrateur d'arche. Ce type de contact ne peut être créé qu'avec l'accord du MJ.

L'espoir et l'héroïsme

L'espoir

Dans *Knight*, l'espoir représente la force de volonté d'un personnage, son envie de combattre, sa capacité à affronter les ténèbres et l'Anathème. Seuls les personnages humains ont un score de points d'espoir (PEs).

Les points d'espoir (PEs)

L'espoir suit des règles un peu particulières dans *Knight*. C'est une valeur que le MJ peut faire baisser en fonction de son bon vouloir. En effet, l'espoir d'un personnage peut être affecté de bien des manières comme par la peur, la terreur, la dépression, l'Horreur, la prise de substances, la solitude, l'échec d'une mission, la situation mondiale, etc. Lorsqu'il l'estime juste, le MJ peut tester l'espoir des PJ et leur volonté mentale. Ce test prend la forme d'un jet base *Sang-Froid* combo *Hargne* (c'est toujours le même jet) avec une difficulté correspondant au désespoir que peut porter la situation (fixée par le MJ). Si un PJ réussit, il ne perd pas d'espoir. S'il rate, il perd 1D6 points d'espoir (ou plus selon la volonté du MJ). Ces pertes correspondent au doute, à la douleur qui commence à ronger l'esprit et la force de caractère du personnage.

Lorsqu'un personnage arrive en dessous de 10 points d'espoir, le désespoir commence à l'envahir et à détruire son statut de héros. Ainsi, pour chaque point en dessous de 10 points d'espoir, le personnage lance un dé de moins lors de tous ses jets, peu importe la base et le combo. Cette règle peut parfaitement amener un jet à 0 dé, auquel cas, le PJ rate automatiquement son test, même s'il possédait des niveaux d'overdrive.

Exemple : *Le personnage de Nicolas a un score d'espoir de 8. Il doit effectuer un jet de* Combat *combo* Force. *Il a 4 dans chacune de ces caractéristiques et devrait donc lancer 8 dés, mais parce qu'il a un score de 8 points d'espoir, c'est-à-dire 2 points d'espoir en dessous de 10, il enlève 2 dés à son jet (1 par point d'espoir en dessous de 10).*



Lorsqu'un PJ atteint 0 point d'espoir, il devient un désespéré, un chevalier noir. Il a le droit à un dernier test de *Sang-Froid* combo *Hargne* difficulté difficile (6) pour résister au désespoir ou il peut dépenser 1 point d'héroïsme pour revenir à 1 point d'espoir, sans avoir besoin d'action. Si le PJ devient un chevalier noir, il peut être raisonné par ses alliés, qui devront trouver une méthode dans les six heures pour lui faire retrouver de l'espoir (auquel cas plusieurs tests de *Sang-Froid* combo *Hargne* difficulté difficile (6) peuvent être demandés au PJ désespéré selon la volonté du MJ). S'ils échouent à lui faire recouvrer espoir, le PJ est définitivement possédé par les ténèbres et doit être joué par le MJ comme un ennemi du Knight. Il conserve toutes les caractéristiques, aspects, armes, méta-armure et modules de lorsqu'il était PJ.

Heureusement, les points d'espoir peuvent remonter jusqu'à leur total grâce aux motivations mineures d'un personnage (voir étape 6 du **chapitre 5 : Créer son chevalier - Les motivations - page 128**).

L'héroïsme

Face à l'Horreur, les chevaliers sont des héros capables d'exploits hors du commun pour sauver l'Humanité. Pour leur permettre d'accomplir des actes d'un héroïsme flamboyant, chaque PJ de *Knight* a accès aux points d'héroïsme.

Les points d'héroïsme

Les points d'héroïsme de *Knight* font des chevaliers des héros. Les PJ sont les seuls à en posséder et même les ennemis les plus puissants ou les alliés les plus respectés ne connaissent pas les points d'héroïsme. Cette règle est propre aux PJ, héros parmi les héros du Knight.

En termes de jeu, chaque PJ peut disposer d'un total de points d'héroïsme égal à 6. Mais, contrairement aux valeurs comme les points d'espoir ou points de santé, le score avec lequel commence un PJ est de 0. Cela veut dire qu'un nouveau personnage n'a pas encore accompli d'acte héroïque.

Pour chaque acte héroïque que le personnage accomplit, il reçoit de la part du MJ 1 point d'héroïsme. Cet acte peut être réellement héroïque, comme se sacrifier pour un ami ou anéantir une créature particulièrement puissante. Il peut aussi être un acte extraordinaire, comme lancer un camion-citerne qui explose sur une marée de créatures, faire se crasher un avion sur un colosse des ténèbres ou encore tuer d'un seul coup un ennemi normalement puissant. C'est au MJ de décider s'il accorde des points d'héroïsme ou non à un joueur.

Dépenser des points d'héroïsme

Avec ses points d'héroïsme, un personnage peut faire plusieurs choses :

- Ignorer une mise à l'agonie et donc la perte du dernier point de santé. Le personnage ignore simplement les dégâts qui devraient le mettre à l'agonie et conserve alors un seul et unique point de santé. La dépense du point d'héroïsme s'effectue au moment où il y a la perte du dernier point de santé.
- Ignorer la perte du dernier point d'espoir. Comme avec les points de santé, le personnage peut simplement ignorer la perte de point d'espoir qui devrait le rendre désespéré et conserver un seul et unique point d'espoir. La dépense du point d'héroïsme s'effectue au moment où il y a la perte du dernier point d'espoir.
- Relancer un jet raté sur l'instant.
- Faire le maximum de dégâts ou de violence d'une arme.
- Ajouter une autre caractéristique en combo sur un jet, avec le bonus d'overdrive inclus. La dépense s'effectue avant de faire le jet.

Par exemple : *Le personnage de Nicolas veut sauter entre deux immeubles très espacés. Il n'a pas de module adéquat. Nicolas décide donc qu'il va effectuer un jet base* Déplacement *combo* Force. *Cependant, incertain de sa réussite et apeuré par un éventuel échec, il décide de dépenser un point d'héroïsme pour ajouter une troisième caractéristique à son jet. Il choisit la* Hargne, *qui correspond à la combativité de son personnage. En dépensant son point d'héroïsme, Nicolas effectue donc un jet base* Déplacement *combo* Force *combo* Hargne.

Combien de points d'héroïsme par partie ?

Généralement, par mission, un MJ prépare un certain nombre de points d'héroïsme à donner à ses joueurs en fonction de la teneur héroïque de la mission. Ainsi, pour une mission d'enquête, le MJ prépare un point d'héroïsme par personnage, alors que pour une mission d'action avec grandes batailles et sacrifices, il en prépare 2 ou 3 par joueur. Bien entendu, rien n'oblige le MJ à tout donner, mais cela peut lui servir de rappel quant aux points qu'il veut conférer. Les points d'héroïsme se conservent d'une partie sur l'autre et d'une mission sur l'autre. Un PJ ne peut en cumuler plus de 6.

Les cartes du destin

Dans *Knight*, le destin réserve souvent des surprises aux héros et leur échappe parfois. Cependant, il arrive que des personnages réussissent à le maîtriser pour un temps, à en capter l'essence et à faire en sorte qu'il soit de leur côté, notamment lorsqu'ils se montrent héroïques.

Les possesseurs des cartes de tarot dédiées au jeu *Knight, au cœur des ténèbres* peuvent décider, avec l'accord du MJ, de les inclure au système d'héroïsme.

Si c'est le cas, alors les PJ peuvent désormais dépenser individuellement 3 points d'héroïsme pour tirer une carte de tarot au hasard du paquet. La carte ainsi tirée offre des bonus substantiels au PJ ou à la coterie. Certaines cartes possèdent des effets qui s'appliquent instantanément, les autres peuvent être conservées et jouées à tout moment. Une carte jouée, ou dont l'effet s'applique instantanément, est remise sous le paquet de cartes. Jouer une carte ne coûte pas d'action et peut être fait à n'importe quel moment par le joueur ayant tiré la carte.

Voici les cartes et leurs différents effets :

I. Le Bateleur

« Il pourra se jouer de tout et modifier ce qui était ou ce qui devrait être. »

En jouant la carte du Bateleur, un PJ peut modifier la scène décrite par le MJ, juste après cette description. Il peut la modifier en y ajoutant ou enlevant un (et un seul) élément de décor, ou objet, mais ne peut pas ajouter ou enlever de PNJ ou de PJ présent. De même, il ne peut pas créer d'indice ou d'élément crucial pour la mission en cours. S'il l'accepte, le MJ ne peut plus ignorer cette modification ou l'annuler.

II. La Papesse

« Elle saura tout, sans le chercher. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit, grâce à une vision ou à une intuition, un indice sur la mission en cours. Cet indice donné par le MJ doit être composé de quelques mots et prendre, au mieux, la forme d'une description d'une scène passée, présente ou à venir (au choix du MJ).

III. L'Impératrice

« Sans rien attendre en retour, elle donnera aux nécessiteux. »

En jouant cette carte, un PJ permet à chacun des PJ de la coterie (sauf lui-même) de récupérer instantanément tous leurs points d'énergie ou tous leurs points d'armure.

IV. L'Empereur

« À ses côtés, la destruction paraîtra ne jamais avoir existé. »

En jouant cette carte, un PJ peut récupérer instantanément la totalité de ses points d'armure. Cette carte peut être jouée juste au moment où les PA du PJ tombent à 0. Dans ce cas, les dégâts qui auraient dû toucher les PS du PJ ne font en fait qu'entamer le score de PA revenu à son maximum.

V. Le Pape

« Il offrira la transcendance à ceux qui en ont besoin. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit de manière permanente 1 point dans son aspect le plus bas. Si deux aspects ou plus sont au même score, le MJ choisit celui qui augmente.

VI. L'Amoureux

« Il connaîtra chacun parmi les siens et les autres. »

En jouant cette carte, le PJ reçoit 6 points de contact à ajouter à ceux actuels. Attention, ces points de contact supplémentaires sont perdus à la fin de la mission.

VII. Le Chariot

« Il avancera, quoi qu'il arrive, sans attendre. »

En jouant cette carte, le PJ reçoit une action de combat supplémentaire à chaque tour pendant toute la durée d'une phase de conflit.

VIII. La Justice

« Elle brandira son épée contre ceux qui le méritent. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'appliquer deux effets supplémentaires à chacune de ses attaques réussies pendant toute la durée d'une phase de conflit. Ces deux effets sont à choisir parmi la liste suivante : *ignore armure, ignore CdF, fureur, démoralisant* (voir la description des effets dans l'**annexe 2 : Arsenal - page 383**).

IX. L'Ermite

« Il apprendra tout seul les secrets de ce monde. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ reçoit de manière permanente 1 point dans sa caractéristique la plus basse. Si deux caractéristiques ou plus sont au même score, le MJ choisit celle qui augmente.

X. La Roue de la Fortune

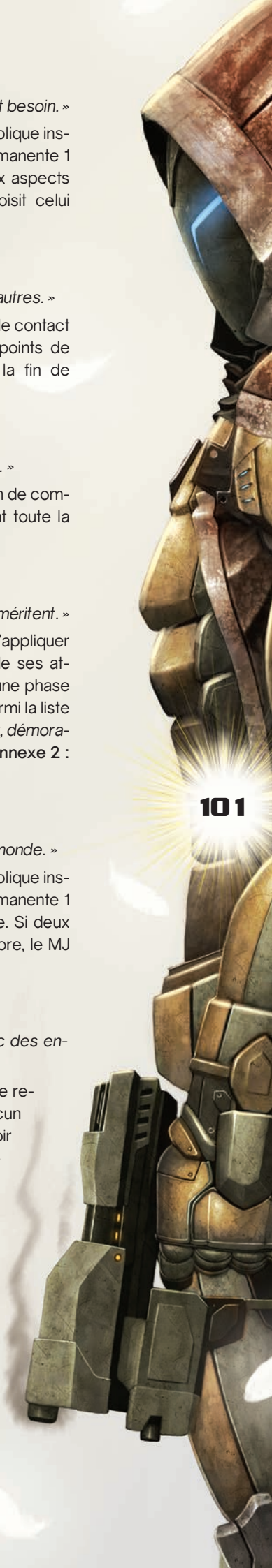
« Elle décidera de la réussite ou de l'échec des entreprises. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de relancer ou non une fois (et une seule) chacun de ses jets de dés ratés, juste après les avoir effectués, et doit conserver le second résultat, même s'il ne lui convient pas. Cette capacité dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit entière.

XI. La Force

« Jamais ennemis n'oseront se dresser longtemps contre elle. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider, à chacune de ses attaques réussies, d'infliger son maximum de dégâts avec une arme à la place d'effectuer le jet de dégâts. Cette capacité dure le temps d'une phase de conflit entière.



XII. Le Pendu

« Il souffrira le martyre et mourra pour mieux renaître. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'ignorer une mise à l'agonie et de récupérer la totalité de ses points de santé. Cette carte peut être jouée juste au moment où les PS du PJ tombent à 0.

XIII. L'Arcane sans nom

« Sans un regard, elle mènera la fin des plus faibles. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'anéantir purement et simplement tous les PNJ de type hostile présents dans la scène.

XIV. Tempérance

« Sans passion, sans peur, son esprit sera comme l'acier. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de s'immuniser totalement à la perte de points d'espoir (qu'elle soit due à une situation, à un ennemi ou à une capacité de PNJ) durant une mission entière.

XV. Le Diable

« Ses ennemis seront tous maudits. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider de faire en sorte qu'un PNJ hostile, un PNJ salopard ou un PNJ patron lance 6 dés de moins à chacun de ses tests. Cette capacité dure une scène ou une phase de conflit entière. Si un PNJ tombe à 0 dé de cette manière, il échoue systématiquement.

XVI. La Maison-Dieu

« Même en nombre, ils ne seront rien face à elle. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider, à chacune de ses attaques réussies contre une bande, d'infliger son maximum de violence avec une arme à la place d'effectuer le jet de violence. Cette capacité dure le temps d'une phase de conflit entière.

XVII. L'Étoile

« Brillante et chanceuse, elle donnera le meilleur d'elle-même. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'ajouter une troisième caractéristique à chacun de ses combos (ajouter par exemple la *Force* à un jet base *Déplacement* combo *Hargne*). Cette troisième caractéristique, définie par le PJ, suit les règles normales de combo. Cette capacité dure le temps d'une scène ou d'une phase de conflit entière.

XVIII. La Lune

« Ceux qui la blesseront ne s'en sortiront pas indemnes. »

En jouant cette carte, le PJ applique son effet. Durant une scène ou une phase de conflit entière, les ennemis lui infligeant des dégâts (sur ses PA ou ses PS) subissent instantanément 5D6 points de dégâts (sans bonus fixe et sans effet).

XIX. Le Soleil

« Sous sa lumière, les ténèbres faibliront. »

En jouant cette carte, un PJ peut décider d'appliquer à chacune de ses attaques réussies, pendant toute la durée d'une phase de conflit, les effets *lumière 6* et *anti-Anathème* (voir la description des effets dans l'**annexe 2 : Arsenal - page 383**).

XX. Le Jugement

« Il jugera du sort des faibles et du sort des forts. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Le PJ peut, trois fois seulement au cours de la mission actuelle, décider si une action accomplie par un PJ (lui-même inclus) ou un PNJ est réussie ou non. Cette décision peut être prise après un jet de dés.

XXI. Le Monde

« Ceux qui le méritent bénéficieront de ses bienfaits. »

En jouant cette carte, le PJ peut décider d'appliquer l'effet suivant : tous les PJ alliés (mais pas le PJ utilisateur de la carte) récupèrent soit tous leurs PS, tous leurs PA ou tous leurs PE, s'ils ne sont pas tombés à 0.

Le Fou

« Maître du destin, il redistribuera les cartes. »

Lorsqu'un PJ tire cette carte, son effet s'applique instantanément. Deux PJ membres de la coterie, au choix du PJ tirant la carte, peuvent tout de suite tirer chacun une carte du destin. Les effets de ces deux cartes tirées s'appliquent normalement.

Le mode héroïque

Lorsqu'un PJ possède 6 points d'héroïsme, c'est-à-dire lorsqu'il a atteint son total, il peut dépenser l'ensemble de ses points pour activer le mode héroïque, un mode que tous les PJ peuvent utiliser s'ils ont 6 points d'héroïsme à dépenser.

Dans le mode héroïque, un personnage devient le héros de la scène ou de la phase de conflit en cours. Toute l'attention est braquée sur lui, il devient le protagoniste principal, le héros et le seul durant toute la scène. Ce qui veut dire qu'un PJ ne peut pas activer le mode héroïque pendant qu'un autre est en cours.

Dans le mode héroïque, en phase de conflit, le héros possède toujours l'*initiative* sur le reste des PJ et des PNJ. C'est lui qui décide de l'objectif général de son mode héroïque. Ainsi, il peut par exemple se fixer l'objectif d'abattre un ennemi donné, de trouver l'indice qui lui manque dans le lieu où il se trouve, de convaincre la foule massée devant lui, de retrouver son chemin, de survivre à une chute depuis l'espace ou encore de rattraper la personne qu'il poursuit. L'objectif doit être assez large pour occuper la scène, mais être assez restreint pour justement n'être qu'en rapport avec la scène. Un PJ ne peut pas

se fixer pour objectif d'anéantir un immortel alors qu'il n'est pas présent dans la scène. C'est au MJ de valider l'objectif fixé par le PJ.

Ensuite, une fois l'objectif fixé, les autres PJ dans la scène doivent aider le héros (celui qui utilise le mode héroïque) à accomplir son objectif. Peu importe la manière dont ils l'aident, ils ne doivent pas éclipser le héros et doivent agir pour l'aider uniquement. S'ils ne le font pas, ils sortent simplement de la scène ou de la phase et agissent en arrière-plan, l'attention n'étant pas centrée sur eux. Par exemple, un héros dont l'objectif est d'anéantir un patron peut être aidé par un PJ qui tente d'immobiliser ce patron, par un autre qui abat les hostiles qui peuvent attaquer le héros, mais ne peut pas être aidé par un PJ qui va simplement frapper le patron. Les PJ aidant sont nommés les adjuvants, deviennent des seconds rôles le temps de la scène et doivent se tenir à ce rôle sous peine de sortir simplement de la scène.

Lorsqu'un PJ aide un héros, il effectue comme à l'accoutumée un jet de dés et compte ses réussites. La particularité dans le mode héroïque, c'est que le nombre de réussites obtenu (bonus d'overdrive inclus) par les PJ adjuvants s'ajoute à celui qu'obtient le héros. Ainsi, si un personnage aidant obtient 7 réussites, ces 7 réussites s'ajoutent à celles obtenues par le héros.

Une fois que tous les PJ adjuvants ont effectué leur action et leur jet pour aider (une seule action et un seul jet pour aider par PJ), c'est au héros d'effectuer son action en accord avec son objectif. Il décrit son action comme il l'entend, avec l'accord du MJ, effectue son jet de dé, ajoute à son nombre de réussites ceux obtenus par ses adjuvants. Cet ajout d'un nombre conséquent de réussites permet au héros d'accomplir des actions normalement impossibles à réussir et toujours impressionnantes, qu'il doit décrire en accord avec le MJ. De plus, les dépenses en points d'énergie qui devraient avoir lieu à cause de l'utilisation d'un module, d'une capacité d'armure ou d'une arme sont simplement ignorées : en mode héroïque, le héros ne dépense pas d'énergie, même s'il utilise une capacité extrêmement gourmande.

Autre effet bonus, si le héros a pour objectif de battre un ennemi en phase de conflit, il ajoute à ses dégâts son nombre de réussites (bonus des adjuvants et d'overdrive inclus) dépassant la *défense* (dans le cas d'un combat au contact) ou la *réaction* (dans le cas d'un tir) de l'ennemi.

Par exemple : *Le personnage de Fabien, héros de la scène, a obtenu 25 réussites pour toucher le patron au contact, patron dont l'anéantissement est l'objectif du mode héroïque. Le patron a un score de 12 en* défense. *Le personnage de Fabien ajoute donc la différence entre ses réussites obtenues et la* défense *de l'adversaire à ses dégâts, c'est-à-dire 13 points (25 réussites, moins 12 en* défense*).*

Ensuite, les éventuels ennemis agissent eux aussi si le mode héroïque a été déclenché en phase de conflit. Puis les adjuvants et le héros agissent, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'objectif ait été atteint ou jusqu'à ce que le héros soit à l'agonie ou désespéré. Lorsque le héros tombe à 0 point de santé ou à 0 point d'espoir, le mode héroïque s'achève toujours, et le jeu redevient normal.

Durant un mode héroïque, le MJ peut, s'il le veut, ajouter des embûches, des problèmes que seul un héros peut résoudre. Par exemple, dans le cas d'une recherche d'indice dans une maison délabrée, le MJ peut faire en sorte que la maison soit sur le point de s'écrouler dès que le PJ déclenche son mode héroïque. De même, dans le cas d'un discours pour convaincre une foule, une partie de cette foule peut devenir très hostile au PJ utilisant son mode héroïque. C'est au héros de la scène ou de la phase de conflit de jouer au héros, de se montrer à la hauteur de sa légende et au MJ de décider s'il veut et peut ajouter des embûches et des obstacles supplémentaires.

Enfin, un PJ utilisant un mode héroïque reçoit toujours 5 points de gloire à la fin du mode, un cadeau pour son héroïsme. Ces PG s'ajoutent à son score actuel de PG.



Résumé du mode héroïque

Dans une scène ou une phase de conflit, un PJ, et un seul, peut dépenser 6 points d'héroïsme pour passer en mode héroïque. Le héros de la scène ou de la phase de conflit fixe son objectif en accord avec le MJ. Le mode héroïque s'organise ensuite ainsi :

- Les autres PJ, nommés les « adjuvants », aident le PJ en effectuant des jets (si un PJ n'aide pas le héros, il sort de la scène et ne peut rien faire jusqu'à sa fin).
- Les réussites obtenues par les adjuvants s'ajoutent aux réussites du héros.
- Le héros effectue une action héroïque en accord avec son objectif.
- Il ne dépense aucun point d'énergie, peu importe les modules, capacités ou armes utilisés.
- Le héros effectue un jet pour accomplir son objectif et ajoute à ses réussites celles de ses adjuvants.
- À ses éventuels dégâts et violence s'ajoute le nombre de ses réussites dépassant la *défense* ou la *réaction* de la cible selon qu'il soit au contact ou au tir.
- Dans le cas d'une phase de conflit, les ennemis et PNJ (pas les PJ donc) jouent selon leur ordre d'*initiative*.
- On répète la même séquence jusqu'à ce que l'objectif fixé par le héros soit accompli, jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point d'espoir ou de point de santé.
- À la fin de la scène, le héros gagne 5 PG, que son objectif ait été accompli ou non.

Jouer les PNJ et les ennemis du Knight

Dans *Knight*, les PNJ et ennemis des chevaliers ne possèdent pas de score de caractéristique. Pour simplifier le jeu, chaque PNJ possède uniquement des scores d'aspect qui représentent ses capacités et non ses potentiels comme c'est le cas pour les PJ. Les scores d'aspect des PNJ varient généralement entre 4 et 20, voire plus pour les PNJ les plus puissants.

Ainsi, lorsque le MJ veut effectuer un test avec un PNJ, il lance juste la somme du score d'aspect approprié et compte les réussites. Un PNJ n'effectue jamais de combo, ce privilège est réservé aux joueurs.

Généralement, par l'intermédiaire de ses PNJ, le MJ n'effectue de jet que pour les actions impliquant une opposition contre des PJ ou d'autres PNJ.

Comme les chevaliers, certains PNJ peuvent disposer de modules, de capacités, mais ne peuvent jamais disposer de point d'héroïsme. Tout est indiqué dans le profil du PNJ.

Les aspects des PNJ

Chair **:** Pour les PNJ, la *Chair* représente la ténacité, la résistance et la capacité à endurer les coups, les blessures, les maladies, les poisons. Un PNJ avec un haut score de *Chair* est très résistant, puissamment bâti et capable d'endurer les pires blessures.

Bête **:** L'aspect *Bête* indique la hargne, l'agilité et la combativité d'un PNJ. C'est sa capacité à se montrer violent, à agir avec force, à se déplacer vite. Un PNJ avec un haut score de *Bête* est extrêmement violent et capable de donner des coups dévastateurs.

Machine **:** Pour les PNJ, la *Machine* représente la ruse, l'astuce et le savoir. Cet aspect est aussi utilisé lorsqu'il s'agit de tirer et de se mettre à couvert. Un PNJ avec un haut score de *Machine* est extrêmement rusé et plus intelligent que la normale.

Dame **:** L'aspect *Dame* d'un PNJ représente son aura, ses talents d'orateur ainsi que ses capacités sociales. Un PNJ avec un haut score de *Dame* est aussi doué pour s'exprimer que charismatique et impressionnant.

Masque **:** Le *Masque* représente la rapidité, la discrétion et les talents de combattant au contact d'un personnage. Cet aspect est utilisé lorsqu'il s'agit de combattre au contact et de se défendre lors de combats. Un haut score dans cet aspect indique que le PNJ est discret, rapide et que c'est un excellent combattant.



Les aspects exceptionnels

Certains PNJ, souvent de grands héros, des colosses et des patrons, disposent d'un ou de plusieurs aspects exceptionnels. Un PNJ peut posséder entre 0 et 5 aspects exceptionnels en fonction de son profil.

Un PNJ avec un aspect exceptionnel est au-dessus de la norme, très puissant, capable de grandes choses comme des actes les plus viles. Chacun des 5 aspects dans *Knight* peut être exceptionnel.

Il existe deux types d'aspects exceptionnels, les mineurs et majeurs. Les aspects exceptionnels mineurs apportent des avantages certains, mais limités. Les majeurs apportent des avantages substantiels, comme ignorer certains effets d'armes.

Attention : Lorsqu'un PNJ possède un aspect exceptionnel majeur, il possède de base les bonus indiqués dans l'aspect exceptionnel mineur correspondant.

Exemple : *Si le PNJ enfant du Masque possède l'aspect* Masque *exceptionnel majeur, il possède aussi l'aspect* Masque *exceptionnel mineur*.

De plus, chaque aspect exceptionnel est doté d'un score, allant de 1 à 10. Ce score s'ajoute en nombre de réussites automatiques à chaque test sous l'aspect correspondant, un peu comme avec les overdrives.

Chair exceptionnelle

Un PNJ disposant d'une *Chair* exceptionnelle est bien plus résistant que la normale, capable d'endurer de très lourds dommages sans broncher et de soulever des choses énormes.

***Chair* exceptionnelle mineure :** Le PNJ soustrait toujours son score de l'aspect exceptionnel *Chair* aux dégâts qu'il reçoit.

***Chair* exceptionnelle majeure :** Le PNJ ignore purement les effets *barrage X*, *choc X* et *meurtrier* des armes.

Bête exceptionnelle

Un PNJ avec *Bête* exceptionnelle est plus violent et plus hargneux que la normale, capable de déchirer un corps par sa simple brutalité et de tuer un homme à la force de ses mains.

***Bête* exceptionnelle mineure :** Le PNJ ajoute à ses dégâts au contact son score de l'aspect exceptionnel *Bête*.

***Bête* exceptionnelle majeure :** Le PNJ ajoute à ses dégâts au contact son score de l'aspect *Bête* (en plus du score de l'aspect exceptionnel).

Machine exceptionnelle

Un PNJ disposant de *Machine* exceptionnelle est doté d'une ruse, d'une intelligence et d'un savoir quasi surhumains. Il est en outre capable d'éviter des tirs précis et de se placer derrière les couverts idéaux.

***Machine* exceptionnelle mineure :** Le PNJ ajoute son score de *Machine* exceptionnelle à son score de *réaction*.

***Machine* exceptionnelle majeure :** Le PNJ est insensible aux capacités d'armure qui jouent sur les sens telles que le mode Ghost ou le mode Changeling. L'invisibilité comme les illusions ou les leurres n'ont pas d'effet sur lui.

Dame exceptionnelle

Un PNJ avec *Dame* exceptionnelle est particulièrement charismatique et attirant. Il dégage une telle aura que ses ennemis réfléchissent à deux fois avant de s'en prendre à lui.

***Dame* exceptionnelle mineure :** Le PNJ, s'il est accompagné d'autres PNJ de la même faction que lui, peut toujours décider de reporter les dégâts qu'il subit sur des alliés proches, à portée courte. Cela représente le fait que des PNJ alliés s'interposent pour sauvegarder sa vie.

***Dame* exceptionnelle majeure :** Un PJ qui souhaite attaquer ce PNJ doit réussir un test base *Hargne* dont la difficulté est égale au score de la *Dame* exceptionnelle du PNJ. S'il ne réussit pas ce test, il est subjugué par le PNJ et ne se résout pas à l'attaquer.

Masque exceptionnel

Un PNJ disposant de cet aspect exceptionnel est capable de se fondre parmi les ombres, de disparaître dans une foule et d'esquiver des attaques au corps à corps qui devraient le tuer.

***Masque* exceptionnel mineur :** Le PNJ ajoute son score de *Masque* exceptionnel à son score de *défense*.

***Masque* exceptionnel majeur** : Le PNJ agit toujours, peu importe son nombre d'actions, comme s'il avait un score d'*initiative* de 30. Le MJ ne lance pas les dés.

Les PNJ en combat

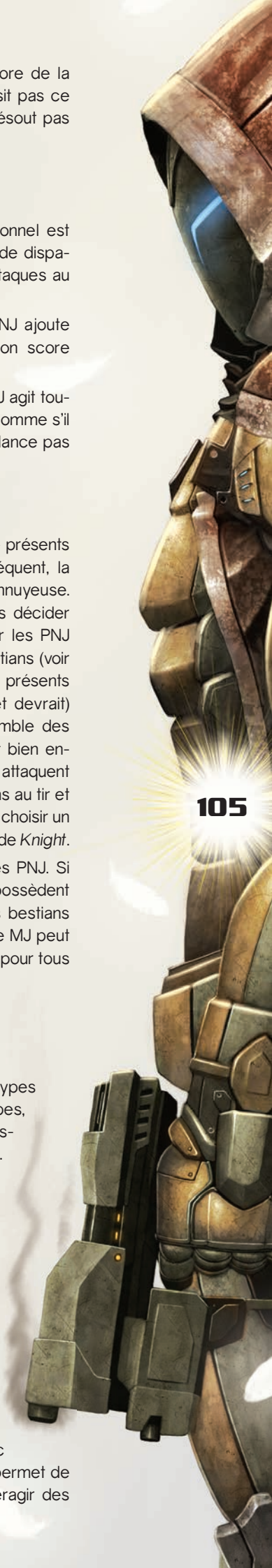
Dans *Knight*, nombre de PNJ peuvent être présents dans une phase de conflit et, par conséquent, la rendre moins fluide et peut-être même ennuyeuse. Pour remédier à cela, le MJ peut toujours décider d'effectuer un seul jet pour faire attaquer les PNJ ayant le même nom. Ainsi, si plusieurs bestians (voir l'**annexe 1 : Bestiaire - page 350**) sont présents dans une phase de conflit, le MJ peut (et devrait) effectuer un seul jet attaque pour l'ensemble des bestians. Chacun des PNJ ainsi joué peut bien entendu attaquer des cibles différentes. S'ils attaquent de manière différente, par exemple certains au tir et d'autres au contact, le MJ doit dans ce cas choisir un aspect à utiliser, en restant dans la logique de *Knight*.

Il en va de même pour les dégâts des PNJ. Si des dégâts de PNJ ayant le même nom possèdent la même valeur (par exemple, si tous les bestians infligent 5D6 + 6 points de dégâts), alors le MJ peut (et devrait) effectuer un seul jet de dégâts pour tous les bestians.

Les différents types de PNJ

Dans *Knight*, il existe différents grands types de PNJ, c'est-à-dire des grands groupes, souvent classés par puissance, pour lesquels s'appliquent des règles particulières. Chaque type de PNJ possède des spécificités, il faut donc faire attention à bien les connaître. La classification suivante est surtout utilisée pour les ennemis du Knight. Pour les autres PNJ (les alliés par exemple), il n'est pas nécessaire de définir un type spécifique.

Afin de faciliter au MJ le choix des ennemis ou alliés pour une scène ou une phase de conflit, trois niveaux de difficulté sont notés pour chaque type de PNJ. Le niveau « recrue » indique que les nouveaux écuyers peuvent traiter avec ces PNJ d'égal à égal. Le niveau « initié » permet de noter les PNJ avec lesquels peuvent interagir des



chevaliers plus expérimentés (typiquement ceux qui ont dépassé 100 points de gloire gagnés). Enfin, le niveau « héros » qualifie les PNJ auxquels les chevaliers peuvent faire face quand ils ont fait leurs preuves et même atteint une place à la Table Ronde (ceux qui ont dépassé 300 points de gloire gagnés).

Attention : Le MJ doit toujours annoncer aux PJ quel type d'ennemi ils affrontent lorsqu'une phase de conflit s'enclenche, mais pas forcément son niveau de difficulté.

Les bandes

Sous cette appellation sont regroupés toutes les créatures, animaux, personnes, drones fonctionnant en groupe. On trouve souvent en bande des ennemis du Knight comme les désespérés les plus communs ou encore les noctes.

Généralement, ces bandes regroupent de 3 à plusieurs milliers d'individus, non nommés et très fragiles lorsqu'ils sont isolés.

Bien que dangereuse et impressionnante, une bande s'affronte en fait comme un ennemi normal, ne représentant qu'une seule cible en termes de jeu. Il est à noter que plus une bande regroupe de PNJ, plus ses caractéristiques sont puissantes. Par ailleurs, c'est généralement le groupe entier qui inflige des dégâts et des effets spécifiques s'appliquent souvent lorsqu'une bande attaque les chevaliers.

Un PNJ nommé ne peut entrer dans une bande. Il en est exclu et constitue une cible à part. Bien entendu, il existe des bandes alliées, comme une bande de rebuts par exemple, qui peuvent aider les PJ.

Pour décimer une bande adverse, il faut prendre en compte la caractéristique violence des armes utilisées. Chaque point de violence infligé à une bande représente à la fois des pertes dans les rangs ennemis, mais aussi une baisse de moral, tout cela faisant baisser le score de cohésion de la bande.

Type de PNJ particulier, une bande possède deux scores que les PJ et autres PNJ ne possèdent pas.

La cohésion

Une bande ne possède pas de points de santé, pas de points d'espoir ou de points d'énergie. À la place, on trouve un score de cohésion qui représente la résistance globale de la bande. Lorsque ce score est de 0, la bande est en fuite ou tous ceux qui la composaient sont morts.

Attention : Le score de dégâts des armes ne peut faire baisser le score de cohésion d'une bande. Pour réussir à faire baisser ce score, il faut appliquer la violence des armes.

Le débordement

Une bande ne possède pas de score de dégâts et n'effectue aucune action pour attaquer. En effet, une bande (sauf précision contraire) joue à l'*initiative* 1 (et le MJ ne jette pas de dés), c'est-à-dire l'*initiative* la plus basse et n'effectue jamais de jet pour toucher sa cible. À chacun de ses tours, elle inflige automatiquement son score de débordement en dégâts à tous ses ennemis (PJ ou PNJ) présents dans le combat. C'est bien entendu le MJ qui choisit les ennemis de la bande.

En outre, le score de débordement est ajouté une nouvelle fois aux dégâts subis par les ennemis de la bande à chaque nouveau tour et se cumule, jusqu'à la destruction de la bande.

Exemple : *La bande encercle et combat les PJ. Son score de débordement est de 8. Au premier tour, la bande inflige 8 points de dégâts aux PJ. Au tour suivant, elle infligera 16 points de dégâts (8 de débordement, plus les 8 du tour précédent). Au tour d'après, elle infligera 24 points de dégâts et ainsi de suite.*

C'est au MJ de rendre les combats contre les bandes épiques et intenses. Ces affrontements doivent être grandioses et refléter la dimension épique de *Knight* !

Les hostiles

Les hostiles sont les PNJ nommés, avec une identité et un peu d'histoire. Généralement, ils ne sont pas au niveau des chevaliers qu'ils affrontent, mais imposent quand même une belle résistance. Ils sont souvent groupés en « pack » de 3, 6 ou 12 hostiles, mais ne forment pas une bande. Ils se contentent en effet d'agir de concert et conservent leurs scores d'aspects et valeurs dérivées.

Les salopards

Les salopards sont de gros morceaux. Un seul est normalement capable de tenir tête à un chevalier. Ils sont nommés ainsi parce qu'ils sont la plupart du temps les meilleurs et les plus violents éléments qu'un patron est capable d'envoyer. En plus de posséder des aspects, des scores et des dégâts, les salopards sont généralement dotés d'un score de champ de force ou de bouclier, d'une valeur d'armure et de nombreuses capacités. De quoi donner du fil à retordre aux chevaliers.

Pour vaincre un salopard, il faut prendre en compte la valeur de dégâts des armes utilisées qui fait baisser les jauges de points d'armure puis de points de santé de la cible.

Les patrons

Eux, ce sont les grands méchants de l'histoire, les vrais vilains qui peuvent décimer à eux seuls un groupe de chevaliers. Incarnation de Seigneur de l'Abysse, chef de faction, les patrons sont rares, malins et puissants. Les chevaliers les rencontrent généralement en fin de mission. En affronter un n'est

pas facile et un combat contre l'un d'eux est généralement aussi épique qu'incertain.

Les aspects d'un patron sont souvent très élevés et sans utiliser leur héroïsme ou les points faibles de l'ennemi, les chevaliers ne peuvent pas espérer survivre ou vaincre. Les patrons possèdent bien sûr un champ de force ou un bouclier, des scores de points d'armure et de santé très élevés, en plus de plusieurs capacités précisées dans chaque profil de patron.

Pour détruire un patron, il faut encore une fois prendre la valeur de dégâts des armes utilisées. Certains patrons peuvent avoir la mention « colosse », auquel cas, ils suivent aussi les particularités des colosses.

Les colosses

Lorsqu'un PNJ est si grand qu'il en devient extrêmement dangereux et résistant, on le nomme colosse. Ce peut être une créature géante ou encore une mécha-armure.

Un colosse est un PNJ très puissant, grand et lourd, il n'est pas nécessairement aussi fort qu'un patron, mais s'avère toujours difficile à tuer, car il possède une règle spéciale que les autres types de PNJ ne possèdent pas.

En effet, pour faire perdre 1 point de santé ou 1 point d'armure à un PNJ colosse, un PJ ou un PNJ doit en effet lui infliger des tranches complètes de 10 points de dégâts. Ainsi, pour lui faire perdre 3 points de santé, il faut lui infliger au moins 30 points de dégâts. Heureusement, l'effet *anti-véhicule* de certaines armes permet de compenser cet effet.

En dehors de cela, un colosse est un PNJ comme les autres, qu'il soit un véhicule, une mécha-armure ou un PNJ gigantesque.

Exemple : *Le personnage de Fabien est en combat contre une gigantesque abomination et la frappe de son épée. Il a réussi à passer la* défense *du monstre et lui inflige 25 points de dégâts. L'abomination étant un colosse, elle bénéficie de la règle spéciale colosse, qui indique qu'il faut des tranches complètes de 10 points de dégâts pour lui faire perdre 1 point de santé ou 1 point d'armure. Le personnage de Fabien ayant infligé 25 points de dégâts, l'abomination perd 2 points de santé et les 5 points de dégâts restants sont simplement ignorés.*

Les alliés

Les alliés forment les PNJ qui peuvent potentiellement venir en aide aux PJ. Tout comme les hostiles, les salopards ou les patrons, les alliés ont des scores d'aspects, des valeurs dérivées et des capacités qu'ils peuvent utiliser lors des combats.

À noter que certains PNJ sont ambivalents et peuvent passer de patron à allié ou au contraire d'allié à patron (ou d'autres niveaux d'ennemis).

Valeurs dérivées et scores des PNJ

Comme les PJ, les PNJ disposent de valeurs dérivées comme l'*initiative*, les points de santé et les points d'énergie qui fonctionnent exactement de la même manière que pour les PJ.

Cependant, il existe des PNJ qui ne disposent pas de certaines de ces valeurs. Toutes les créatures de l'Anathème n'ont ainsi aucune valeur de points d'espoir.

Valeurs, scores et indications propres aux PNJ

Particularité, les salopards, les colosses et les patrons ont généralement des scores ou des indications que les autres types de PNJ comme les PJ ne possèdent pas.

Bouclier

Certains PNJ, notamment les créatures de l'Anathème, disposent d'un score de bouclier. Un bouclier fonctionne exactement comme le champ de force des méta-armures. Comme un champ de force, un bouclier ne peut être ignoré que par des effets d'armes spécifiques tels que l'effet *anti-Anathème*.

Point faible

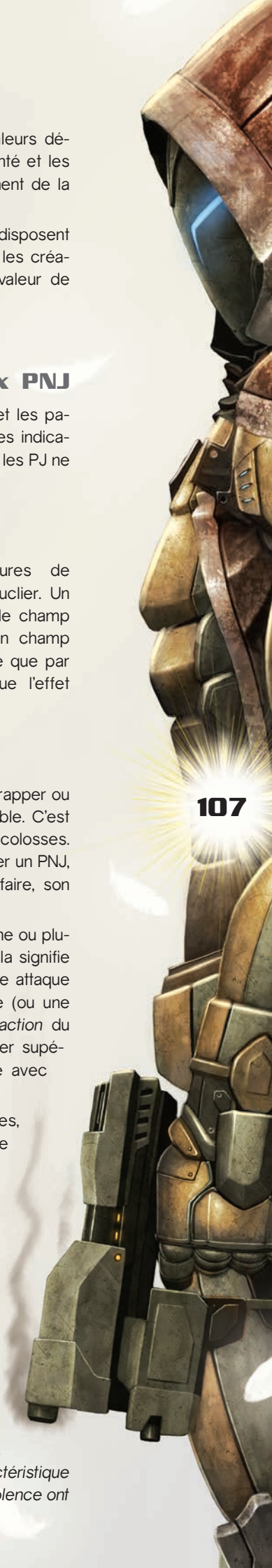
Certains PNJ particulièrement difficiles à frapper ou à tuer disposent d'une indication point faible. C'est le cas notamment des patrons et des colosses. Cela indique la meilleure manière d'attaquer un PNJ, ce contre quoi il ne peut presque rien faire, son « talon d'Achille », son point faible.

À côté de l'indication de point faible, une ou plusieurs caractéristiques sont indiquées. Cela signifie que si le PJ attaquant le PNJ effectue une attaque avec une caractéristique similaire à celle (ou une de celles) indiquée, la *défense* ou la *réaction* du PNJ est divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur), et ce, à chaque attaque effectuée avec cette caractéristique.

Parfois, au lieu de caractéristiques isolées, il y a un combo de caractéristiques en face de l'indication point faible. Cela signifie que si le PJ attaquant le PNJ effectue le combo indiqué, la *défense* ou la *réaction* (en fonction de l'attaque du PJ) du PNJ ciblé est divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur, et seulement s'il effectue le combo indiqué).

Sauf utilisation de capacité d'armure, le ou les points faibles d'un PNJ ne sont jamais indiqués aux PJ.

Exemple : *Le personnage de Nicolas n'arrive pas à toucher le PNJ ennemi face à lui avec son épée. Sans qu'il le sache, le PNJ possède un point faible, la caractéristique* Hargne. *Ceux qui attaquent le PNJ avec violence ont*



plus de chance de le toucher. Bien décidé à toucher son ennemi, Nicolas décide de changer le combo de caractéristiques qu'il utilise habituellement pour attaquer. Il décide d'effectuer un jet base Combat *combo* Hargne. *Heureusement, la caractéristique* Hargne *est indiquée comme point faible du PNJ. La* défense *(et la* réaction *dans le cas d'un tir) de ce dernier est donc divisée par deux ! Le personnage de Nicolas touche et peu donc infliger ses dégâts.*

Capacités propres aux PNJ

Presque la totalité des PNJ est dotée de capacités qui leur confèrent des effets spéciaux, en général durant les combats. Si certaines de ces capacités peuvent être communes à plusieurs PNJ, d'autres sont plus spécifiques et n'apparaissent que pour le PNJ concerné.

Toutes les capacités d'un PNJ sont intégrées à son profil.

Véhicules

Dans *Knight*, les véhicules n'occupent pas une grande importance, mais peuvent se révéler utiles lorsqu'il s'agit d'accompagner des missions ou de se déplacer rapidement.

Dans l'**annexe 2 : Arsenal - Véhicules - page 419** de cet ouvrage, le PJ pourra trouver une liste de véhicules avec leurs bonus et valeurs appropriés.

Caractéristiques des véhicules

En soi, un véhicule n'est pas un personnage, c'est-à-dire qu'il a des caractéristiques différentes, qui lui sont propres.

Manœuvrabilité : Cette caractéristique indique le nombre de dés ajoutés ou retirés avant le jet de dés du personnage conducteur. La *manœuvrabilité* peut, pour certains véhicules, être négative tant ils sont difficiles à piloter, ou positive, car des aides à la conduite sont présentes. Ainsi, un vector a une *manœuvrabilité* de 2 ce qui ajoute donc 2 dés à tous les jets effectués pour le piloter. Un char d'assaut a une *manœuvrabilité* de - 4, ce qui retire 4 dés à tous les jets pour le conduire.

Attention : Si un personnage se retrouve avec 0 dé à cause d'un score de *manœuvrabilité* négatif, il ne peut simplement pas piloter l'engin.

Exemple : *Le personnage d'Élodie décide de piloter un stalion qui a une* manœuvrabilité *de 1. Élodie décide d'effectuer un jet base* Technique *combo* Dextérité *pour le conduire avec doigté, ce qui lui donne une somme de 6 dés à lancer. Grâce au score de* manœuvrabilité *du stalion, Élodie ajoute 1 dé à sa somme de dés à lancer. Elle possède ainsi 7 dés pour piloter l'engin.*

Attention : Le score de *manœuvrabilité* s'ajoute à la *réaction* du PJ ou du PNJ qui pilote si celui-ci se fait tirer dessus et si le véhicule est en mouvement.

Vitesse **:** La *vitesse* indique la vitesse maximale du véhicule ainsi que son accélération. C'est une valeur simple qui indique ce que peut parcourir le véhicule en un tour de jeu. Le MJ doit se référer à ce tableau pour connaître la correspondance entre le score de *vitesse* et la distance parcourue :

- *Vitesse* 0 : Le véhicule est très lent et ne peut se déplacer que de quelques mètres par tour de jeu.
- *Vitesse* 1 : Le véhicule est lent, il peut se déplacer jusqu'à 50 mètres en un tour de jeu.
- *Vitesse* 2 : Le véhicule peut atteindre une bonne vitesse, et peut se déplacer jusqu'à 300 mètres en un tour de jeu.

La vitesse en poursuite !

Le score de *vitesse* sert aussi à définir le rapport de force d'un poursuivi et de son poursuivant. Des véhicules avec le même score de *vitesse* doivent être bien pilotés en poursuite, car il sera difficile de rattraper ou de semer. La *vitesse* n'entrant pas dans l'équation, les pilotes ne peuvent compter que sur leurs talents !

En revanche, pour chaque point de score de *vitesse* inférieur à celui de son (ses) poursuivi ou de son (ses) poursuivant, PJ et PNJ effectuant un test pour semer ou rattraper le (ou les) autre véhicule doivent retirer trois dés à leurs tests.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, en stalion, est poursuivi en ville par un vector du Nodachi. Nicolas effectue un jet base* Technique *combo* Perception *pour fuir l'appareil qui le suit et a une somme de 9 dés à jeter. Le stalion ayant une* manœuvrabilité *de 1. Nicolas ajoute 1 dé à sa somme ce qui lui donne en tout 10 dés.*

Le vector a cependant un score de vitesse *de 4 alors que le stalion a un score de* vitesse *de 2. Les 2 points de différence entre ces deux vitesses retirent 6 dés au test du personnage de Nicolas qui se retrouve avec seulement 4 dés pour son jet (9 dés pour les caractéristiques du PJ, plus 1 dé pour la* manœuvrabilité, *moins 6 dés pour la différence de* vitesse*). Si les véhicules avaient été inversés, Nicolas aurait eu 6 dés supplémentaires à son jet.*

- *Vitesse* 3 : Le véhicule est rapide et peut se déplacer jusqu'à 1 kilomètre en un tour de jeu.
- *Vitesse* 4 : Le véhicule est très rapide et peut se déplacer jusqu'à 5 kilomètres en un tour de jeu.
- *Vitesse* 5 : Le véhicule est ultrarapide et peut se déplacer jusqu'à 10 kilomètres en un tour de jeu (attention à l'accélération).

Équipage **:** Ce score indique le nombre de passagers maximum que le véhicule peut embarquer (pilote inclus). Ces passagers doivent être de taille humaine ou en méta-armure de taille normale. Dans le cas d'une méta-armure Paladin, celle-ci occupe toujours 2 points d'*équipage*. Une armure Barbarian activant son mode Goliath ne peut pas embarquer dans un véhicule (mais peut se tenir dessus si elle n'est pas trop grande !).

Armement **:** Ce score indique le nombre d'armes que le véhicule peut embarquer, en tourelle notamment. À ce score est jointe la liste des armes embarquées.

Valeurs des véhicules

En plus de leurs caractéristiques différentes, les véhicules possèdent aussi des valeurs telles que des points d'énergie, parfois un champ de force et toujours des points d'armure (PA) qui s'utilisent de la même manière que ceux des méta-armures.

Les points d'armure des véhicules ont la même particularité que ceux des méta-armures : par tranche complète de 5 points retirés aux PA d'un véhicule, les PJ et PNJ embarqués subissent la perte de 1 point de santé, sans prise en compte du champ de force (ou de leurs propres PA s'ils en ont). Cela symbolise le fait que des personnages puissent être secoués ou étourdis lors des attaques sur un véhicule.

Enfin, tous les véhicules sont considérés comme étant de type « colosse », comme certains PNJ. Cela veut dire, comme pour les PNJ qui en sont dotés, qu'il faut leur infliger des tranches de 10 points de dégâts pour leur retirer un PA.

Évidemment, l'effet *anti-véhicule* des armes compense cela.

Exemple : *Le personnage de Fabien tire sur un vector en vol stationnaire avec son fusil d'assaut. Il le touche et lui inflige 13 points de dégâts. Le vector perd donc un seul PA, car le personnage de Fabien inflige une tranche complète de 10 points de dégâts. Les 3 points restants sont ignorés.*

Accident !

Un personnage peut être percuté, passer sous les roues d'un véhicule ou encore être à l'intérieur lorsque ce dernier fait des tonneaux ou s'écrase. Dans ces cas-là, on considère que le personnage subit entre 1 et 5D6 points de dégâts. Les dégâts sont ensuite multipliés par le score de *vitesse* du véhicule si celui-ci est en mouvement. Eh oui, un accident avec un vector lancé à pleine vitesse s'avère bien plus mortel qu'avec une voiture commune.

Combattre contre un véhicule

Lorsqu'un PJ ou PNJ décide de combattre un véhicule, plusieurs cas sont possibles :

- Le personnage tire sur le véhicule ou lui lance quelque chose. Son test base *Tir* est alors opposé à la *réaction* du pilote à laquelle s'ajoute la *manœuvrabilité* du véhicule si celui-ci en dispose. Si le véhicule n'a pas de pilote et s'il est à portée, le personnage touche automatiquement. Une fois le véhicule touché, le personnage inflige ses dégâts.
- Le personnage tente de frapper le véhicule. S'il est à portée de frappe et si le véhicule est stationnaire, il touche automatiquement. Si le véhicule est en mouvement et à portée, il doit le frapper avec un test base *Combat* combo *Dextérité* opposé à une difficulté égale à 3 fois la *vitesse* du véhicule (si la *vitesse* est de 0, le personnage touche sur une seule réussite).
- Enfin, le personnage peut décider de sauter sur le véhicule avec un test base *Déplacement* dont la difficulté est égale à 3 fois la *vitesse* du véhicule. S'il rate, il ne réussit pas et chute (il peut subir des dégâts selon la volonté du MJ). Une fois dessus, s'il réussit à y rester, un PJ ou un PNJ peut attaquer. Ses attaques, de tir ou de contact, touchent alors automatiquement. Cependant, à chaque tour de jeu, pour une action de déplacement, le personnage doit garder l'équilibre sur un test base *Dextérité* (ou *Masque* si c'est un PNJ).

Améliorer son chevalier

Dans *Knight*, il n'y a pas réellement de notion de niveaux. En fait, les PJ accumulent des points d'expérience (PX) et des points de gloire (PG) qui leur servent à s'améliorer et à s'acheter de nouveaux équipements. Ils peuvent dépenser leurs PX et PG entre les missions, avec quelques particularités pour chacun d'eux.

Recevoir des points d'expérience

Juste après chaque mission (pas entre les parties), un chevalier doit recevoir des points d'expérience. Ces PX représentent la manière dont les caractéristiques et aspects d'un PJ s'affinent avec le temps. En somme, plus le PJ remplit de missions, plus il s'améliore.

Les PX sont donnés par le MJ en fonction des actes accomplis et de la réussite de la mission ou non.



Cependant, contrairement aux points de gloire qui ne sont pas offerts lorsque les chevaliers ratent totalement une mission, les PJ obtiennent toujours un minimum de PX.

Attention : Le même nombre de PX est donné à chaque PJ.

Voici comment estimer le nombre de PX à donner :

- Un minimum de 5 PX est donné aux PJ à la fin de chaque mission.
- 5 PX peuvent être donnés en plus si l'objectif principal de la mission est atteint et donc si la mission est une réussite.
- 2 PX peuvent être offerts lorsque la mission dure plusieurs parties (généralement 2 points par partie supplémentaire).
- 1 PX peut être donné par objectif secondaire accompli.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, avec son équipe, a réussi l'objectif principal de sa mission ainsi qu'un seul objectif secondaire. La mission a duré deux parties. Le personnage de Nicolas reçoit donc 5 PX pour la mission, 5 PX pour l'accomplissement de l'objectif principal, 2 PX parce que la mission a duré deux parties et 1 PX pour l'accomplissement d'un objectif secondaire. Ce qui lui fait au total, 13 PX.*

Et si un PJ manque une partie de Knight ?

Là, c'est au MJ de décider. En fait, si un PJ manque une partie et ne fait pas une mission avec son équipe habituelle, il est conseillé de lui donner quand même les PX minimum. C'est-à-dire 5 PX. S'il manque une ou plusieurs parties durant une longue mission, il ne devrait simplement pas recevoir les 2 PX reçus par partie supplémentaire.

Recevoir des points de gloire

Les points de gloire représentent à la fois l'honneur et la célébrité d'un PJ. Plus le PJ possède de points de gloire (PG), plus il est connu et respecté. On estime que les chevaliers de la Table Ronde possèdent en moyenne plus de 500 PG et sans doute bien plus pour Arthur et Merlin.

Au sein du Knight, les points de gloire servent de monnaie pour acheter les équipements disponibles. Les hommes et les femmes travaillant à l'arsenal savent reconnaître un chevalier honorable et connaissent évidemment ceux qui sont célèbres. De fait, ils acceptent de confier à ceux-là des équipements de plus en plus puissants et de plus en plus dangereux, armes comme armures. Ainsi, plus un chevalier est connu et respecté, plus il a accès à un équipement de pointe.

Aussi, la plupart des capacités évoluées des méta-armures sont activées automatiquement par les agents travaillant à l'arsenal lorsqu'un chevalier a accumulé un total de gloire assez élevé (sauf pour l'amure Ranger pour laquelle le chevalier doit payer ses nouvelles capacités). Ce total de PG doit toujours être conservé, même lorsque les PG sont dépensés.

Comme pour les PX, les PG sont à donner aux PJ à chaque fin de mission. Le nouveau matériel, les armes et les modules peuvent être achetés en PG à l'arsenal (voir l'**annexe 2 : Arsenal**).

Effets du score total de PG en jeu

En termes de règles, le score total de PG n'a pas d'autres effets que de débloquer les évolutions des méta-armures et d'offrir l'accès à certains modules et certaines armes avancées, puis rares (voir l'annexe 2 : **Arsenal - page 381**).

Cependant, un MJ peut décider que le total de PG reflète aussi l'ascension sociale des PJ au sein du Knight.

Ainsi, avec un total de 100 PG, on peut imaginer que le chevalier est connu de ses pairs et qu'il a déjà été remarqué par un ou plusieurs chevaliers de la Table Ronde.

Avec un total de 300 PG, le chevalier est certainement très connu, même hors des murs de Camelot, notamment dans les arches lorsqu'il est cité en exemple de courage et de droiture. Ses exploits sont sans doute diffusés sur le réseau RA et il n'a aucun mal à partager un déjeuner ou un dîner avec les chevaliers de la Table Ronde.

Avec un score de 500 PG, le chevalier est normalement promu au rang de chevalier de la Table Ronde. Il doit, comme ses pairs, choisir un pseudonyme dans la légende du Graal et abandonner son surnom d'autrefois. Il est sans doute presque aussi connu qu'Arthur et que Merlin et peut à présent prendre des décisions qui mobiliseraient des pans entiers du Knight.



Attention : Le même nombre de PG n'est pas forcément donné à chaque PJ. Certains peuvent par exemple avoir effectué un mode héroïque lors d'une mission et d'autres non.

Voici comment estimer le nombre de PG à donner à un PJ :

- 10 à 20 PG peuvent être donnés si l'objectif principal de la mission est atteint et donc si la mission est une réussite et en fonction de la difficulté de la mission.
- 5 PG peuvent être donnés par objectif secondaire accompli.
- 5 PG sont donnés par mode héroïque activé, et ce, par mission.

Il n'y a pas un nombre de points de gloire minimal à donner aux PJ. S'ils échouent dans leur mission, ils ne peuvent rentrer glorieux à Camelot.

Cependant, leur total de PG ne baisse pas non plus s'ils échouent lamentablement. Ils conservent la gloire des missions résolues dans le passé.

Dépenser ses points d'expérience

Pour améliorer son personnage, un joueur peut dépenser des points d'expérience entre chaque mission et s'entraîner à Camelot. Les PX servent à améliorer les caractéristiques et les aspects et se dépensent ainsi :

- Pour augmenter un aspect d'un point : score d'aspect visé multiplié par 5.

Exemple : *Si Fabien souhaite augmenter le score de l'aspect* Chair *de son personnage et le passer de 4 à 5, il doit dépenser 25 PX (5 – le niveau d'aspect visé – multiplié par 5).*

> **Attention :** On ne peut pas augmenter le score d'un même aspect plus d'une fois entre chaque mission.

- Pour augmenter une caractéristique d'un point : score de caractéristique visé multiplié par 2.

Exemple : *Si Nicolas souhaite augmenter le score de la caractéristique* Combat *de son personnage et le passer de 3 à 4, il doit dépenser 8 PX (4 – le score de caractéristique visé – multiplié par 2).*

> **Attention :** Pour passer une caractéristique de 4 à 6, il faut dépenser d'abord les PX pour passer à 5, puis ceux pour passer à 6. Il n'y a pas de dépense globale et le MJ doit être attentif aux dépenses des PJ.

Enfin, pour chaque augmentation de caractéristique (pas d'aspect) qu'il achète en PX, le PJ doit expliquer la manière dont il s'entraîne pour développer cela ou expliquer les compétences acquises au cours de sa mission. Cette explication est purement narrative et sert seulement à indiquer comment le chevalier évolue. Ce peut être de la musculation pour gagner en *Force*, des études à la bibliothèque du Knight pour augmenter son *Savoir*, un passage au stand d'entraînement pour s'améliorer en *Tir*, etc.

Cependant, si l'explication ne convient pas au MJ, il peut refuser une augmentation de caractéristique.

Attention : Un score de caractéristique ne peut jamais être supérieur au score de l'aspect auquel la caractéristique est liée.

Dépenser ses points de gloire

Les points de gloire servent à acheter des armes et des modules à l'arsenal. Les règles d'achat en PG sont décrites dans l'arsenal. Cependant, pour rappel :

- Peu importe son total de PG, un PJ peut toujours acheter des armes et modules standards.
- Avec un total de 100 PG, un PJ peut acheter des armes et modules avancés.
- Avec un total de 300 PG, un PJ peut acheter des armes et modules rares.
- Enfin, avec un total de 500 PG, un PJ peut acheter des prototypes de Merlin et des modules de prestige (voir le supplément *2038*).



Chapitre 5
Créer son chevalier

Dans *Knight*, les personnages joueurs sont des héros, puissants et capables d'actions qui défient l'imagination. Des chevaliers, membres du Knight. Cependant, ils sont aussi des personnes, avec une histoire, une vie, un passé qui construisent leur avenir. La création d'un personnage de *Knight* est divisée en différentes étapes. Il suffit de suivre l'ordre des étapes pour composer son personnage (un résumé est disponible à la fin de ce chapitre).

Étape 1 : Les scores de base

Avant de commencer à créer son personnage, chaque joueur doit inscrire sur sa feuille de personnage un score de 2 dans chacun des aspects (*Chair*, *Bête*, *Machine*, *Dame* et *Masque*) et un score de 1 dans chacune des caractéristiques (*Déplacement*, *Force*…). Ces scores représentent un personnage sans talent, sans passion et avec peu d'expérience. Une sorte de matière brute, sans histoire, sans caractère et sans dons.

C'est le choix d'un archétype, le tirage des cartes et la sélection d'un haut fait qui vont créer le personnage et modeler son passé, mais aussi ses forces et ses faiblesses.

Étape 2 : Un archétype

La création d'un personnage de *Knight* commence avec le choix d'un archétype, c'est-à-dire d'un concept très général définissant les bases du héros et, souvent, son origine. Ces archétypes ne sont pas fermés et créer une histoire autour est nécessaire pour avoir un personnage étoffé et complet. Ils ne sont en rien restrictifs et permettent juste de poser l'idée d'un personnage.

Enfin, chaque archétype apporte un bonus en termes de caractéristiques, à ajouter directement sur la feuille de personnage.

Rebut

Le personnage a refusé de suivre les immortels, bien décidé à vivre une existence libre et débarrassée d'une autorité injuste. Il est de fait devenu un rebut pour la plèbe citoyenne et ceux qui la dirigent. Le héros peut avoir été un survivaliste, vivant durant une poignée d'années une existence difficile, faite de combats, de violence, de soif et de faim. Il peut aussi avoir été un rebelle, un combattant de la liberté, préparant et imaginant des actions, des attentats contre les immortels et leurs serviteurs. Enfin, le personnage a peut-être été un pillard, membre d'une bande violente et dangereuse qui rançonnait voire détruisait les autres communautés de rebuts.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Déplacement* et 1 point dans la caractéristique *Endurance*.

Citoyen

Le héros a décidé de suivre les immortels dans leurs arches et de les servir en leur jurant fidélité. S'il n'est pas forcément le plus fervent citoyen qui soit, il reste sensible au pouvoir et au magnétisme de ses maîtres. Le chevalier peut avoir été un indigent, citoyen du pire échelon qui soit, laissé à l'abandon. Ou alors, il a peut-être été un citoyen d'un échelon élevé, donnant des ordres en tant que chef de service ou même en tant que responsable d'un secteur entier d'une arche. Enfin, il peut avoir été un citoyen lambda, noyé dans la foule des autres citoyens, plus obéissant qu'un chien dressé et encore plus fidèle.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Technique* et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

Habitant des territoires libres

Le chevalier est originaire d'un des pays membres des territoires libres. Qu'il ait vécu au sein de la NAU ou non, il a vu l'arrivée des immortels et l'apparition de l'Anathème avec un œil extérieur. Le personnage a peut-être été un habitant d'Amérique du Sud, une célébrité locale ou un adorateur d'une des nombreuses sectes qui ont vu le jour sur le continent. Il peut aussi avoir été un résident de la NAU, un simple civil, un politicien retors, un diplomate voire un scientifique reconnu. Enfin, il a peut-être été un habitant des nombreuses îles libres qui parsèment l'Asie, vivant dans une tranquillité toute relative l'arrivée des ténèbres sur le monde.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Parole*.

Célébrité

Le personnage est une célébrité connue par des millions de personnes pour son savoir-faire, son talent

ou simplement parce qu'elle se trouvait au bon endroit au bon moment. Il peut ainsi avoir été un simple « people », membre d'une jet set décadente et profitant de l'argent pour accroître une gloire non méritée. A contrario, il a peut-être été un acteur ou un chanteur extrêmement célèbre, devenu un modèle pour beaucoup de jeunes. Enfin, il peut avoir été une star oubliée, d'une époque révolue, cherchant à gagner de maigres deniers sur sa gloire passée.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Aura* et 1 point dans la caractéristique *Parole*.

Survivant

Le héros a survécu au pire. Il a vécu des choses qui laisseraient n'importe qui sur le carreau, mais lui est encore là, debout et vivant. Il peut avoir été un survivant d'un terrible fléau ou d'un cataclysme. Le chevalier a peut-être été une des rares personnes à avoir échappé à la vendetta du Nodachi sur le Dragon Asiatique. Ou bien, le héros peut avoir été enlevé par des créatures des ténèbres et s'en être sorti, sans savoir comment.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Endurance* et 1 point dans la caractéristique *Hargne*.

Membre d'une société secrète

Le chevalier était il y a peu encore membre d'une société secrète qui a certainement influencé des personnes et peut-être le monde. Qu'il se soit fait exclure de la société ou qu'il ait pris la fuite, le personnage en connaît encore quelques secrets importants, mais est sans doute poursuivi par ses anciens patrons… Il peut ainsi avoir été un membre de la Black Cell, cette mystérieuse agence secrète aux méthodes atroces. Le chevalier a peut-être aussi été membre de la Fondation, une société de personnes très hétéroclites qui enquêtaient sur l'Anathème avant qu'il n'arrive (auquel cas, le personnage n'a plus la mémoire de son passage à la Fondation, il a tout oublié). Enfin, le héros peut avoir été un membre des très mystérieux Illuminati, vénérant la lumière et semblant vouloir pousser le monde vers un nouvel ordre mondial.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix).

Agent du Nodachi

Avant que le Nodachi ne soit officiellement révélé au monde, le personnage en était sans doute déjà membre. Il était l'un des fervents défenseurs du Japon et de sa cohésion, suivant les ordres du shogun et de l'empereur avec une exactitude et un respect inégalés. Un agent capable de tout pour sa patrie. Mais malheureusement, pour une raison qui reste à définir, il ne fait plus partie du Nodachi. Peut-être a-t-il été licencié ou encore a-t-il démissionné suite à des événements trop lourds à supporter… Quoi qu'il en soit, le chevalier peut avoir été un simple méta-soldat du Nodachi, suivant les ordres de ses supérieurs. Il a peut-être été un shinobi, dissimulé dans l'ombre et assassinant, torturant ou kidnappant les ennemis du Japon. Ou alors l'un des 88 samouraïs, un proche du shogun, capable de défier un chevalier. Dans ce dernier cas, le joueur doit trouver de bonnes raisons pour que son personnage ait quitté le Nodachi.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix) et 1 point dans la caractéristique *Dextérité*.

Membre d'un service secret

Avant d'entrer au Knight, le personnage était un agent secret, un espion, au service d'un État. Il était certainement spécialisé dans le renseignement ou encore dans l'assassinat. Il a sans doute été recruté pour ses talents professionnels. Le héros a peut-être été un agent de terrain du Monna-Molelo ou de la CIA, spécialisé dans les missions risquées en territoire hostile. Il peut aussi avoir été un analyste de la NSA ou de la DGSE, un agent de renseignements, discret et curieux. Enfin, il est possible qu'il ait été un agent infiltré au sein d'une organisation terroriste ou d'un gang, dissimulant son identité sous celle d'un malfrat ou d'un fanatique.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix) et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

Génie

Le chevalier est un génie, un scientifique de haut niveau ou simplement une référence dans un sujet. Il a sans doute découvert des choses qui résonnent encore dans son domaine et est capable de discuter longuement de ses recherches. Il peut ainsi avoir été un professeur d'université reconnu, publiant thèse sur thèse et livre sur livre. Le héros a peut-être aussi été un directeur de recherche ou un scientifique en avance sur son temps, mettant au point des prototypes, des expériences inédites et parfois dangereuses. Enfin, le personnage peut avoir été un inventeur indépendant, un personnage dont les inventions facilitent la vie de nombreuses personnes et qui n'a jamais voulu de reconnaissance particulière.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Technique*.

Artiste

Artiste parmi les artistes, créateur passionné, le personnage est l'une des rares personnes de talent encore capables de pratiquer leur art. Il est certainement doté d'une fougue et d'une passion impressionnantes et d'un magnétisme ressenti par beaucoup. Précieux, il a été recruté par le Knight pour ses talents et sa force de caractère. Le héros peut ainsi avoir été un peintre ou un sculpteur total, sacrifiant sa vie de famille et ses loisirs pour son art. Il a peut-être été un chanteur engagé, connu mais trop franc pour être reconnu par les médias et l'ensemble de la population. Enfin, il peut avoir été un artiste contemporain, danseur ou plasticien, exprimant des choses par son art et une pratique parfois hermétique.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Hargne* et 1 point dans la caractéristique *Aura*.

Indépendant

Le personnage s'est toujours considéré comme libre et est expert pour dénicher ce qu'il y a de pire dans le monde. Il a donc fait en sorte que son travail et sa vie reflètent cet état d'esprit. De fait, il a exercé une profession en accord avec ses aptitudes et ses attentes. Il peut ainsi avoir été un journaliste freelance, à la recherche du scoop, du scandale qui devait faire tomber des puissants. Le héros a peut-être aussi été un détective privé, travaillant dans l'ombre, surveillant des gens et enquêtant parfois sur des affaires un peu sordides. Enfin, il peut avoir été un indépendant, engagé par de riches personnes pour accomplir des tâches garantissant la sécurité de l'entreprise ou de la famille, des missions tantôt violentes, tantôt tranquilles.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Perception* et 1 point dans la caractéristique *Instinct*.

Religieux

Le héros est un fervent croyant, mieux que ça, c'est un personnage religieux, prêtre, imam, rabbin ou encore membre effectif d'un culte ou d'une secte moins connu. Possédant une foi inébranlable, le personnage a été recruté pour sa volonté de fer et pour sa capacité à affronter les ténèbres qu'il considère comme les ennemis de ses croyances. De fait, le personnage peut avoir été un prêcheur d'une des trois grandes religions monothéistes. A contrario, il a peut-être été membre d'une secte défendant la lumière, le soleil, les anges ou toute chose à l'exact inverse de l'obscurité qui ronge l'Humanité. Enfin, le héros a peut-être officié en tant que chef d'un culte plus discret, tel un prêtre vaudou ou encore un chaman indien.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Sang-Froid* et 1 point dans la caractéristique *Hargne*.

Leader

Le chevalier était un chef, avec des qualités réelles de leader. Il était capable, et l'est sans doute encore, de mobiliser des gens autour de lui et de se faire comprendre facilement, simplement par son charisme ou par son intelligence acérée. Il a peut-être été un homme politique en vue, peut-être même un ministre ou un député. Ou bien alors, il peut avoir été un chef de communauté, un maire, voire même un chef d'une tribu perdue quelque part dans la nature. Enfin, il peut avoir été officier dans la police ou encore dans l'armée, dirigeant des équipes sur le terrain et dispensant ses ordres de manière directe et concise.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Aura* et 1 point dans la caractéristique *Instinct*.

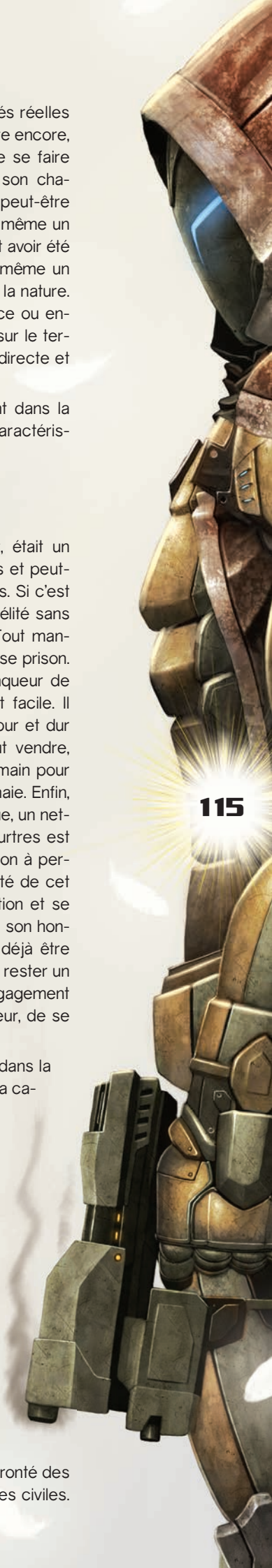
Hors-la-loi

Le personnage, avant d'entrer au Knight, était un hors-la-loi, recherché par plusieurs polices et peut-être même arrêté pour des crimes atroces. Si c'est le cas, sa libération est soumise à une fidélité sans bornes envers le Knight et sa doctrine. Tout manquement referait passer le héros par la case prison. Le chevalier peut avoir été un voleur, braqueur de banque ou cambrioleur, attiré par l'argent facile. Il a peut-être été un trafiquant, un mafieux pur et dur ou un membre de gang, capable de tout vendre, de tout trouver, de tout acheter en sous-main pour son propre ego et son propre porte-monnaie. Enfin, il peut avoir été un assassin, un porte-flingue, un nettoyeur professionnel, dont la liste des meurtres est si longue qu'elle lui a valu une condamnation à perpétuité. Cas particulier, un personnage doté de cet archétype doit être en quête de rédemption et se montrer véritablement héroïque pour laver son honneur. Sa motivation principale peut donc déjà être toute trouvée. Dans tous les cas, il ne peut rester un simple voyou, un simple criminel et son engagement doit montrer une volonté de devenir meilleur, de se dépasser, de se transcender.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Sang-Froid* et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

Voyageur

Avant la fin du monde et même pendant quelque temps après l'apparition de l'Anathème, le personnage était un voyageur, un itinérant qui ne pouvait pas tenir en place et qui faisait de sa vie une longue expédition sur les différents continents. Le héros peut ainsi avoir été un baroudeur, passant sa vie dans les territoires les plus hostiles du monde, entre jungles humides, déserts arides et toundras gelées. Il peut aussi avoir été un grand reporter, un envoyé spécial, présent sur tous les fronts et ayant affronté des prises d'otage, des fusillades et des guerres civiles.



Enfin, le personnage peut avoir été un explorateur des temps modernes, passant sa vie sur des navires d'expédition à la recherche de données scientifiques, de terres inexplorées ou de reliques archéologiques inestimables.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Déplacement* et 1 point dans la caractéristique *Perception*.

Combattant

Il y a encore peu de temps, le personnage construisait son existence autour du combat, des armes et des fusillades. Professionnellement, il a été préparé à se battre et à réagir en tant qu'homme d'action. Il a peut-être été un soldat dans une des nombreuses forces armées du monde telles qu'Eurocorps ou l'armée de la NAU. Il peut aussi avoir été un membre d'une section d'assaut de la police du type GIGN ou SWAT. Enfin, le personnage peut avoir été un mercenaire, membre d'une armée privée, voire même un soldat de fortune à son compte, vendant ses talents aux plus offrants.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* et 1 point dans la caractéristique *Tir*.

Force de la nature

Le héros s'est toujours basé sur sa force physique pour réussir. Il n'a pas forcément été une brute durant sa vie passée, mais a toujours privilégié son corps à son esprit, simplement parce qu'il était bon dans cela, comme un don de la nature. Le chevalier peut avoir été un sportif de très haut niveau dans une discipline qui demande de très gros efforts physiques comme l'athlétisme, l'haltérophilie ou encore le rugby. Il a peut-être aussi été professionnel d'un sport de combat ou d'un art martial, de la boxe en passant par le muay-thaï. Enfin, le personnage n'a peut-être jamais été un sportif et peut simplement avoir profité de sa force et de son endurance durant son travail, en tant que bûcheron, mineur ou même pompier.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Force* et 1 point dans la caractéristique *Endurance*.

Archétype libre

Si le joueur ne trouve pas son bonheur dans les différents archétypes, il peut, avec l'accord du MJ, en créer un lui-même, avec les avantages de caractéristiques qui lui semblent justes.



Étape 3 : Le tirage des cartes

Pour refléter les éléments survenus dans la vie du héros, la troisième étape de création de personnage de *Knight* se base sur un tirage de cartes du tarot, des « lames », qui représentent chacune des éléments du passé du personnage, des qualités ou des défauts et qui donnent aussi des points de caractéristique et d'aspect à répartir.

Le tirage des cartes peut être aléatoire ou non (au choix du MJ) et chaque personnage joueur doit en choisir cinq. Comme annoncé plus haut, chacune apporte plusieurs éléments au héros, éléments qui doivent être repris sur la feuille de personnage.

Voici les différents détails qu'une carte peut contenir :

- Passé : Sous ce titre sont écrites plusieurs phrases qui évoquent un passé pour le personnage. Elles sont volontairement générales pour donner une direction au PJ sans pour autant enfermer son histoire dans un carcan. Lorsque le joueur choisit une carte, il doit donc imaginer le passé de son personnage en accord avec un ou plusieurs termes écrits dans cette section « Passé », et ce, en quelques lignes. L'histoire ainsi composée peut être bonne, mauvaise, violente, peu importe, tant que le joueur fait l'effort d'étoffer son personnage.
- Bonus : Après ce titre sont écrits les bonus en point de caractéristique et point d'aspect que la carte apporte au PJ. Ces bonus sont à inscrire directement sur la feuille de personnage. Si un bonus ne peut s'appliquer pour une raison ou pour une autre (caractéristique dépassant le score de son aspect lié, limitation, etc.), il est tout simplement perdu.
- Avantage/inconvénient : Après ce titre sont à chaque fois présents un avantage et un inconvénient en rapport avec la carte. Lorsqu'il tire ses cinq cartes, un PJ doit choisir, parmi les cinq avantages et les cinq inconvénients obtenus, deux avantages et un inconvénient et les reporter sur sa feuille de personnage.

  Attention : les avantages et les inconvénients peuvent amener de gros bonus et malus qui sont à prendre absolument en compte.

Lames du tarot

Dans *Knight*, la légende qui conte la guerre de la lumière contre les ténèbres fait mention de mystérieuses cartes aux pouvoirs inimaginables. Ces cartes, les lames du tarot, ne serviraient pas à prédire l'avenir, mais seraient liées à une prophétie, une prophétie impliquant une Humanité luttant pour sa propre destinée. Si cette prophétie est perdue depuis longtemps, *Knight* part du principe que les cartes du tarot définissent un personnage et son

histoire, comme si elles représentaient un destin tracé… qui a été tracé. Si en dehors de la création de personnage, les PJ ne tirent plus ces cartes et n'y font plus appel que rarement, c'est aussi pour représenter le fait qu'en tant que chevaliers, ils reprennent leur destin en main. Le leur et celui de l'Humanité.

Chaque PJ doit maintenant choisir cinq cartes de tarot, présentées ci-après, ainsi que deux avantages et un inconvénient parmi ceux que les lames leur proposent. Chaque lame ne peut être choisie qu'une seule fois.

Pour une création plus rapide, si le MJ le décide, les cartes peuvent être tirées de manière aléatoire, dans un paquet composé des arcanes majeurs du tarot.

I. Le Bateleur



Le Bateleur est la figure du recommencement, de l'initiative créatrice et du développement des potentiels.

Passé : Une jeunesse d'apprentissage, un don dont on a récolté les fruits, une décision imprévue et heureuse, un choix soudain et malheureux, une jeunesse riche et pleine d'opportunités, un changement de vie, un changement de profession, une renaissance.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Infatigable :* De manière naturelle, le corps du héros résiste aux chocs et à la fatigue engendrés par les coups portés sur sa méta-armure. De ce fait, il ne perd par les points de santé dus à des dégâts causés à son armure (habituellement 1 PS par tranche de 5 PA perdus en une fois).

Inconvénient : *Colérique :* Le héros est sujet à des pics de nervosité dus à presque tout et n'importe quoi (opposition d'idées, échec, acte que le personnage ne supporte pas, etc.). Ces pics se transforment très vite en colère semblable à de la folie. Le personnage subit un malus de 3 dés à tous ses tests base *Sang-Froid* lorsqu'il tente de se calmer ou de ne pas céder à la colère.

II. La Papesse



La deuxième lame du tarot symbolise les secrets qui cheminent, les mystères et les intrigues qui forgent la connaissance.

Passé : Un personnage menteur, un mensonge qui crée du malheur, un mensonge qui permet une évolution, des mystères révélés, un chercheur de l'occulte, des intrigues haut placées, des cheminements en politique, un secret inavoué.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Connaissance secrète :* Le personnage possède une connaissance, dans certains domaines, dont peu de personnes disposent. Pour toutes les connaissances d'un type au choix parmi : pègre, occulte, secte, société secrète…, lorsque le personnage effectue un jet base *Savoir*, le niveau de difficulté (pas le score) est abaissé de un. Cet avantage fonctionne tout le temps pour le type de connaissance choisi.

Inconvénient : *Curiosité maladive :* Le personnage est d'une curiosité maladive, ce qui peut le pousser à prendre des risques et des initiatives pouvant mettre en danger ses compagnons ou lui-même. Une fois par séance de jeu, le MJ peut utiliser cet inconvénient pour obliger le PJ à s'intéresser à un sujet anodin ou à une information peu importante. Cet intérêt, s'il n'est pas immuable, dure 1D6 heure jusqu'à ce que le héros se lasse ou assouvisse sa curiosité.

Le Fou

Certains chevaliers parmi les sénéchaux les mieux renseignés affirment que le choix des recrues n'est pas seulement dû aux décisions de la Table Ronde, d'Arthur ou de Merlin, mais aussi à celles d'un étrange personnage nommé le Fou. Proche d'Arthur, cet homme serait doté de deux visages siamois et aurait la capacité de lire le passé, le présent et l'avenir de chaque être humain en tirant cinq cartes d'un magnifique jeu de tarot. Dans les tréfonds de Camelot, Merlin et Arthur rencontreraient ainsi le Fou pour lui proposer le nom d'un futur chevalier. Le Fou tirerait alors cinq cartes et donnerait son aval ou non quant à la future recrue. Bien entendu, cette histoire n'est qu'une rumeur qui court à travers les corridors de la forteresse. Si elle était vraie, cela voudrait dire qu'Arthur comme Merlin ne sont pas ceux qui décident du futur du Knight…

III. L'Impératrice



Cette lame représente la science, la connaissance et tous les savoirs en général. Elle symbolise aussi les études et l'apprentissage.

Passé : De longues études, de très courtes études, un apprentissage difficile, un scientifique, un technicien, un savoir original, de nombreuses connaissances, une absence de savoir, un entraînement intense.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Mémoire efficace :* Le personnage a une mémoire qui lui permet de tout assimiler comme il le désire et de se rappeler à peu près tout. Il peut, une fois durant chaque séance de jeu, demander au MJ de lui fournir un savoir académique, un souvenir ou simplement un savoir passé que son personnage aurait pu lire ou voir quelque part. Ce savoir ne peut pas résoudre automatiquement une enquête ou abattre toutes les difficultés d'une aventure, mais peut bien entendu aider à les résoudre.

Inconvénient : *Esprit de contradiction :* Le héros ne supporte pas que les autres aient raison, il prend donc toujours le contre-pied de ce qu'ils disent au risque de faire traîner la discussion pendant des heures ou de provoquer une réaction hostile de l'interlocuteur. Une fois par partie, quand le MJ le décide, lorsqu'un personnage (joueur ou non) pose un argument qui peut être soumis à un doute, le PJ doit tenter de prouver l'inexactitude ou la fausseté de l'argument en utilisant son savoir ou des moyens techniques.

IV. L'Empereur



La quatrième lame du tarot symbolise l'action et la concrétisation des choses. Cette carte est aussi le symbole du commandement et de tous ceux qui dirigent par leur charisme ou leur magnétisme.

Passé : Un grand projet qui se termine, un grand projet qui échoue, un poste d'officier, un chef abominable, un merveilleux mentor, un poste de dirigeant suite à un long travail, un poste de dirigeant obtenu par hasard, un magnétisme envoûtant, une absence de charisme.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Magnétique :* Que ce soit par sa gestuelle ou son magnétisme, le héros attire l'attention de tous ceux qu'il croise. De ce fait, il bénéficie d'un bonus d'une réussite automatique à tous ses jets base *Aura* lorsqu'il interagit avec des personnages humains.

Inconvénient : *Présomptueux :* Le PJ a une très haute opinion de lui-même, ce qui le fait agir dangereusement et le rend parfois antipathique vis-à-vis de ceux qu'il croise. Lorsqu'il prend la parole, le héros vante souvent ses « exploits » et ses qualités. En outre, il n'hésite pas à monter à l'assaut de créatures bien plus fortes que lui (à la discrétion du MJ).

V. Le Pape



Cette lame symbolise la religion, le fait de croire et toute forme de spiritualité. C'est aussi la carte qui représente la morale et le fait de respecter la loi ou non, aussi bien celle des Hommes, de la nature ou des dieux.

Passé : La croyance, une ou des pratiques religieuses, l'absence de foi, une morale à toute épreuve (bonne ou mauvaise), un garant de la loi, un hors-la-loi, le fanatisme, la découverte de la spiritualité, la haine du divin.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Forteresse spirituelle :* L'esprit du héros est un bastion impénétrable, comme une sorte de forteresse spirituelle. Il est donc gratifié, à la création de personnage, d'un bonus de 5 points d'espoir, ce qui augmente son score total de points d'espoir.

Inconvénient : *Fanatique* : Le PJ est un fanatique obtus. Il peut être un fanatique religieux, un intégriste ou simplement un fervent défenseur d'un code moral ou de la loi. Dans tous les cas, en plus d'être têtu, il est prosélyte et n'hésite pas à montrer son adoration. En termes de jeu, cet inconvénient est sujet à l'interprétation de son personnage par le joueur et n'ajoute aucun point de règle. Au joueur de rester en accord avec l'inconvénient et de se sentir capable de jouer un personnage de ce type.

VI. L'Amoureux

C'est la lame qui symbolise une décision à prendre, un choix difficile, une hésitation. Elle représente aussi le libre arbitre, l'initiation, l'amour, le désir ou encore la passion.



Passé : Un amour puissant, une absence d'amour, une activité sexuelle débordante, une abstinence, un dilemme, un choix difficile, une hésitation qui cause du malheur, un personnage libre, un hors-la-loi, une envie de liberté, un anarchiste.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Aisance* : Par adaptabilité ou par contrôle de son corps, le héros fait preuve d'une aisance particulière avec tout type d'armures et d'armes. Il peut, par exemple, tirer à la mitrailleuse tout en se déplaçant ou nager avec une armure de plate. En termes de jeu, le PJ ignore l'effet *lourd* des armes. Cependant, il doit quand même les tenir à deux mains pour pouvoir les utiliser.

Inconvénient : *Graveleux :* De façon naturelle ou à cause d'un traumatisme, le PJ ne peut s'empêcher d'insérer des remarques graveleuses dans tout ce qu'il dit. En outre, son obsession le pousse à agir parfois dangereusement et à mettre dans l'embarras ses coéquipiers et les personnes qui lui plaisent. Pour tous ses tests de *Parole* et d'*Aura* impliquant de communiquer avec une personne l'attirant sexuellement (à la discrétion du MJ), le PJ voit son niveau de difficulté augmenter d'un cran.

VII. Le Chariot



Cette carte représente le progrès, la réussite, mais aussi la conciliation de forces opposées, l'amitié naissant entre des ennemis ou une haine se dissolvant. Parfois, elle représente aussi une opposition très farouche.

Passé : Un ennemi devenu ami, une réussite retentissante, un combat remporté avec facilité, une bataille remportée avec difficulté, de la haine qui se transforme en amour, un ennemi juré, des amis chers qui se trahissent.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Sûr de soi :* Le PJ est doté d'une confiance quasi absolue dans ses paroles et son jugement sans pour autant faire preuve de prétention. De ce fait, il bénéficie d'un bonus d'une réussite automatique à tous ses jets base *Parole* lorsqu'il interagit avec des personnages humains.

Inconvénient : *Ennemi juré* : Le personnage s'est fait un ennemi juré dans une organisation rivale ou ennemie du Knight. Cet ennemi est un personnage puissant (à la discrétion du MJ) et fera tout pour tuer le personnage, jeter la honte sur lui, blesser ses proches ou simplement lui faire du mal.

VIII. La Justice



La huitième lame du tarot symbolise l'ordre, l'équilibre, la stabilité, mais aussi la logique et les mathématiques. Elle représente aussi parfois l'administration et un ordre complexe, fait de sous-ordres qui s'imbriquent telles des organisations kafkaïennes.

Passé : Un poste dans une administration, une vie au service des forces de l'ordre, une vie stable, un scientifique, une stabilité qui dérange, se noyer dans l'administration, un ordre qui oblige à l'abominable, faire face à une justice aveugle.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Bon sens :* Disposant d'un bon sens et d'une logique innés, le héros est particulièrement difficile à manipuler. Par conséquent, il reçoit un bonus d'une réussite automatique lors des jets qu'il effectue pour savoir s'il est berné ou non, peu importe le combo. De plus, en cas d'échec critique lors de ce jet, le PJ subit seulement les effets d'un échec normal.

Inconvénient : *Trop prudent* : Le personnage est si prudent qu'il agit parfois plus lentement que prévu. Ce n'est pas de la peur, à ce qu'il dit, mais plutôt « une analyse en détail de la situation ». En termes de jeu, plutôt que de lancer 3D6 pour déterminer son *initiative*, le PJ lance seulement 2D6 (plus les bonus appropriés évidemment).

IX. L'Ermite



Cette carte représente le temps qui passe, mais aussi la méditation, l'introspection et la solitude. C'est aussi le symbole du retard, d'une attente qui dure ou encore de quelque chose qui ne vient pas.

Passé : Une retraite solitaire, une fuite loin du monde, de trop longues études, un coma prolongé, un ami ou un amour disparu, une promotion qui ne vient pas, un héros laissé pour mort, un isolement en asile psychiatrique, un séjour en prison.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Esprit d'acier :* Le personnage est habitué à gérer ses émotions seul et sait qu'il peut compter sur lui-même avant toute autre personne. S'il mécanise souvent ses émotions, il résiste mieux à l'Horreur et perd moins facilement espoir. En termes de jeu, lors des pertes de points d'espoir, peu importe leurs sources, le personnage perd toujours 1 point d'espoir de moins que ne l'annoncent le MJ ou les dés.

Inconvénient : *Solitaire :* Le personnage est habitué à la solitude et ne fait jamais totalement confiance aux autres. Même les chevaliers de sa coterie ne sont pour lui que des amis, rien de plus. De fait, lorsque le PJ participe à un test d'aide, qu'il en soit le PJ central ou non, la difficulté du test est augmentée de un.

X. La Roue de la Fortune



La dixième lame du tarot, à l'inverse de l'Ermite, symbolise l'inattendu, l'initiative, le partage, mais aussi la spontanéité, l'intuition, l'instinct ou encore des événements inattendus mais heureux. Par extension, elle est aussi associée à la chance et aux jeux en général.

Passé : Une intuition qui sauve la vie, une chance aux jeux, une victoire inattendue, un gagnant à une loterie, une chance très favorable, un instinct hors du commun, des initiatives heureuses, une générosité bienvenue, une naissance heureuse, un accident qui crée du bon.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Chanceux :* Le personnage possède une chance hors du commun. Il est capable de réussir des choses inattendues ou de gagner de manière totalement imprévue. En termes de jeu, une fois par partie, le PJ peut relancer gratuitement tous les dés d'un test qu'il a raté.

Inconvénient : *Mauvaises intuitions :* Le héros, s'il est très intuitif, a parfois des intuitions qui peuvent le conduire, lui et ses proches, à sa perte. Ainsi, en termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut décider qu'un test comportant la caractéristique *Instinct* ou *Perception* effectué par le héros échoue automatiquement (après que le personnage a lancé les dés).

XI. La Force



La lame de la Force représente la puissance et l'énergie de l'être humain. C'est aussi devenu par extension le symbole de la force d'une personne dans son essence, mais aussi dans ce qu'elle maîtrise ou possède.

Passé : Une puissance qui aide, une force physique développée, une victoire par la force, une victoire sportive, une carrière sportive, de nombreux atouts à disposition, des possessions qui rendent puissant, une grande force d'esprit, une grande force morale.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Dur à cuir :* Le personnage est plus résistant que la moyenne et dispose d'une endurance presque hors du commun, pouvant subir plus de coups et de blessures que quiconque. En termes de jeu, le personnage dispose de 5 points de santé supplémentaires, ce qui augmente son total de points de santé de 5.

Inconvénient : *Forcené :* Le héros pense que la violence et la force sont les meilleures armes du Knight dans sa guerre contre l'Anathème. Il use et abuse de ses armes et de ses muscles, même quand la situation exige discrétion et subtilité. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut obliger le personnage à lancer une attaque sur un ennemi présent si l'équipe prend trop de temps à réfléchir à un plan ou à disserter sur la meilleure organisation à mettre en place.

XII. Le Pendu



Cette lame symbolise tout ce qui emprisonne l'esprit humain et qui « le contraint » au sens large du terme. On peut ainsi y associer le corps, mais aussi les vœux, les idéaux et les sacrifices. On associe aussi à la lame du Pendu l'oubli de soi, le désintéressement et la pureté du corps.

Passé : Un ascète, un code moral très prononcé, un vœu monacal, un idéal, un respect de la loi qui emprisonne, un coma de courte durée, un corps autrefois paralysé, un sacrifice consenti, un sacrifice obligé, un désintérêt de la société, un corps sain.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Code moral :* Le personnage dispose d'un code moral qui balise sa vie et qui peut être défini en quelques points ou encore d'un vœu qu'il respecte à la lettre. Il peut être proche du code du Knight ou non. En termes de jeu, le personnage dispose d'une motivation mineure supplémentaire (voir **étape 6 - page 128**) intitulée : respect du code.

Inconvénient : *Sacrifice total :* Le personnage a tout sacrifié à un moment de sa vie. Il n'a plus de famille, plus d'ami et est peut-être une nouvelle personne. Motiver le personnage est difficile et seul son travail au Knight semble lui permettre d'exister encore. En termes de jeu, le héros ne possède pas de motivation majeure.

XIII. L'Arcane sans nom



L'Arcane sans nom, aussi nommé la Mort, est une lame un peu particulière, car elle symbolise la fin et une absence d'évolution à venir. Pour certains, elle symboliserait aussi le renouveau, la renaissance ou la régénération.

Passé : Un accident brutal, une amnésie, la mort qui frappe un ou des proches, un héros sans famille, un personnage venu de nulle part, une identité nouvelle, un héros âgé.

(Cette lame est incompatible avec celle de la Maison-Dieu, si cette dernière carte est tirée en même temps que l'Arcane sans nom dans le cas d'un tirage aléatoire, le PJ doit remplacer une des deux cartes par une autre tirée aléatoirement.)

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Trompe la mort :* Le héros semble être ignoré par la mort, comme s'il s'accrochait à la vie de toutes ses forces, même lors des pires situations. En termes de jeu, lorsque le personnage est mis à l'agonie, peu importe la raison, il ignore le résultat « mort » sur la table des blessures et prend le résultat le plus proche. Cet avantage ne peut être utilisé qu'une fois par mission.

Inconvénient : *Vétéran :* Le personnage est déjà bien âgé, il a sans doute plus de 50 ans et ses potentiels sont plus difficiles à développer. S'il possède déjà de l'expérience, il est plus difficile pour lui d'en acquérir. En termes de jeu, le personnage ne peut augmenter son score d'aspects au-delà de 7.

XIV. La Tempérance



La quatorzième lame du tarot symbolise l'équilibre du corps, la guérison, la régénération, les soins et les miracles. Elle signifie aussi l'évolution positive du corps, et parfois un changement négatif, notamment en ce qui concerne les maladies ou le laisser-aller.

Passé : Une guérison miraculeuse, une maladie grave soignée, des blessures graves vite oubliées, une régénération hors du commun, une vie à perfectionner son corps, une vie au service des malades, une vie dans un lieu de soin, un soigneur, des maladies nombreuses, une maladie rare, un laisser-aller total.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Guérison rapide :* Le personnage est doté d'un métabolisme plus rapide que la normale. Il récupère vite, très vite, et semble pouvoir se remettre de blessures qui laisseraient normalement sur le carreau. En termes de jeu, cela signifie que le personnage met deux fois moins de temps à récupérer ses points de santé. De plus, lorsque le personnage récupère des points de santé grâce à des soins, des nanoM ou des nods médicaux, il en récupère toujours 3 de plus.

Inconvénient : *Immunité déficiente :* Le héros a le malheur de posséder une résistance aux maladies, aux poisons et aux toxines quasi nulle, ce qui peut le mettre dans des situations très périlleuses. En termes de jeu, lorsque le personnage doit subir une maladie, les effets d'un poison ou d'une toxine, le MJ ne lance pas de dés de dégâts, car le PJ subit automatiquement le maximum.

XV. Le Diable



La lame du tarot nommée le Diable représente tous les excès, les instincts primaires, le pouvoir, le sexe, l'argent et le rock'n'roll. Elle symbolise aussi tous les appétits dévorants, l'excitation, l'animalité et la bestialité en général. C'est sans doute une des lames les moins positives du tarot.

Passé : Une vie d'excès, des instincts primaires qui conduisent à des problèmes, une réaction violente aux conséquences néfastes, une animalité dérangeante, un lien aux animaux, un problème avec les animaux, la drogue, l'alcool, l'argent utilisé pour se faire du mal, une dépendance.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Instinct animal :* Le personnage possède un instinct très prononcé qui lui permet de percevoir des choses et des événements avant les autres. En termes de jeu, le héros conserve son score d'*initiative* normal lors des embuscades et conserve ses scores de *défense* et de *réaction* lorsqu'il subit une attaque surprise ou lorsqu'il est attaqué dans le dos.

Inconvénient : *Brute :* Le héros est une brute finie, avec un comportement violent et une attitude de bourrin. Si sa vie ne se résume pas forcément à ces vérités, il est probable que le héros soit quelqu'un de simpliste, qui aime rabaisser les autres et qui adore la violence et ses conséquences. En termes de jeu, le personnage ne peut pas augmenter son score dans l'aspect *Machine* au-delà de 5.

XVI. La Maison-Dieu



Sans doute une des lames les plus connues du tarot, la Maison-Dieu représente la destruction, la fin, l'acte d'exterminer la vie, les choses et faire table rase de tout. Mais cette lame est aussi associée à la renaissance après une destruction nécessaire et à la naissance de nouveaux potentiels. Elle peut donc symboliser le renouveau et une nouvelle capacité à mieux évoluer.

Passé : Une amnésie, une ville ou un village anéanti, la fin d'une vie, une naissance heureuse, une perte chère, une table rase du passé, la jeunesse, une envie d'expérience, un manque d'expérience.

(Cette lame est incompatible avec l'Arcane sans nom, si cette dernière carte est tirée en même temps que la Maison-Dieu, dans le cas d'un tirage aléatoire, le PJ doit remplacer une des deux cartes par une autre tirée aléatoirement.)

Bonus : Les bonus accordés par la Maison-Dieu sont un peu particuliers. En effet, le personnage ne reçoit pas de bonus en point de caractéristique, mais à la place, il reçoit 2 points d'aspect à répartir librement.

Avantage : *Soif d'apprendre :* Le personnage est sans doute jeune et a besoin d'en apprendre toujours plus de ses coéquipiers. Il les prend sans doute pour exemple et essaie de devenir aussi bon qu'eux dans leurs domaines de prédilection. En termes de jeu, une fois par partie et uniquement à Camelot, le héros peut apprendre d'un autre personnage joueur pour augmenter une caractéristique. Ce personnage, qui est nommé professeur, entraîne le héros pendant des heures. Il ne peut le faire que s'il possède la caractéristique concernée à un niveau supérieur de 2 points à celui du héros. Au terme de l'entraînement, le héros peut augmenter la caractéristique concernée de 1 point, en payant un coût en expérience divisé par 2.

Inconvénient : *Amnésique :* Qu'il ait été retrouvé à moitié mort sur une plage ou qu'il se soit réveillé dans un hôpital, le personnage semble n'avoir aucun passé et être inconnu de tous. Il semble tout de même posséder un avenir glorieux au sein du Knight. En termes de jeu, le passé du héros doit être composé par le MJ et rester secret, ses avantages sont aussi choisis par le MJ et seront révélés au héros au cours des différentes parties de *Knight* (au bon vouloir du MJ).

XVII. L'Étoile



Occulte par excellence et considérée par beaucoup comme une carte bénéfique, cette lame représente littéralement la bonne étoile. Elle est associée au futur radieux, à la chance, mais aussi aux rêves, au sommeil et à la confiance en l'avenir.

Passé : Des rêves prémonitoires, une chance insolente, une carrière exemplaire, une vie facile, des amis en or, une confiance en l'avenir, des cauchemars, un sommeil absent, des réussites qui rendent jaloux.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Rêves prémonitoires :* Le personnage fait régulièrement des rêves prémonitoires. Il en a conscience et, même s'il ne maîtrise pas ce don, il peut parfois s'avérer très utile. En termes de jeu, une fois par partie, lorsque son personnage dort, le joueur peut demander au MJ ce qu'il voit dans ses rêves prémonitoires. Le MJ doit répondre au joueur de façon sibylline, par deux ou trois phrases allégoriques sur la suite du scénario ou encore sur un personnage important de l'aventure. Cette réponse ne doit pas mal aiguiller le joueur et, bien évidemment, ne pas l'amener sur de fausses pistes (mais bien sûr, le personnage peut toujours mal interpréter ses rêves).

Inconvénient : *Cauchemars :* Depuis quelques années, suite à un traumatisme, le personnage dort très

mal et fait régulièrement des cauchemars terribles (à préciser en accord avec le MJ) qui l'empêchent de dormir et dévorent son sommeil en plus d'alimenter sa fatigue. En termes de jeu, lorsque le personnage dort ou se repose pour récupérer des points de santé, il doit lancer 1D6. Sur un résultat pair, tout va bien, la récupération et la nuit sont normales. Sur un résultat impair, le héros subit une nuit de cauchemars et ne récupère aucun point de santé, même en cas de soin à l'infirmerie du Knight, et perd 1 point d'espoir.

XVIII. La Lune



La dix-huitième lame du tarot symbolise les illusions, le mensonge et ce qui touche aux reflets de soi. Elle représente aussi l'inconscient, les lapsus et en général le monde abstrait. D'une manière plus prosaïque, elle est aussi associée aux miroirs, à l'argent et à tout ce qui brille.

Passé : Un souvenir enfoui dans l'inconscient, des rêves d'un autre monde, des jumeaux, un lapsus régulier qui dérange, un trouble obsessionnel compulsif, une peur irraisonnée, la peur des autres, un illusionniste, une croyance qui se révèle fausse, un mensonge qui dure, un secret bien gardé.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Menteur professionnel :* Le héros est très doué pour mentir et faire passer des vessies pour des lanternes. S'il n'est pas forcément un escroc, il ment avec un naturel et un aplomb que beaucoup envieraient s'ils savaient que le personnage ment. En termes de jeu, lorsque le personnage effectue un jet *Parole* combo *Discrétion*, la difficulté du test est réduite d'un niveau (un test difficulté faisable passe à un test difficulté facile).

Inconvénient : *Lunatique :* L'inconstance est caractéristique du personnage dont les émotions et les idées varient au fil des jours. Qu'il soit lunatique, bipolaire ou cyclothymique, le héros est sujet à des accès d'humeur, passant de la joie à la tristesse, de la sérénité à l'excitation en quelques instants. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut décider de l'émotion du héros ou de son sentiment actuel. Il peut être en totale contradiction avec son comportement jusqu'à présent et, bien entendu, provoquer des malus sur ses différents jets (à la discrétion du MJ).

XIX. Le Soleil



Comme on peut s'en douter, la lame du tarot nommée le Soleil représente la lumière, la joie, l'or et l'abondance. C'est une carte particulièrement bénéfique, qui est tout de même rapprochée de la vanité, de l'égoïsme et du paraître. Plus généralement, elle est aussi associée à la vérité, à l'illumination, au discernement, à la gloire et à la célébrité.

Passé : Une illumination, une grande joie, une découverte en or, une célébrité bien acquise, une gloire méritée, la découverte de la vérité, la découverte d'un secret, un éducateur, un professeur, la vanité, une envie de bien paraître.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Rayonnement :* Le personnage est doté d'une aura naturelle qui réconforte les autres et leur permet de se dépasser. Profondément bienveillant, c'est un leader-né, qui est capable de pousser ses alliés à donner le meilleur d'eux-mêmes. En termes de jeu, lorsque le personnage est aidé par les PJ pour effectuer une action, ceux-ci reçoivent un bonus d'un dé à leur jet, peu importe la caractéristique utilisée, et ce, même lors d'un mode héroïque.

Inconvénient : *Égoïste :* Le personnage pense à lui avant de penser aux autres, c'est comme ça. Son intégrité, sa mise en avant, sa gloire sont plus importantes que ce qui peut arriver aux autres, même à ses alliés. En termes de jeu, le personnage ne peut jamais être adjuvant lors d'un mode héroïque. Il ne sort cependant pas de la scène et peut agir pendant le mode, totalement normalement, comme si c'était une phase classique, et accomplir des actions.

XX. Le Jugement



La vingtième lame du tarot représente la foule et tout ce qui touche aux interactions entre les personnes. Elle symbolise ainsi la réputation bonne ou mauvaise, les jugements, les paroles, les discours. Dans une moindre mesure, le Jugement est aussi associé à la libération et à l'emprisonnement, aux forces de l'ordre, à la justice et à l'injustice et, enfin, à l'équité et son contraire.

Passé : Une bonne réputation, une mauvaise réputation, une manifestation, une émeute, un jugement qui sauve, un jugement qui condamne, un tribunal, les forces de l'ordre, la prison, une libération, une injustice, un public.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Empathie :* Le personnage est doué d'une empathie naturelle avec les gens. Il peut comprendre ses interlocuteurs, détecter leurs sentiments et leurs émotions en quelques regards. En termes de jeu, lorsque le personnage cherche à déceler les émotions ou les sentiments d'un interlocuteur, il reçoit un bonus d'une réussite automatique à son jet base *Instinct* et ignore les éventuels échecs critiques.

Inconvénient : *Prisonnier :* Le personnage est un prisonnier, recruté par le Knight directement en prison. Pour s'assurer qu'il ne tente pas de s'échapper, la section Tarasque du Knight a implanté dans le héros un micro-explosif commandé à distance capable de lui faire sauter la cervelle à la moindre incartade. En termes de jeu, la motivation majeure du personnage doit être : Retrouver la liberté. Tant que cette motivation n'a pas été accomplie, le personnage ne peut pas récupérer ou gagner de points d'espoir (les conditions de l'accomplissement de cette motivation doivent être créées en concertation avec le MJ, il peut par exemple s'agir d'un nombre de missions accomplies, d'un acte particulièrement héroïque, etc.).

XXI. Le Monde



Cette lame symbolise l'harmonie, l'équilibre, l'accomplissement d'un projet ou d'une œuvre, mais aussi la nature et tout le règne vivant. En général, le Monde est une carte bénéfique, qui signifie un succès ou des circonstances favorables. Cependant, cette lame peut aussi être vue comme un éparpillement entre des dizaines de différents sujets, un revers de fortune ou une hostilité de la nature (catastrophe naturelle notamment).

Passé : Une relation harmonieuse, une vie équilibrée, un grand projet accompli, une œuvre terminée, un travail dans la nature, une profession en lien avec les animaux, une vie éparpillée, une malchance qui change la vie, une blessure grave due à un animal, une catastrophe naturelle vécue et qui a blessé, une catastrophe naturelle sans gravité.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Créateur-né :* Le personnage est doué de ses mains pour fabriquer des choses et créer des œuvres. Par chance, la flamme artistique ne l'a jamais quitté et il continue son art. Il peut être peintre, sculpteur ou encore musicien et fait profiter le Knight de ses compétences artistiques. En termes de jeu, le personnage pratique un art. Il peut ajouter une motivation supplémentaire à ses motivations mineures : Réaliser une œuvre. Elle fonctionne comme n'importe quelle motivation mineure.

Inconvénient : *Porte-malheur :* Le personnage est un porte-poisse, un vrai de vrai, de ceux qui façonnent l'histoire par les catastrophes qu'ils amènent. Si le malheur ne le touche pas forcément lui, il touche ceux qui l'accompagnent. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut considérer qu'un test raté par le héros ou par un de ses alliés est un échec critique. Cet inconvénient peut se cumuler si plusieurs PJ le choisissent.

La lame sans nombre : Le Fou



Carte très mystérieuse au sein du tarot, la lame du Fou n'est pas numérotée et peut signifier un grand nombre d'éléments et symboliser quantité de choses. Généralement, elle représente l'insouciance, la naïveté, l'innocence et bien entendu la folie. Certains l'associent aussi aux choses feintes, à la fausse innocence, la fausse naïveté.

Passé : Une innocence bafouée, une naïveté qui coûte cher, des enfants, des fous, des gens diminués, une folie feinte, une culpabilité dissimulée, une démence passagère, une maladie psychologique, un asile.

Bonus : Les bonus accordés par le Fou sont un peu particuliers. En effet, le personnage ne reçoit pas de bonus en point d'aspect, mais à la place, il reçoit 6 points à répartir dans n'importe quelles caractéristiques.

Avantage : *Chevalier véritable :* Le personnage est pur, réellement. Il est bienveillant, généreux, un véritable chevalier, avec de l'honneur, aucune mauvaise intention et son but est de sauver l'Humanité. Il fait preuve d'une abnégation sans pareille. C'est un vrai héros. En termes de jeu, le personnage peut déclencher le mode héroïque lorsqu'il ne possède que 4 points d'héroïsme (au lieu des 6 points habituels), mais son total reste toutefois limité à 6. En contrepartie, le moindre acte de malveillance de sa part est puni par la perte de 1 point d'héroïsme.

Inconvénient : *Trouble mental :* Le personnage possède un trouble psychologique qui affecte sa vie de tous les jours et la rend difficile. En termes de jeu, le personnage possède soit une phobie (exemples de phobies : le sang, la foule, l'altitude, les insectes, l'eau, les lieux fermés, les maladies, etc.) ou un trouble compulsif (exemples de troubles compulsifs : pyromanie, kleptomanie, collection de toutes choses, comptage de détails qui l'entourent, etc.). Cet inconvénient est essentiellement basé sur le roleplay, mais peut tout de même apporter des malus en dés sur un jet si le MJ le juge nécessaire.

Étape 4 : Le haut fait

Pour avoir été choisi au sein du Knight, le personnage doit avoir accompli un exploit, réalisé quelque chose de grand, qui résonne pour plusieurs personnes. Un chevalier n'est pas n'importe qui et doit être un modèle pour l'Humanité. De fait, un ou plusieurs de ses actes passés doivent constituer le début de sa légende et signifier au monde qu'il est capable d'exploits, que c'est un vrai héros.

Le haut fait peut avoir été accompli par le héros il y a des années ou seulement quelques jours, mais doit être assez retentissant pour constituer un vrai fait héroïque. Certains hauts faits nécessitent des conditions ou des restrictions, comme posséder des scores minimums dans une caractéristique. Chaque haut fait apporte des bonus qui sont précisés dans sa description. Enfin, c'est en accomplissant son haut fait que le personnage reçoit son surnom, qui lui restera tout le long de sa carrière. Pour chaque haut fait, une liste de surnoms est proposée au joueur. Il peut choisir un des surnoms proposés ou en inventer un.

À cette étape, le joueur doit donc choisir un haut fait parmi ceux de la liste ci-dessous ou en inventer un avec les bonus adéquats (avec l'accord du MJ) :

Survivant de la peste rouge

Lorsque la peste rouge a frappé la côte Est des États-Unis, le héros était présent et a été touché par ce mal. Son corps en a subi tous les symptômes et, contre toute attente, il a survécu au pire. Même s'il en garde des séquelles graves sur le corps, le personnage est connu pour être plus résistant que la normale.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Endurance*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Survivant, l'Abîmé, le Dévasté

Torturé dans les ténèbres

Le héros a été enlevé par des créatures des ténèbres et est resté captif pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Dans l'obscurité, il a été torturé, souillé, peut-être même pire. Mais défiant tous les pronostics, le personnage s'en est sorti vivant, à la force de ses bras ou grâce à sa volonté. Il ne se souvient de rien, seulement des cris des créatures et des siens.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Endurance* ou de 4 en *Force*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Torturé, le Ténébreux, le Sombre

Combat de titans

Le personnage a été recruté par le Knight pour avoir combattu et vaincu une puissante créature des ténèbres (à définir) qui le traquait. Bien que profondément blessé lors du combat, le héros a tué l'abomination avec un armement rudimentaire, comptant plus sur sa force et son endurance. Il a gagné ce combat normalement perdu d'avance.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 5 en *Chair*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Poing, le Forcené, le Colosse

En territoire ennemi

Le chevalier, comme de nombreuses autres personnes, a vu sa maison, son village ou sa ville disparaître sous une tache de ténèbres. Seul ou avec un groupe qu'il a mené, le personnage a réussi à s'échapper de l'obscurité, à éviter les créatures qui rôdaient dans les ombres et à résister au mal qui l'encerclait. Grâce à sa hargne et à sa capacité à se mouvoir rapidement, le héros en a réchappé, ce qui lui a valu un recrutement au sein du Knight.

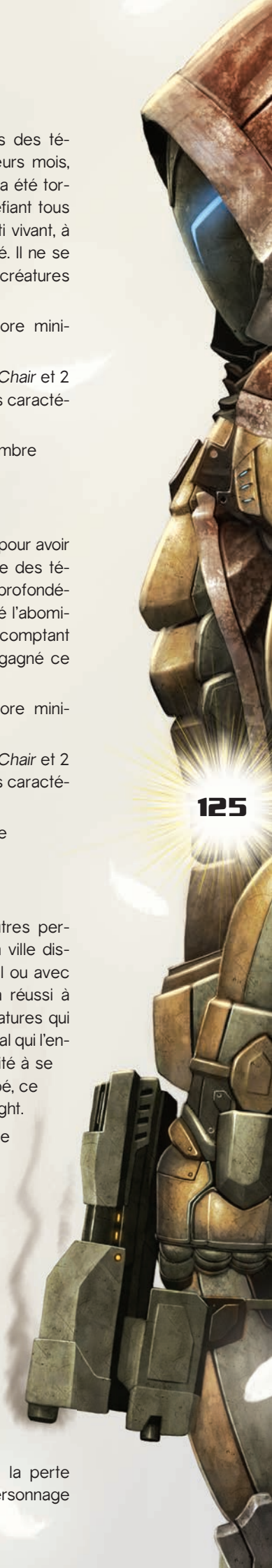
Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Bête*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Discret, l'Ombre, le Fantôme

Le renouveau de l'espoir

Le héros a subi le désespoir, il a peut-être fait du mal à ses proches ou à des innocents et possédait les stigmates de la perte totale d'espérance. Cependant, seul, le personnage





a retrouvé l'espoir. Grâce à sa propre hargne, à sa combativité, il est l'un des rares à être sorti seul de cet état qui rend fou et tue une quantité tristement phénoménale d'êtres humains.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Hargne*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Espéré, le Lumineux, l'Innocent

Héros de guerre

Le personnage est un combattant-né, il a participé à une guerre, plusieurs grandes batailles et est connu pour être un excellent guerrier. Qu'il soit un mercenaire, un simple survivant ou encore un soldat, le héros a été repéré pour avoir remporté une victoire et avoir été porté en héros par ses alliés.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Combat* ou en *Tir*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* ou *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Champion, le Hérault, le Guerrier

Construction de la première arche

Le héros est l'un des créateurs ou ingénieurs qui ont participé à la construction de la première arche, celle de Londres. Reconnu comme concepteur ou architecte par les immortels et les citoyens, le personnage est une célébrité au sein des milieux scientifiques et technologiques. Cependant, avoir posé une pierre à l'édifice, si grande soit-elle, ne permet pas au chevalier de connaître les secrets des arches.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Technique* ou en *Savoir*. Ce haut fait est interdit aux archétypes rebut et agent du Nodachi.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Architecte, le Créateur, le Constructeur

Conception de la première méta-armure

De près ou de loin, le personnage a aidé Merlin à concevoir Excalibur. Il était un des acteurs, lointain, de la libération de Dublin par Arthur. Bien qu'il ne connaisse pas tous les rouages des armures du Knight, le héros en a certainement dessiné des pièces, fabriqué des composants et peut-être même créé des pans entiers.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Technique*. Ce haut fait est interdit à l'archétype agent du Nodachi.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Armurier, le Forgeron, le Fabricant

Découverte d'une tache dissimulée

Grâce à une longue enquête, le personnage a découvert une tache de ténèbres dissimulée dans un endroit reculé, dans des égouts, des catacombes, une forêt profonde ou encore un gigantesque bâtiment abandonné. Par son investigation, la tache a été levée par le Knight et des centaines, voire des milliers de personnes ont été sauvées.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Perception*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Limier, le Traqueur, l'Observateur

Guide

Le personnage a sauvé une communauté entière quand il en a pris la tête pour la guider face à l'invasion des ténèbres. Que la communauté ait été noyée sous les ténèbres ou menacée par des créatures, le héros a organisé la fuite ou les défenses des siens et a réussi à mobiliser les bonnes personnes autour de lui. Grâce à son charisme et sa capacité à diriger, il a été recruté par le Knight.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Parole* ou 4 en *Perception*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Guide, le Voyageur, le Capitaine

Création du Knight

Le personnage a participé de près ou de loin à la création du Knight, sans être pour autant un chevalier de la Table Ronde ou un proche d'Arthur. Dans tous les cas, il est reconnu au sein du Knight comme l'un des premiers chevaliers et est simplement célèbre. Les membres de l'organisation lui font naturellement confiance.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Aura*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Fondateur, le Sénéchal, l'Allié

Tueur de ténèbres

Seul ou en équipe, le personnage a initié et participé à la chasse d'une créature des ténèbres dans une ville peuplée ou une arche. Par sa ruse, sa discrétion et son sens de l'enquête, le héros a réussi à débusquer la créature et à l'éliminer, de manière froide et subtile, avec vraiment peu d'aide.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Discrétion* ou 4 en *Perception*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Nettoyeur, l'Assassin, le Bourreau

Défenseur de l'art

Le héros a défendu avec ardeur une œuvre d'art ou un artiste. Ayant rapidement compris le pouvoir de l'art, il l'a emporté jusqu'à une arche depuis des ténèbres très denses. Le PJ était prêt à y laisser sa vie, comme si une mission d'intérêt supérieur motivait son abnégation.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Hargne* ou 4 en *Sang-Froid*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* ou *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui sont liées à l'aspect choisi.

Surnoms : Le Mécène, le Gardien, le Conservateur

Sauveur

Par hasard, ou parce qu'il en était proche, le héros a sauvé un des chevaliers de la Table Ronde d'une mort certaine ou d'un accident. Depuis, il est entré au service de ce chevalier, possédant une relation privilégiée pouvant prendre la forme d'une confiance solide, d'une amitié vraie ou même d'une forme d'amour. Le héros est connu pour être le protecteur de ce chevalier de la Table Ronde.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Perception* ou 4 en *Sang-Froid*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* ou *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui sont liées à l'aspect choisi.

Surnoms : Le Protecteur, le Sauveur, le Garde du corps

Haut fait personnalisé

Un PJ peut bien entendu avoir envie de personnaliser son haut fait et d'inventer son propre exploit. Le millier de chevaliers n'a pas été recruté sur ces seuls 14 hauts faits. En accord avec le MJ, un joueur peut développer son propre haut fait. Attention, il y a cependant des règles précises :

- Le haut fait doit être nommé, comme ceux précédemment cités.
- Un haut fait ne peut apporter qu'un seul point bonus dans un aspect et seulement deux points bonus dans les caractéristiques qui y sont liées.
- Le surnom du personnage doit être directement relié au haut fait et ne pas être ridicule (pas de Pipo et Molo, ni de BlackWarrior 64).

Une fois ces éléments établis et respectés, le haut fait est créé et entre dans la somme des hauts faits du Knight.

Étape 5 : Le blason et le vœu

Lorsque le jeune écuyer entre enfin en service, juste après sa formation, il doit choisir ou reçoit un blason, ce qui fait de lui un vrai chevalier. Chaque blason est associé à un vœu, un objectif général qui offre une motivation mineure supplémentaire au personnage (voir **étape 6 - page 128**). En dehors de cela, le blason est purement un élément de roleplay de l'univers de *Knight*, un personnage peut respecter son blason au mot près ou au contraire, composer avec sa propre morale (auquel cas, la motivation est plus difficile à atteindre). Le personnage doit choisir un unique blason parmi ceux proposés ci-dessous.

Le corbeau

Le corbeau symbolise la compréhension. Un chevalier arborant ce blason doit se montrer curieux et être à l'écoute des autres. Il est souvent porté par les chevaliers se spécialisant comme enquêteurs.

Vœu : Participer à la résolution d'un crime, d'un enlèvement, d'un meurtre ou d'un assassinat.

Le taureau

Cet animal représente la force de conviction et l'attachement aux règles. Un héros possédant ce blason est absolument loyal au Knight, à ses membres et à son code.

Vœu : Respecter, à chaque mission, le code d'honneur du Knight.

Le lion

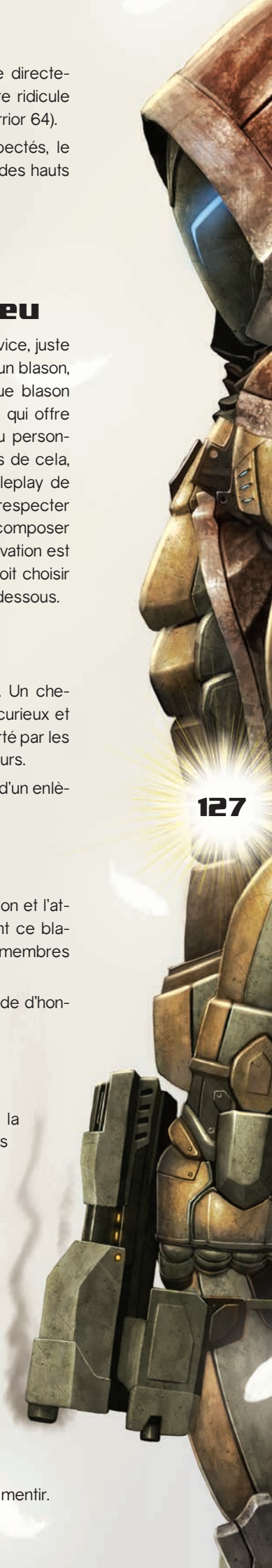
Le blason du lion représente le courage, la volonté de combattre pour ses idéaux et les siens, malgré la peur ou la douleur. C'est l'un des blasons les plus courants au sein du Knight.

Vœu : Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger.

Le dragon

Ceux qui arborent le blason du dragon sont les héros les plus honnêtes qui soient, des symboles de droiture, de pureté et de respect. Ils suivent la loi des Hommes et s'adaptent à celle qu'on leur dicte.

Vœu : Respecter la loi locale et ne jamais mentir.



Le cerf

Le cerf symbolise l'honneur et, surtout, le respect de la hiérarchie. Un personnage arborant ce blason est sans doute très déférent, obéissant, un fervent serviteur d'Arthur et des chevaliers de la Table Ronde.

Vœu : Obéir à la lettre aux ordres des chevaliers et d'Arthur.

L'aigle

Nommés « les justes », ceux qui arborent le blason de l'aigle sont les garants de la justice au sein du Knight et ailleurs. Ils font respecter la loi du Knight et son code où qu'ils aillent, peu importe leurs interlocuteurs (sauf les immortels et leurs principaux attachés).

Vœu : Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué.

Le sanglier

Le sanglier symbolise le labeur, le travail et l'atteinte des objectifs malgré les difficultés, les embûches et les ennemis. Bien souvent, ce blason sied particulièrement aux jeunes chevaliers qui souhaitent faire un vœu simple.

Vœu : Accomplir le ou les objectifs actuellement fixés, coûte que coûte.

Le serpent

Symbole du savoir, mais aussi des ténèbres pour les chevaliers, le serpent est un blason qui est porté par peu de chevaliers. Généralement mal vus, ceux qui le portent semblent côtoyer les ténèbres plus que de raison pour percer leurs secrets.

Vœu : Découvrir les secrets de l'Anathème.

Le loup

Le loup représente la solidarité entre les chevaliers. Les membres du Knight arborant ce blason sont particulièrement solidaires des autres chevaliers et font tout pour les aider dans leurs actions, les protéger, quitte à sacrifier leur propre vie.

Vœu : Protéger un chevalier alors qu'il est en danger.

L'ours

Ce blason représente la protection. C'est celui des gardiens, des sentinelles, des protecteurs en général, de tous ceux qui défendent la vie. Les chevaliers qui l'arborent défendent la vie humaine à tout prix, faisant écran de leur propre corps pour empêcher un massacre ou un meurtre.

Vœu : Empêcher la mort d'un être humain.

Étape 6 : Les motivations

Les motivations d'un chevalier sont ce qui lui permet de conserver espoir, de ne pas céder à l'Horreur, de ne pas tomber dans les ténèbres. Dans *Knight*, les PJ doivent se servir de leurs motivations pour récupérer des points d'espoir. C'est l'une des seules et rares solutions qu'ils ont et ils doivent la mettre volontairement en avant pour recouvrer leur combativité. Sans motivation, un chevalier risque de devenir dément ou de se faire posséder par l'obscurité, en bref, d'être gagné par le désespoir.

En termes de jeu, il existe deux types de motivation, les motivations mineures et majeures.

Les motivations mineures

Une motivation mineure mobilise le personnage sur des objectifs récurrents et généraux comme le respect d'un idéal, faire le bien, être généreux, obtenir la reconnaissance des autres, etc.

Un PJ possède de base (sauf blason, avantage et inconvénient) deux motivations mineures, définies librement par le joueur en accord avec le MJ.

Lorsque le MJ estime qu'une motivation mineure d'un personnage est accomplie ou qu'il obtient un élément correspondant à sa résolution, il doit lui permettre de récupérer 1D6 points d'espoir à ajouter à son score actuel, ce qui lui permet donc de retrouver de l'espoir perdu. Cette récupération grâce à une motivation mineure peut être effectuée plusieurs fois par partie.

Exemple : *La motivation du personnage de Nicolas est : protéger mes équipiers. Lors de la mission, il a sauvé le personnage de Fabien d'une mort certaine. Considérant que le personnage de Nicolas a accompli sa motivation par cet acte valeureux, le MJ lui fait jeter 1D6. Nicolas obtient 3. Il récupère donc 3 points d'espoir qu'il ajoute à son score actuel.*

Contrairement aux motivations majeures, les motivations mineures restent sur la feuille de personnage. Elles ne peuvent en fait être complètement accomplies, puisqu'elles représentent des principes ou des objectifs généraux qui motivent le héros. Par conséquent, à chaque fois qu'un personnage respecte une de ses motivations mineures, il regagne 1D6 point d'espoir (avec l'accord du MJ).

Exemples de motivations mineures : *Braver un danger pour un allié, se faire aimer, protéger un équipier, protéger des innocents, protéger une personne en particulier, découvrir des remèdes contre des maladies, soigner les gens, réparer des véhicules dysfonctionnels, résoudre des meurtres, arrêter des coupables, pratiquer un art, apaiser des tensions,*

promouvoir la paix, promouvoir le Knight, combattre le désespoir, apprendre des choses, découvrir et mettre des œuvres d'art en sécurité, etc.

La motivation majeure

Chaque chevalier dispose aussi d'une motivation majeure, un objectif complet et complexe à atteindre, choisi librement par le joueur.

Cette motivation doit être un moteur à l'histoire et à l'évolution du personnage, quelque chose qui le motive réellement et qui peut permettre au MJ de créer des missions, des intrigues ou même des complots.

Une motivation majeure doit être fermée, pouvoir se conclure et être difficile à atteindre. Elle doit être issue d'une discussion avec le MJ et doit être définie clairement. Cette motivation majeure doit être résolue en plusieurs parties (généralement une dizaine) ou encore faire l'objet à elle seule d'une mission qui va mobiliser l'ensemble de l'équipe des PJ.

Certaines motivations peuvent posséder une « jauge » tenue par le MJ, dont le seuil à atteindre est aussi fixé par le MJ. Cette jauge est remplie grâce à des réussites obtenues (overdrive inclus) sur un jet défini par le MJ en fonction des actions du PJ. Le cumul de ces réussites, lorsqu'il dépasse le seuil à atteindre de la jauge, permet d'accomplir la motivation. En fonction de la motivation, le score à atteindre sur la jauge peut être plus ou moins élevé. Une motivation considérée comme facile aura un score à atteindre de 50 réussites alors qu'une motivation considérée comme difficile peut avoir un score de 100.

Exemple : *Le personnage de Fabien possède la motivation majeure : découvrir un remède efficace contre le désespoir. En accord avec Fabien, le MJ décide que la motivation possédera une jauge. Considérant qu'accomplir cette motivation est difficile, il décide que le score de réussite à atteindre sur la jauge est de 100. Pour remplir cette jauge, le personnage de Fabien va effectuer des recherches entre chaque mission et se déplacer au contact de désespérés. Entre chaque mission, le MJ décide que Fabien effectue un jet de* Savoir *combo* Technique. *Les réussites obtenues par Fabien sont cumulées et lorsqu'elles dépasseront 100 réussites, il aura accompli sa motivation. Les conséquences de l'accomplissement de la motivation sont décidées par le MJ.*

Généralement, les motivations ne faisant pas appel à une jauge sont des objectifs importants, mais qui peuvent être résolus d'une unique manière par le chevalier. Le plus souvent, elles font appel à des missions qui sont dédiées à elles seules. Ces missions doivent être préparées par le MJ et avoir l'aval, en jeu, des chevaliers de la Table Ronde.

Exemple : *Kate, le personnage d'Élodie, possède la motivation : sauver mon mari, enlevé par le Nodachi. Après un peu de recherches et une discussion avec le MJ, elle découvre que son mari est enfermé dans l'arche de Tokyo-Kyoto par le Nodachi. Avec l'accord de ses équipiers, elle décide de proposer aux chevaliers de la Table Ronde une expédition furtive pour libérer son mari. Arthur lui-même accepte. Au MJ de préparer la mission et ses éventuelles retombées.*

Enfin, en termes de jeu, lorsqu'une motivation majeure est résolue, elle est effacée de la feuille du PJ et ne peut plus être accomplie. En contrepartie, le PJ qui a résolu sa motivation reçoit 25 points d'espoir à ajouter à la fois à son total et à son score actuel. Le héros peut obtenir une nouvelle motivation majeure, seulement si le MJ le décide ou estime que le personnage doit encore augmenter son nombre de points d'espoir.

Exemples de motivations majeures : *Sauver une personne, éliminer un ennemi personnel puissant, retrouver et éliminer une créature de l'Anathème très puissante, découvrir un remède contre une maladie particulière, mettre au point une technologie, retrouver une œuvre d'art immensément connue, sauver une communauté d'une maladie inconnue, mettre une famille éparpillée en sécurité, retrouver une partie perdue de son passé, reconstruire un artefact brisé et mystérieux, etc.*

Des points bonus ?

Avant que les PJ n'entrent au service d'un chevalier de la Table Ronde, ils ont certainement été membres d'une des cinq sections qui composent le Knight. Avoir été chevalier au sein d'une section n'apporte pas de point dans des caractéristiques définies à l'avance, mais une série de points bonus à répartir librement.

Cette répartition de points est une étape optionnelle, que le MJ peut décider d'utiliser (nous le conseillons) pour un jeu plus héroïque.

Si le MJ décide d'offrir cette étape aux joueurs, ceux-ci doivent répartir, juste après l'étape 6, 5 points de caractéristiques en suivant les règles suivantes : pas plus de 1 point bonus dans une même caractéristique, aucune caractéristique ne doit dépasser le score de l'aspect qui y est lié et aucune caractéristique ne peut être augmentée au-delà de 4 avec ces points bonus.

Bien évidemment, en répartissant ces points bonus, les joueurs doivent choisir une section d'appartenance (voir le **chapitre 2 : Le Knight - page 28**) en accord avec le MJ.

Étape 7 : Les valeurs dérivées et autres scores

Une fois ses motivations choisies, il est temps pour le joueur de calculer les valeurs dérivées de son personnage. On regroupe sous le terme « valeur dérivée » et autres les scores suivants : la *défense*, la *réaction*, l'*initiative*, les points de santé, les points d'espoir, les points d'héroïsme ainsi que les points de contact. Pour chacune de ces valeurs, un mode de calcul est fourni aux joueurs.

Attention : pour les différents modes de calcul, une fois les caractéristiques choisies, il est impossible d'en changer. Les joueurs doivent donc les noter sur leur feuille de personnage.

Total des points

Il est important d'avoir à l'esprit que le total de points de santé, de contact, d'armure et d'énergie ainsi que la *défense*, la *réaction* et l'*initiative* ne bougent qu'avec des évolutions à payer en PX (points d'expérience) ou en PG (points de gloire) ou lorsqu'une caractéristique augmente. Les dégâts et les dépenses ne font pas fluctuer ces totaux, c'est ce qu'on appelle « le score actuel » qui fluctue.

Ainsi, un PJ peut posséder un score actuel de 2 points de santé et avoir un total de 25 (qui, lui, ne bouge pas).

La *défense*

Dans *Knight*, la *défense* est le score à dépasser lorsqu'un personnage souhaite en frapper un autre au contact (pas au tir donc).

Mode de calcul : Le score de *défense* d'un PJ est égal à sa plus haute caractéristique liée à l'aspect *Bête*, au choix du joueur. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score de *défense*. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score de *défense* augmente aussi.

La *réaction*

Dans *Knight*, la *réaction* est le score à dépasser lorsqu'un personnage souhaite tirer sur un autre ou lui lancer quelque chose (pas au contact donc).

Mode de calcul : Le score de *réaction* d'un PJ est égal à sa plus haute caractéristique liée à l'aspect *Machine*, au choix du joueur. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score de *réaction*. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score de *réaction* augmente aussi.

L'*initiative*

Chaque PJ et PNJ de *Knight* est doté d'un score d'*initiative* qui, ajouté à 3D6, sert à savoir quand il peut effectuer ses actions lors d'une phase de conflit. Le score d'*initiative* représente la rapidité du personnage à agir durant une situation risquée ou cruciale.

Mode de calcul : Le score d'*initiative* d'un PJ est égal à sa plus haute caractéristique liée à l'aspect *Masque*, au choix du joueur. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score d'*initiative*. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score d'*initiative* augmente aussi.

Les points de santé (ou PS)

Les points de santé d'un personnage correspondent à sa résistance globale et à son intégrité physique. Plus un personnage perd de points de santé, plus il est blessé, fatigué et abîmé. Ce sont les dégâts, indiqués dans le profil des armes ou infligés simplement à coups de griffes et de crocs, qui font baisser les points de santé.

Mode de calcul : Le total de points de santé d'un personnage est égal à 10 plus 6 fois sa caractéristique la plus haute liée à l'aspect *Chair* (sans overdrive), au choix du joueur. Ainsi, si un personnage choisit son *Endurance* d'un score de 4 comme caractéristique de calcul, il aura en tout 34 points de santé (10 + (6 x 4) = 34 points de santé). N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente, le score total de points de santé augmente aussi.

Les points d'espoir

Dans *Knight*, l'espoir représente la force de volonté d'un personnage, son envie de combattre, sa capacité à affronter l'Anathème. Seuls les personnages humains possèdent un score de points d'espoir.

Mode de calcul : Chaque personnage commence avec un total de points d'espoir égal à 50, qui peut être augmenté grâce à des avantages ou diminué à cause d'inconvénients. Il n'y a pas de calcul à effectuer. Attention, le total de points d'espoir ne peut augmenter que grâce à l'accomplissement de motivations majeures.

Les points de contact

Dans *Knight*, les points de contact permettent aux chevaliers d'obtenir de l'aide, des renseignements ou encore le gîte et le couvert. Le score total de contact d'un PJ correspond au nombre de personnes qu'il connaît et qui peuvent l'aider, mais aussi au lien qui l'unit à ces contacts.

Mode de calcul : Le total de points de contact d'un PJ est égal à la caractéristique la plus haute de son aspect *Dame*, au choix du joueur, mais sans prendre en compte le niveau d'overdrive. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente, le score de points de contact augmente aussi.

Les points d'héroïsme

Les points d'héroïsme de *Knight* font des chevaliers des héros et sont propres aux PJ. Ils leur permettent de dépasser leurs limites, de survivre à la mort ou au désespoir et de prendre le pas sur la narration durant une scène ou une phase de conflit.

Les PJ n'ont pas de points d'héroïsme à la création de personnage, ils doivent les gagner pendant leurs missions en accomplissant des actes de bravoure.

Les points de gloire et les points d'expérience (PG et PX)

Pour évoluer, un chevalier a besoin d'expérience et de gloire. Ces deux éléments sont représentés par des points que le PJ accumule au fur et à mesure de ses aventures. Il peut ensuite dépenser ses points.

Les points d'expérience, ou PX, servent à améliorer les caractéristiques et les aspects. Ils représentent simplement l'expérience que le personnage accumule.

Les points de gloire, quant à eux, représentent la renommée du personnage. Le total de points de gloire correspond à la célébrité du personnage pour son héroïsme, sa bravoure, son excellence. En jeu, les points de gloire forment la monnaie qui sert à acheter les armes et les modules.

Enfin, il est important que chaque personnage conserve toujours son score total de points de gloire, car passés certains scores, de nouvelles capacités d'armure se débloquent et le chevalier a accès à de nouvelles armes et à de nouveaux modules.

Étape 8 : La méta-armure

À ce stade de la création de personnage, il est temps pour le joueur de choisir la méta-armure de son héros. Cœur du jeu, ces armures de combat vont faire des chevaliers de véritables (super) héros, capables de prouesses extraordinaires. Bien sélectionner et surtout apprécier sa méta-armure est très important.

Chaque méta-armure existe en un nombre d'exemplaires limité et un personnage ne peut donc posséder qu'une méta-armure. Elle est d'ailleurs personnalisée et personnelle. C'est véritablement une partie intégrante du chevalier, une extension de lui-même qui le rend meilleur dans tous les domaines. Un joueur peut choisir n'importe quelle méta-armure pour son personnage. Il est cependant conseillé de se concerter avec les autres joueurs pour former une équipe équilibrée, avec des armures complémentaires ou tout du moins sans avoir quatre fois le même modèle de méta-armure dans un même groupe.

La description de chaque méta-armure est composée ainsi : un historique et une présentation, une ou plusieurs capacités d'armure, un nombre de slots, des scores d'overdrives et, enfin, des scores en points d'armure, points d'énergie et champ de force.

Toutes ces indications sont à noter sur les feuilles adéquates. Voici une présentation plus en détail de ces différentes données.

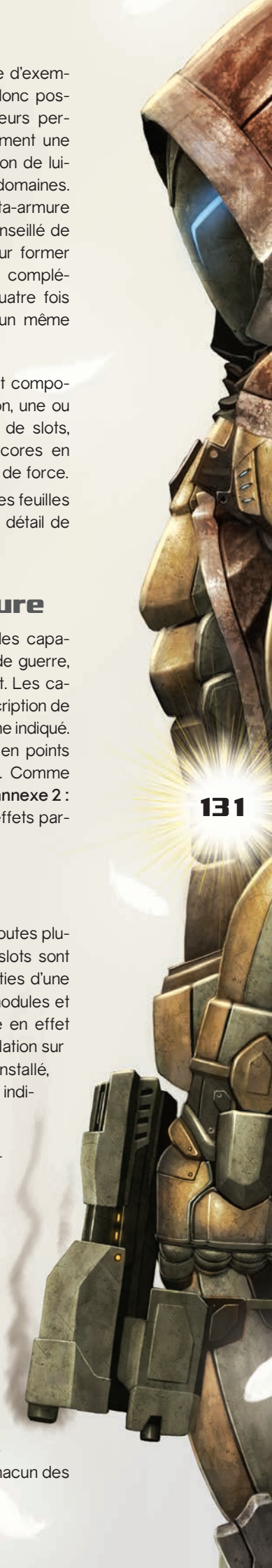
Les capacités d'armure

Chaque type de méta-armure possède des capacités uniques qui font d'elle une machine de guerre, dotée de possibilités défiant l'entendement. Les capacités d'armure sont définies dans la description de chaque méta-armure et fonctionnent comme indiqué. Généralement, elles possèdent un score en points d'énergie à dépenser pour leur utilisation. Comme pour les modules et certaines armes (voir l'**annexe 2 : Arsenal - page 381**), elles sont dotées d'effets particuliers, de temps d'activation et de durée.

Les scores de slots

Les différentes méta-armures possèdent toutes plusieurs scores de slots. Littéralement, les slots sont des emplacements sur les différentes parties d'une méta-armure permettant d'accueillir des modules et certaines armes. Chaque module dispose en effet d'un nombre de slots requis pour son installation sur une méta-armure. Lorsqu'un module est installé, il occupe ainsi un certain nombre de slots indiqués dans sa description.

Il existe 6 scores de slots différents représentant les différentes parties de l'armure : un score pour la jambe gauche, un score pour la jambe droite, un score pour le torse, un pour le bras droit, un pour le gauche et un score pour la tête. Lorsque tous les emplacements d'une zone sont remplis, il n'est plus possible d'installer de module ou d'arme (si des slots sont requis). Il en va de même lorsqu'un module prend plusieurs slots sur différents membres de la méta-armure. Ainsi, si un module prend des slots à la tête et des slots au torse en même temps, il faut disposer de slots libres sur chacun des membres indiqués.



Enfin, à chaque passage à Camelot (et seulement là), un chevalier peut retirer et ajouter des modules en fonction de ses slots disponibles. Les joueurs doivent bien prendre en compte leur nombre de slots pour l'installation des modules et des armes qui en demandent.

Les overdrives (ou OD)

Décrits dans l'**annexe 2 : Arsenal - Modules - page 415**, les overdrives rendent les méta-armures plus puissantes et meilleures dans des domaines très variés. Un chevalier disposant d'overdrives est ainsi capable d'actes extraordinaires leur correspondant. Ils s'installent sur la méta-armure, mais ne prennent aucun slot.

Un overdrive est toujours lié à une caractéristique et chaque caractéristique peut posséder au maximum 5 niveaux d'overdrive. En termes de jeu, les overdrives apportent une réussite automatique (comme si le PJ avait obtenu un chiffre pair sur un dé) qui se cumule en fonction de leur niveau, avec les autres overdrives et des capacités bonus.

Exemple : *Élodie effectue un jet base* Perception *combo* Instinct. *Elle possède 2 niveaux d'overdrive en* Perception *et 1 en* Instinct. *Son jet aura donc 3 réussites automatiques grâce aux 3 overdrives (les 2 en* Perception *ajoutés à celui en* Instinct*).*

Les overdrives permettent donc de réussir des actions faciles de manière quasi automatique, mais aussi de réaliser des prouesses extrêmement difficiles, parfois impossibles à réaliser pour un humain normal. Les niveaux d'overdrive en *Force* permettent, par exemple, de soulever plusieurs tonnes alors que ceux en *Perception* permettent de voir plus loin et dans différents spectres ou encore d'entendre mieux. Rassurez-vous MJ, tout est décrit dans la partie overdrive de la section module.

Comme les modules, les overdrives ont un coût en points de gloire. Les utiliser ne coûte cependant aucun point d'énergie et aucune action. Ils s'utilisent de manière passive, mais peuvent toujours être stoppés et réactivés d'une simple pensée si le chevalier le désire.

Enfin, les overdrives ne peuvent être utilisés que si le héros porte sa méta-armure complète et chaque méta-armure en possède un certain nombre de base. Les suivants sont à acheter avec des points de gloire au niveau correspondant.

Le champ de force (ou CdF)

Le champ de force d'une méta-armure est la première protection d'un chevalier face aux dégâts et aux blessures. En termes de jeu, le score de champ de force se retire de chaque score de dégâts que subit le personnage. Si cela amène le total de dégâts à 0, la méta-armure ou le personnage ne subit aucun dégât.

Exemple : *Nicolas possède un score de CdF de 10. Il subit 12 points de dégâts. Grâce à son CdF, il retire 10 aux points de dégâts subis. Il ne subit donc que 2 points de dégâts (12 – 10 = 2) sur ses points d'armure ou sa santé (s'il n'a pas de point d'armure).*

Attention : Certains effets comme *ignore CdF* ou *pénétrant X* ignorent le score de champ de force. Les armes avec cet effet infligent donc des dégâts sans prendre en compte le CdF. Lorsqu'une arme avec un de ces effets touche le personnage, ce sont ses points d'armure ou de santé (si le personnage n'a pas de point d'armure) qui sont directement touchés.

Les points d'armure (ou PA)

Les points d'armure représentent la solidité d'une méta-armure et son intégrité. On peut les comparer à des points de santé supplémentaires qui s'ajoutent à ceux d'un chevalier et qui sont touchés avant. Ils servent à préserver le corps du chevalier et à lui éviter des blessures.

Exemple : *La méta-armure du personnage de Fabien possède 50 PA et son personnage 20 points de santé. Il subit 4 points de dégâts. Il ôte donc 4 à son score de PA et ses points de santé ne sont pas touchés, l'armure subissant les dégâts à la place du corps.*

Cependant, les chocs et dégâts subis par la méta-armure sont tout de même ressentis par le personnage et peuvent parfois causer des blessures légères. Ainsi, par tranche complète de 5 points de dégâts sur les PA, le chevalier subit un point de dégât sur sa santé, sans prise en compte du champ de force et d'autres éventuelles protections. Cela symbolise le fait que le personnage est secoué dans son armure.

Exemple : *La méta-armure du personnage de Nicolas subit 7 points de dégâts. Son personnage subit donc 1 point de dégâts sur sa santé à cause de la tranche complète de 5 points de dégâts sur les points d'armure. Les deux points restants impactent juste l'armure et ne font pas perdre de points de santé.*

Attention : Certains effets comme *ignore armure* ou *perce armure X* permettent d'ignorer le score de points d'armure et donc leur fonction première qui est de protéger la santé du chevalier. Lorsqu'une arme avec un de ces effets touche le personnage, ce sont ses points de santé qui sont directement touchés.

À 0 PA, la méta-armure se folde (se rétracte) automatiquement, laissant place à la combinaison Guardian,

jusqu'à sa réparation par un nod d'armure ou par un technicien compétent.

Enfin, les PA peuvent être rechargés grâce à des nods d'armure (voir l'**annexe 2 : Arsenal - page 381**), des capacités d'armure, des modules ou totalement à chaque retour à Camelot.

Les points d'énergie (ou PE)

Chaque méta-armure possède un score de points d'énergie (ou PE) qui représente son énergie. Ces PE servent à utiliser des modules, certaines armes et des capacités d'armure. Lorsqu'un chevalier utilise un de ceux-ci, il dépense un certain nombre de PE qui correspond à ce qui est indiqué dans le profil de chaque module, capacité ou arme (le cas échéant).

Exemple : *Le personnage de Jean-Baptiste utilise un module qui coûte 5 PE à chaque utilisation. Il l'utilise une fois et retire 5 points à son score actuel de points d'énergie.*

Lorsque le score de PE arrive à 0, le personnage en méta-armure ne peut plus utiliser aucun module ni ses overdrives jusqu'à ce que l'énergie soit rechargée.

Le score de PE, l'énergie donc, se recharge grâce à des nods d'énergie. De plus, la méta-armure d'un personnage récupère 6 PE par heure en jeu au repos. C'est-à-dire que pour chaque heure sans utiliser de module ou d'overdrive et sans situation de combat, les PE de la méta-armure sont rechargés de 6 points. Enfin, lorsqu'un personnage folde (voir **page 134**) sa méta-armure pendant 6 heures d'affilé, sans la défolder, celle-ci recharge entièrement ses PE.

Évolutions

Chaque méta-armure possède des évolutions qui sont acquises directement lorsque le chevalier a accumulé assez de PG sur son total. C'est juste le total qui est pris en compte ici, pas la dépense. De fait, le personnage peut dépenser ses PG pour obtenir de nouvelles armes et de nouveaux modules et obtenir d'autre part les évolutions.

Description des méta-armures

Les méta-armures forment le cœur du Knight. Ces armures de combat robotisées possèdent de nombreux systèmes qui rendent les chevaliers bien plus puissants, résistants et polyvalents que la plupart des humains. Il existe plusieurs générations de méta-armures. Celles de la première génération sont massives et lourdement blindées alors que celles de la troisième (et dernière) génération sont des combinaisons intelligentes directement reliées à la conscience de leur porteur.

Il existe actuellement neuf modèles de méta-armure que les chevaliers peuvent porter. À la création, le personnage en choisit une et ne peut en posséder d'autres que s'il a une bonne raison. Choisir une méta-armure pour un PJ, c'est le personnaliser et lui donner sa véritable fonction au sein du groupe de héros.



Technologies communes à tous les modèles

En termes techniques, toutes les méta-armures sont équipées des mêmes systèmes dédiés à la survie de leur porteur et à son efficacité sur le terrain. Voici une liste exhaustive des équipements fournis sur chaque méta-armure :

- **Module fold** : Toutes les méta-armures sont équipées du module fold leur donnant la capacité de se rétracter – folder – ou au contraire de se déployer – défolder – autour d'une simple combinaison légère en élément alpha et alliage ultra résistant, nommée combinaison Guardian, que chaque chevalier porte sous ses vêtements.

  L'armure apparaît en 3 à 6 secondes (1 tour de jeu en phase de conflit) autour du porteur, sur une simple pensée. Elle peut se déployer grâce aux nanomachines qui la construisent via un schéma en 3D, par téléportation ou encore grâce à des drones constructeurs gravitant autour du personnage (au choix du joueur). Lorsque l'armure apparaît, si le chevalier possède des vêtements en dehors de la combinaison, ceux-ci sont détruits ou réduits en lambeaux. Seuls ses bijoux, sa combinaison, ses armes rack et son pack (spécialement conçus pour) restent en état.

  Attention : En combinaison Guardian, le chevalier dispose de 5 points d'armure et d'un CdF de 5 points. Aucun module, aucune capacité et aucun OD de l'armure ne peut être activé si elle n'est pas déployée (ou défoldée).

- **Module rack** : Le module rack permet à l'armure de conserver les armes de son porteur sous une forme réduite. Des rectangles métalliques à peine plus gros qu'une main et équipés des poignées des armes ainsi condensées sont repartis sur la ceinture de l'armure. Lorsque le porteur prend la poignée d'une arme, celle-ci se déploie en moins de 5 secondes et fonctionne normalement. Pour la rengainer, il suffit d'approcher la poignée de la ceinture.

  Attention : Le personnage peut porter sur lui jusqu'à cinq armes (de n'importe quel type) en mode rack. Dégainer ou rengainer une arme en mode rack coûte une action de déplacement en phase de conflit.

- **Pack :** Le pack du chevalier est situé dans son dos. C'est un petit sac à dos blindé, possédant plusieurs compartiments hermétiques et illuminés grâce à des lampes UV. Le chevalier peut y stocker des armes, des accessoires, des échantillons..., et ce, jusqu'à 40 kilos de matériel. Le pack se trouve sur la combinaison et suit le déploiement de la méta-armure, sans subir aucune altération.

- **Balise :** Chaque méta-armure est équipée d'une puissante balise qui émet 24 h/24 h sa position aux autorités du Knight. Elle ne peut pas être désactivée.

- **Chronomètre à élément alpha :** Cet outil peut sembler superficiel, pourtant, lorsque les chevaliers sont amenés à se déplacer dans l'Anathème, enclencher leur chronomètre à élément alpha leur permet de ne pas perdre la notion du temps malgré les fluctuations qui ont souvent lieu dans les ténèbres.

- **IA modèle Squire :** Squire est une IA reliée au réseau de Camelot et assurant au chevalier un contrôle optimal de son armure. L'IA peut annoncer des choix stratégiques, faire des propositions tactiques, renseigner le chevalier sur l'état de sa méta-armure ou de l'environnement et activer nombre d'équipements de manière automatique. Sa voix peut en outre être configurée avec près de 100 modèles vocaux différents. Il est courant que les chevaliers nomment l'IA de leur méta-armure avec un nom qui leur tient à cœur.

- **Verrou hermétique, régulateur d'oxygène et filtres multiples :** Par une simple activation, le chevalier ou l'IA peut rendre l'armure totalement hermétique au monde extérieur (dans ce cas, le chevalier dispose d'une réserve d'oxygène de 6 heures) ou encore activer plusieurs filtres aériens efficaces contre 99,9 % des gaz et des attaques bactériologiques ou chimiques.

- **Régulateur de température :** Le chevalier en méta-armure ne ressent presque jamais les variations de température (bien qu'elles soient indiquées dans l'affichage RA de son heaume). Il ne subit pas en interne les effets dus au froid ou à la chaleur tant que sa méta-armure n'est pas trop abîmée.

- **Maille céramique, circuit de refroidissement, diffuseur de chaleur :** Sous l'épais blindage de sa méta-armure, le chevalier est aussi abrité par une combinaison de maille céramique destinée à résister aux flammes comme au froid extrême. Le chevalier peut ainsi arpenter des zones gelées à moins 60 °C grâce aux diffuseurs de chaleur présents sur les servomoteurs et braver des flammes à 1200 °C sans en ressentir les effets. Les effets de flammes d'un incendie (pas celles d'un lance-flammes ou d'une arme du même type) n'ont aucun impact sur la méta-armure.

- **Module de vision de nuit :** Toutes les armures sont équipées d'un module de vision de nuit permettant de voir sans lumière. C'est un équipement de série très important, car nécessaire dans la lutte contre l'Anathème.

- **Zoom x40 :** L'affichage RA de la méta-armure est équipé d'un zoom x40 haute définition s'activant sur simple commande nerveuse. Grâce à ce zoom, un chevalier peut voir jusqu'à 400 mètres de manière précise et détaillée.

- **Lampes UV :** Sur le torse et les épaules de l'armure, de puissantes lampes UV s'allument d'une pensée ou dès que le chevalier est en contact avec une créature de l'Anathème ou un désespéré.

- **Diffuseur d'antalgiques :** Dès que le chevalier est touché par un impact lourd le blessant, l'armure diffuse automatiquement une dose calculée d'antidouleurs efficaces sur l'instant.

- **Blindage ablatif :** Trois couches microscopiques de blindage ablatif reposent sur l'armure. Ce blindage, en élément alpha, accuse à lui seul une grande partie des chocs provoqués par les coups et les tirs sur la méta-armure. De fait, tant que le chevalier ne subit pas de chocs trop violents, il n'est pas renversé et ne subit pas la force d'arrêt des armes.

- **Champ de force cinétique (CdF) :** Sur le blindage de l'armure, une barrière cinétique invisible, nommée champ de force ou CdF, fait office de première muraille contre les attaques portées contre le chevalier. Si toutes les attaques ne sont pas arrêtées, le CdF a le mérite d'amortir une partie des dégâts de l'armure.

- **Communicateurs :** Un réseau de communicateurs de dernière génération permet au chevalier de rester en contact avec Camelot et l'ensemble de son équipe. Heaume fermé, les communicateurs permettent à l'équipe de discuter en toute discrétion. Les destinataires peuvent être choisis et réglés d'une seule pensée ou d'un seul mouvement. Le système peut cependant être brouillé par les outils idoines.

- **Signal de secours :** En cas de coup dur, le chevalier peut activer un signal de détresse émis vers Camelot, les avant-postes et vectors les plus proches. Si l'armure subit une panne ou si le signal ne passe pas, le chevalier dispose de 6 fusées éclairantes, archaïques mais efficaces (attention, ces fusées produisant une lumière rouge d'alerte ne sont pas l'équivalent du pod fusées éclairantes de l'arsenal).

- **Système de survie subaquatique :** L'armure est équipée d'un module de survie qui se met en place une fois qu'elle est immergée dans l'eau ou dans n'importe quel liquide. Grâce à de petits réacteurs à propulsion sous-marine logés dans les jambes, le dos, les bras et le torse de la méta-armure, le porteur peut nager et sortir de l'eau sans difficulté. En cas de coupure des systèmes, deux ballons de survie peuvent être déployés pour remonter la méta-armure à la surface. Enfin, la méta-armure, une fois rendue hermétique, peut résister à la pression exercée par l'eau jusqu'à 2000 mètres de profondeur.

- **Système de recyclage des déchets corporels :** En plus de permettre aux chevaliers de rester en armure déployée durant plusieurs jours, ce système permet aussi d'offrir une réserve d'eau et de nutriments de secours en cas de perte de ressources alimentaires. Ce qui n'est pas recyclé est automatiquement brûlé puis évacué par l'armure sans que les chevaliers aient à s'en soucier.

- **Affichage et outils à réalité augmentée :** Si la visière standard sert surtout en cas de coupure des systèmes, c'est habituellement l'afficheur RA qui permet au porteur de voir à l'extérieur. Synchronisé sur ses yeux, le système affiche une vision parfaite de l'environnement entourant la méta-armure et reproduit avec exactitude les sons ambiants en plus de soumettre différentes informations au porteur comme le taux d'oxygène, la chaleur, la topographie ou encore les différents éléments présents dans l'air.

- **Cartes et géolocalisation :** Depuis l'apparition de l'Anathème, les systèmes GPS et de repérage par satellite cessent souvent de fonctionner aux moments les plus critiques. Pour remédier à cela, une carte globale et précise du pays où la mission se déroule ainsi que des plans de chaque ville sont téléchargés dans l'armure de chaque chevalier. Une fois sur place, le vector ou le dropship télécharge la position exacte des différentes méta-armures sur la carte. Grâce à un système de repérage lié au déplacement de la méta-armure (vitesse, rotation, mouvements divers), le chevalier sait toujours où il se trouve sur les différents plans à sa disposition.



Modèle Warrior



Méta-armures de première génération

Les armures de première génération ont été pensées comme les armures des chevaliers d'antan, c'est-à-dire qu'elles sont avant tout construites pour protéger le porteur et lui donner une allure imposante et noble. Sur chaque méta-armure, de nombreuses plaques de blindage épais en élément alpha et en divers matériaux ultrarésistants, soutenues par des compensateurs de poids, séparent le chevalier d'une mort certaine lors des situations de combat. En plus de ce corps de métal, les méta-armures de cette génération possèdent toutes des servomoteurs puissants et des mécanismes qui leur permettent d'obtenir une force colossale.

Méta-armure Warrior

La méta-armure Warrior est la toute première méta-armure imaginée par Merlin. L'histoire raconte que le concept de la Warrior a émergé dans l'esprit du conseiller du roi suite à la vision cauchemardesque d'un monde plongé dans une nuit éternelle, en proie aux créatures des ténèbres. Notre monde.

En fait, beaucoup pensent que Merlin est doué d'une certaine forme de prescience, un don de médium qui lui permettrait de voir l'avenir. Des politiciens auraient préparé ce futur sombre en mobilisant les foules et le monde, des militaires en se préparant à la guerre. Lui qui est sans doute le plus grand esprit du XXI^{e} siècle a décidé de donner à l'Humanité les armes pour lutter contre l'Anathème : les méta-armures. La première de ces armes est donc l'armure Warrior et elle a été la seule existante (en dehors d'Excalibur) pendant presque une année. À vrai dire, si Merlin n'a pensé qu'à une seule méta-armure, c'était parce qu'il pensait que l'Humanité serait forte et unie face à un ennemi commun. Il ne pensait pas que les pays les plus puissants allaient suivre les immortels, que la majorité des gens abandonneraient le combat et que les premières batailles décisives pour le sort de l'Humanité seraient perdues. Heureusement, il y avait Arthur, qui a décidé d'offrir une méta-armure Warrior à 100 personnes valeureuses qu'il a choisies pour leur honneur, leur combativité.

Grâce à Arthur, la méta-armure Warrior est un symbole, un étendard qui permet aux gens de reconnaître les chevaliers du Knight, qu'ils soient rebuts, citoyens ou indépendants. Plus que les blasons, les idéaux ou les titres, l'armure Warrior est ce qui caractérise le Knight.

En fait, un chevalier sur trois en possède une. Vu qu'elle est parfaitement personnalisable, ce n'est pas forcément évident de se rendre compte qu'elle est tant présente parmi les rangs des chevaliers. C'est, on pourrait dire, la méta-armure de série du Knight, le modèle de base.

Fiche technique

La méta-armure Warrior est la première de la première génération de méta-armure. En somme, son châssis a permis l'élaboration des autres armures de sa génération.

Comme la plupart des chevaliers le savent, c'est une armure massive, possédant une structure simple fabriquée en élément alpha. Le blindage intérieur ainsi que la majorité des composants mécaniques sont fabriqués en nanotubes de carbone qui offrent une résistance bien supérieure au kevlar. Le blindage extérieur, quant à lui, mesure 6 centimètres d'épaisseur et est lui aussi composé en grande majorité d'élément alpha. Ce qui veut dire qu'il peut résister à des tirs de fusil à pompe à bout portant presque sans se déformer. Enfin, sur l'avant de l'armure, un coffrage en nanotubes recouvert par 9 centimètres d'élément alpha abrite le réacteur d'énergie et les différents systèmes de contrôle moteur. Tous ces composants font de la méta-armure Warrior un objet finalement assez lourd qui ne peut être piloté sans l'activation du noyau alpha et des systèmes de contrôle.

La méta-armure Warrior est connue pour être polyvalente, définie comme telle par ses capacités et son équipement de série. Des servomoteurs ainsi que des mécanismes d'aide au déplacement permettent au porteur de ne quasiment pas sentir les 400 kg qui pèsent sur son corps. Efficace au combat à distance grâce à la présence d'un système de visée dernier cri, elle est aussi redoutable en combat au corps à corps, car elle permet à son porteur de disposer d'une force bien supérieure à celle d'un humain standard en plus d'une bonne vitesse de réaction. Mais surtout, la méta-armure Warrior possède différents « types » interchangeables en quelques secondes seulement, qui lui offrent des possibilités très différentes en fonction de celui choisi. Le type Hunter, par exemple, offre plus d'aisance au combat alors que le type Soldier, lui, confère une meilleure puissance et une meilleure résistance. C'est au chevalier de choisir le bon type en fonction de la situation.

Au final, l'armure Warrior est ce qui se fait de mieux pour ceux qui recherchent la polyvalence et la sécurité. C'est un bon compromis entre combat à distance, combat au corps à corps, puissance, résistance et vitesse.

Total de points d'armure : 100

Total de points d'énergie : 40

Score de champ de force : 8

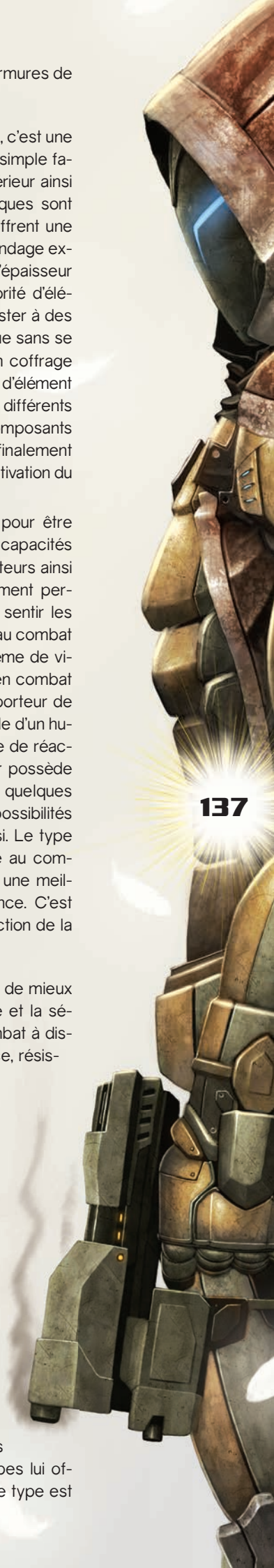
Slots : 7 à la tête, 10 au bras gauche, 10 au bras droit, 12 au torse, 7 à la jambe gauche, 7 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Combat*, 1 OD en *Déplacement*, 1 OD en *Tir*, 1 OD en *Dextérité*.

Capacité

Les « types »

La méta-armure Warrior ne possède pas de capacité active de base, mais des types lui offrant une plus grande polyvalence. Chaque type est



dédié à un aspect et apporte au chevalier un overdrive dans les 3 caractéristiques de l'aspect auquel il est lié, au choix du joueur. À la création, le chevalier choisit 3 types que sa méta-armure possède de base.

Les overdrives acquis grâce aux types s'ajoutent à ceux achetés ou offerts. Ils apportent les avantages normalement provoqués par chaque overdrive (réussite automatique et bonus). Même si la limite de niveaux d'overdrive est de 5, ceux apportés par les différents types ne comptent pas dans cette limite. Ce qui veut dire que, grâce aux types, le chevalier peut passer à 6 OD dans une ou plusieurs caractéristiques, voire plus (évidemment, cela n'arrive que lorsque beaucoup de PG ont été accumulés).

Un seul type peut être activé à la fois, et activer un type prend une action de déplacement. Il s'active lors de cette action de déplacement et perdure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le chevalier peut dépenser de l'énergie pour prolonger le type. Cela ne lui coûte aucune action.

Énergie : 1 pour un tour en phase de conflit/6 pour une scène entière en dehors des phases de conflit

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour ou une scène

Descriptions des types

- **Type Soldier :** Dans ce type, l'armure se renforce, des plaques de blindage s'ajoutent et les servomoteurs s'activent au maximum pour déployer une puissance phénoménale.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Chair*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Chair*.

- **Type Hunter :** Grâce à ce type, l'armure s'allège, les articulations deviennent plus mobiles, des plaques de blindage disparaissent au profit d'une plus grande réactivité. L'armure diffuse au porteur une dose légère d'adrénaline qui lui permet de posséder une plus grande combativité.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Bête*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Bête*.

- **Type Scholar :** Grâce à ce type, l'IA de l'armure est libérée de plusieurs entraves et devient invasive pour le bien du personnage, l'aidant au tir ou lui offrant des conseils variés.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Machine*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Machine*.

- **Type Herald :** Dans ce type, l'armure diffuse des phéromones, s'embellit de gravures et d'orfèvreries. Un modulateur de voix s'ajoute pour ajuster le ton du personnage.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Dame*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Dame*.

- **Type Scout :** Grâce à ce type, les sons produits par la méta-armure sont compensés au maximum, une couche de « peau » à camouflage optique la recouvre.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Masque*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Masque*.

Évolutions

150 PG accumulés : Activer un type ne coûte plus d'action.

200 PG accumulés : Le chevalier possède tous les types.

250 PG accumulés : Les types offrent désormais 2 niveaux d'overdrive dans chaque caractéristique d'un aspect lorsqu'ils sont déployés.



Modèle Paladin



Méta-armure Paladin

Beaucoup de chevaliers pensent que l'armure Paladin est une machine de guerre pilotée par des têtes brûlées. Même Arthur l'a cru durant un temps, mais ce n'est qu'en partie vrai.

La méta-armure Paladin est énorme, presque deux fois plus grosse qu'une armure Warrior et trois fois plus lourde. En fait, c'est avec elle que le terme « piloter » une méta-armure prend tout son sens. C'est un véritable engin doté d'une puissance de feu incalculable, mais aussi très lent et peu maniable. Contrairement à ce que l'on peut croire, ce ne sont pas les plus rustres des chevaliers qui pilotent les armures Paladin. En fait, seuls les plus adroits et ceux dotés des meilleurs réflexes peuvent manier de telles machines.

Pour la petite histoire, la méta-armure Paladin est née suite au besoin de soutien des chevaliers sur des terrains d'opérations ouverts. Suite à quelques défaites, le haut commandement du Knight a admis que les méta-armures Warrior, bien que polyvalentes, ne pouvaient effectuer un éventail de missions trop large toutes seules. Merlin et ses ingénieurs ont alors commencé à travailler sur plusieurs méta-armures qui devaient compléter l'arsenal du Knight, parmi lesquelles la Paladin.

Depuis sa création, cette dernière est l'un des atouts indispensables des chevaliers sur les théâtres d'opérations les plus risqués, car elle dispose d'une puissance de feu bien supérieure à la moyenne des méta-armures et, surtout, elle est dotée d'un générateur de champ de force dernier cri, pouvant déployer des barrières d'énergie à distance ou envelopper des alliées dans un champ protecteur. Sur le terrain, elle peut jouer plusieurs rôles : soutien d'artillerie, sécurité d'une position défensive ou même cible toute désignée pour les attaques ennemies.

Fiche technique

La méta-armure Paladin est impressionnante, grande, épaisse et lourde. Son blindage, le plus épais parmi les armures du Knight, fait presque 10 centimètres et sa qualité ferait passer celui d'un coffre-fort pour du beurre mou. Dotée d'appareillages complexes – notamment au sein des jambes où de nombreux stabilisateurs et servomoteurs compensent le poids de l'armure sur le sol et au sein du casque où sont affichées des informations sur l'équilibre de l'armure, sur la nature et la densité du sol ou encore sur la chaleur des armes utilisées –, elle doit tout de même être pilotée avec précaution, car extrêmement lente, lourde et encombrante.

Mesurant 2,80 m pour plus d'une tonne, la Paladin ne passe pas les portes standards et, surtout, ne peut pas arpenter des sols fragiles comme de la banquise, un plancher ou encore un sol abîmé. Les pilotes doivent donc faire toujours attention aux surfaces sur lesquelles ils marchent, sans quoi ils auront vite fait de se retrouver quelques étages plus bas.

Cependant, la méta-armure Paladin compense sa lenteur et sa taille excessive par une résistance hors du commun et par une capacité à générer des champs de force très puissants. Pour certains chevaliers, elle est plus une pièce d'artillerie bien protégée qu'autre chose, mais les utilisateurs de Paladins affirment leur utilité, voire leur nécessité au sein du Knight en brillant contre les groupes d'adversaires sur le champ de bataille.

Total de points d'armure : 120

Total de points d'énergie : 20

Score de champ de force : 8

Slots : 7 à la tête, 7 au bras gauche, 7 au bras droit, 10 au torse, 7 à la jambe gauche, 7 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Force*, 1 OD en *Endurance*, 1 OD en *Tir*, 1 OD en *Perception*

Capacités

Champ de force Shrine

La méta-armure peut déployer autour d'elle un champ de force très puissant nommé Shrine qui prend la forme d'un dôme bleuté de 6 mètres de diamètre, pouvant abriter d'autres personnes et/ou méta-armures.

Effet : À l'intérieur du champ de force Shrine, toute personne est considérée comme possédant 6 points de CdF qui s'ajoutent aux points de CdF déjà présents. L'effet s'annule à la moindre sortie du Shrine. Il faut y entrer une nouvelle fois pour en retrouver les bénéfices. Les ennemis ou alliés souhaitant entrer dans le Shrine doivent posséder une caractéristique *Force* de 5 minimum ou un aspect *Chair* de 10 minimum, sans quoi ils restent bloqués contre le champ de force. À noter que le bonus de CdF offert par le Shrine fonctionne toujours contre les bandes, quel que soit leur score de *Chair*.

Le Shrine peut être déployé à une portée moyenne, autour d'un allié, pour un coût en énergie supplémentaire.

Enfin, le Shrine ne peut être déplacé, même lorsqu'il est créé autour de la Paladin, et plusieurs ne peuvent être créés en même temps par la même méta-armure.

Énergie : 1 (2 lorsque le Shrine est déployé à distance)

Activation : Aucune

Durée : 1 tour

Mode Watchtower

La méta-armure peut déployer sur ses jambes deux modules de stabilisation qui lui permettent de tirer avec plus de rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure ne peut plus se déplacer et voit sa valeur de *réaction* divisée par deux. En revanche, elle peut tirer jusqu'à deux fois durant son tour de combat, avec une même arme ou non.

Attention : Chaque tir supplémentaire **coûte 1 énergie**. Dans ce mode, le style ambidextre ne peut pas être utilisé, en revanche, le style akimbo (voir le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – Scènes et phases de conflit – page 91**), comptant comme une seule attaque, peut être utilisé.

Énergie : 2

Activation : Action de déplacement/3 secondes en dehors d'une phase de conflit

Durée : Jusqu'à désactivation

Lente et lourde

La méta-armure Paladin ne peut pas utiliser de module de course, de module de déplacement silencieux ou de module de saut. En outre, le MJ peut toujours décider qu'il est risqué pour l'armure de passer sur certains types de sols, trop fragiles. Enfin, la difficulté des tests base *Discrétion* et *Déplacement* avec la méta-armure Paladin est toujours augmentée d'un niveau (si la difficulté de base est facile (1), la difficulté passe à faisable (2)).

Évolutions

150 PG accumulés : Le chevalier en armure Paladin peut sloter une arme de tir à une main ou à deux mains (sans l'attribut *lourd*) préalablement achetée sur chacun de ses bras (une par bras maximum) tout en continuant à porter des armes dans ses mains. Les armes à une main prennent un slot au bras où elles sont insérées, les armes à deux mains deux slots. Les bras peuvent parfaitement accueillir d'autres modules par la suite. Les armes installées ainsi peuvent être enlevées à la guise du chevalier entre les différentes missions. Le personnage est considéré comme possédant ces armes slotées en main. Il peut donc passer d'une arme à l'autre lors de ses différents tours.

200 PG accumulés : Désormais, le Shrine offre 8 points de CdF au lieu de 6 à tous ceux qui sont à l'intérieur. Le chevalier peut l'activer sur lui durant 6 tours ou une minute pour 5 PE et à portée moyenne pour 10 PE.

250 PG accumulés : Les plaques de blindage de la méta-armure sont allégées dans un matériau composite et sa taille est légèrement baissée. L'effet « lente et lourde » est annulé.



Modèle Priest



Méta-armure Priest

Si les utilisateurs d'armures Paladin passent souvent pour des brutes, les chevaliers en méta-armure Priest sont au contraire considérés comme des intellectuels, pleins d'abnégation et, surtout, très utiles, voire nécessaires, sur le terrain. Créée en même temps que la Paladin lors de la deuxième vague de méta-armures, la Priest est la seule méta-armure capable de déployer au combat des nanomachines de construction (nanoC) servant à réparer les méta-armures alliées. Et cela, pour presque tous les chevaliers, même les plus orgueilleux, c'est indispensable. De fait, presque neuf équipes sur dix profitent de ces chevaliers qui préfèrent aider leurs alliés que s'illustrer héroïquement.

Un chevalier en armure Priest peut largement s'en sortir au combat. Mais cette méta-armure est avant tout dotée de beaucoup d'énergie au détriment de son blindage. Par conséquent, si le chevalier qui la porte œuvre pour « soigner » ses alliés, ceux-ci doivent faire bloc pour le protéger.

Cela dit, bien équipée et correctement armée, elle peut jouer sur les deux tableaux sans réels problèmes, mais n'égalera jamais des méta-armures taillées pour le combat.

En termes plus utilitaires, la Priest peut déployer des nanomachines de deux manières. D'abord au contact, grâce aux outils présents au bout des trois bras mécaniques logés dans son dos, ou en quantité réduite, mais à distance, grâce à un propulseur présent dans sa main.

D'où le deuxième intérêt de l'armure Priest. Si les nanoC servent avant tout à la réparation, ils peuvent aussi construire des structures plus ou moins grandes en fonction de la qualité de l'armure et de la virtuosité du porteur. Certains chevaliers aguerris arrivent à construire des véhicules, des maisons ou même des armes grâce à leurs nanoC.

Fiche technique

Moins massive que l'armure Warrior, mais tout de même bien blindée, la méta-armure Priest est un petit bijou de technologie, la seule avec l'armure Wizard à être équipée du réacteur à énergie alpha Infinity. De fait, elle possède une grande quantité d'énergie et un excellent champ de force, au détriment du blindage, malheureusement. C'est donc la méta-armure idéale pour l'utilisation des armes à grosse consommation d'énergie.

En termes plus techniques, la Priest possède un blindage de 2 centimètres seulement, elle ne peut donc pas résister à des tirs de gros calibre à bout portant et son porteur doit privilégier les tirs à couvert plutôt que les assauts enragés. Un coffrage épais en élément alpha entoure tout de même le réacteur Infinity et empêche à peu près n'importe quoi de l'abîmer.

Dans le dos de l'armure, trois bras mécaniques articulés et branchés directement sur les nerfs du porteur peuvent être activés et effectuer des tâches techniques très précises. Tous peuvent diffuser des nanomachines et n'importe quel outil peut être généré au bout, de la perceuse au connecteur informatique en passant par la pince monseigneur. Dans les situations où une armure utilitaire est plus profitable qu'une armure de combat, la méta-armure Priest excelle. C'est d'ailleurs la seule de première génération à avoir été pensée pour le soutien logistique et technique plutôt que pour le combat.

Total de points d'armure : 70

Total de points d'énergie : 60

Score de champ de force : 10

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Force*, 1 OD en *Endurance*, 1 OD en *Savoir*, 1 OD en *Technique*

Capacités

Mode nanoC

Grâce au mode nanoC, le personnage peut créer des formes simples et géométriques en nanomachines métalliques et grouillantes, d'une taille de 3 mètres cubes maximum.

Il peut aussi créer des objets détaillés d'une taille de 2 mètres cubes maximum.

Il peut enfin créer des objets mécaniques, électriques ou électroniques de 1 mètre cube maximum.

C'est au MJ de valider la création des formes et des objets.

Effet : Lorsque le mode est activé, pour une action de n'importe quel type ou un tour (en fonction de la complexité de la construction), le personnage déploie des nanomachines de construction. Pour réussir sa construction, le personnage doit effectuer un test base *Technique* dont la difficulté est laissée au choix du MJ en fonction de la complexité de la forme voulue. Toutes les constructions durent 1 minute, soit 10 tours de combat, avant de disparaître. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par minute supplémentaire. L'utilité et la résistance des constructions sont, elles aussi, laissées à l'évaluation du MJ.

Énergie : 3 pour une forme de base, 6 pour un objet détaillé, 9 pour un objet mécanique, de haute technique, informatique, etc.

Activation : Action de déplacement, de combat ou 1 tour

Durée : 1 minute ou 10 tours en phase de conflit

Mode Mechanic

Au contact et en dépensant une action de déplacement, le héros peut diffuser des nanoC. Le personnage peut ainsi réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 3D6 + 6 points d'armure.



Énergie : 4

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

À une portée longue maximum, en dépensant une action de déplacement, le personnage peut envoyer des nanoC réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'un allié.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 2D6 + 6 points d'armure.

Énergie : 6

Activation : Action de déplacement

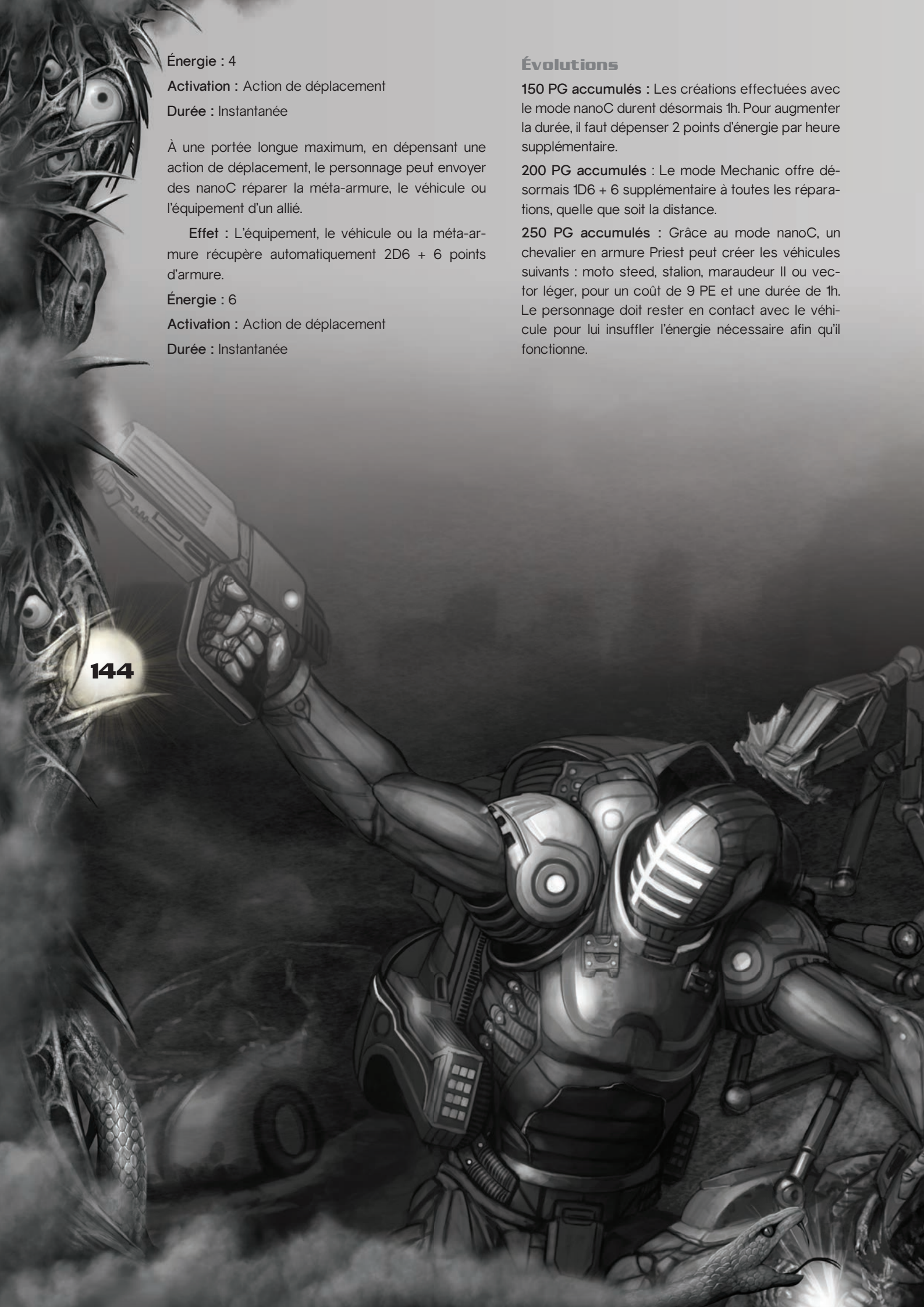
Durée : Instantanée

Évolutions

150 PG accumulés : Les créations effectuées avec le mode nanoC durent désormais 1h. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par heure supplémentaire.

200 PG accumulés : Le mode Mechanic offre désormais 1D6 + 6 supplémentaire à toutes les réparations, quelle que soit la distance.

250 PG accumulés : Grâce au mode nanoC, un chevalier en armure Priest peut créer les véhicules suivants : moto steed, stalion, maraudeur II ou vector léger, pour un coût de 9 PE et une durée de 1h. Le personnage doit rester en contact avec le véhicule pour lui insuffler l'énergie nécessaire afin qu'il fonctionne.



Modèle Warmaster



Méta-armure Warmaster

Dernière méta-armure de première génération à avoir été créée et conçue par Merlin, la méta-armure Warmaster a été pensée pour répondre aux besoins des sénéchaux, les officiers du Knight, sur le terrain. Il leur fallait une méta-armure dotée de bonnes capacités de combat, capable d'assurer un contrôle tactique et d'aider au commandement. La Warmaster est donc plus légère et mobile que la Warrior. Elle est aussi dotée d'un meilleur réacteur et d'éléments de gestion stratégique et tactique des opérations ainsi que d'un bon blindage et d'un champ de force de bonne qualité.

Les sénéchaux l'affectionnent parce qu'en plus d'être très utile à leur travail de leader, elle reflète leur position au sein de l'échelle du Knight. Ceux-ci peuvent en effet avoir des accès plus faciles et profiter des nombreux équipements mis à disposition.

Sans doute la plus rare des méta-armures, avec celles de troisième génération, la Warmaster n'est pas portée par tous les sénéchaux, qui préfèrent parfois se doter d'une armure avec une meilleure puissance de feu. On raconte souvent dans les rangs du Knight que les sénéchaux en armure Warmaster sont des planqués qui ne réalisent jamais aucun exploit. On répond alors à ces médisants que sans cette méta-armure, sans ses qualités tactiques et stratégiques, nombre de missions auraient échoué. Ce qui n'est pas faux, mais pas totalement vrai non plus.

En réalité, la Warmaster est la seule armure pouvant imposer à distance des réglages aux autres méta-armures et armes des chevaliers via des impulsions, c'est-à-dire des courants de nanomachines pouvant améliorer pour un temps tous les équipements du Knight. Ainsi, le porteur d'une Warmaster peut augmenter la vitesse d'une armure, la qualité de son champ de force ou encore la puissance d'une arme à feu.

Fiche technique

Dotée d'un blindage de 5 centimètres et pourvue d'un réacteur solide, la Warmaster est à mi-chemin entre la méta-armure utilitaire et la méta-armure de combat. En situation de conflit, bien équipée et dotée de quelques modules, elle fait des merveilles et peut même rivaliser avec une armure Warrior. Dans d'autres situations, ses nombreux équipements lui offrent une efficacité qu'elle est la seule à posséder. Des systèmes RA dernière génération inclus dans le casque permettent de contrôler efficacement le terrain de combat. Une IA avancée de type Sword-Bearer aide le porteur à gérer les différentes options tactiques qu'offre une mission ou un terrain de combat. Invasive, capable de contradiction et de réflexion, elle n'hésite pas à informer et à discuter avec le chevalier qu'elle sert. Mais la véritable particularité de la méta-armure Warmaster est son mode Falcon, un équipement permettant de connaître les forces et les faiblesses d'un ennemi. Le chevalier peut ainsi déclencher des impulsions tout en apprenant à connaître son ennemi. Des spécificités qui exigent une bonne maîtrise de soi et une bonne coordination avec les membres de l'équipe.

Total de points d'armure : 90

Total de points d'énergie : 40

Score de champ de force : 8

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Force*, 1 OD en *Endurance*, 1 OD en *Aura*, 1 OD en *Sang-Froid*

Capacités

Mode Warlord

Le porteur de l'armure peut améliorer à distance les méta-armures des chevaliers pendant un certain temps. Ces améliorations, appelées « impulsions », offrent des bonus substantiels aux membres de la coterie alliés. Une armure Warmaster possède au départ 3 impulsions différentes, à choisir parmi celles proposées, représentées par des grésillements de couleur lorsqu'elles sont utilisées.

Utiliser une impulsion coûte une action de déplacement. Les impulsions possèdent toutes une portée lointaine et l'effet *artillerie*.

Le porteur de la méta-armure peut toujours décider de recevoir aussi l'effet bonus offert à un ou plusieurs alliés pour un coût en énergie supplémentaire égal à la moitié du coût de base en énergie de l'impulsion (arrondi à l'entier supérieur). Viser plusieurs alliés et se viser soi-même avec une impulsion ne coûte aucune action supplémentaire autre que celle de base.

Exemple : *Le personnage de Nicolas utilise une impulsion d'action sur un allié, il doit donc dépenser 4 PE. Il décide cependant d'utiliser cette impulsion aussi sur lui-même. Il dépense donc la moitié du coût de base en énergie, c'est-à-dire 2, et bénéficie de l'effet. Au total, pour son allié et lui-même, l'impulsion aura coûté 6 PE.*

Description des impulsions

Impulsion d'action

Effet : Un allié au choix du porteur de la méta-armure obtient une action de combat ou de déplacement supplémentaire lors de son prochain tour.

Énergie : 4

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour

Impulsion d'esquive

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient leur *défense* et leur *réaction* augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie : 3 par allié visé (+ 2 par tour pour tous les

alliés affectés et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour

- **Impulsion de force**

Effet : Une ou plusieurs méta-armures alliées voient leur CdF augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie : 2 par allié visé (+ 2 par tour pour tous les alliés affectés et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour

- **Impulsion de guerre**

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient les dégâts et la violence de leurs armes augmenter de 1D6 pendant leur prochain tour.

Énergie : 1 par allié visé (+ 1 par tour pour tous les alliés affectés et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)

Activation : Action de déplacement

Durée : 1 tour

- **Impulsion d'énergie**

Effet : Un allié en méta-armure, au choix du PJ, reçoit une partie de l'énergie de la Warmaster. 1 à 5 points d'énergie, à la discrétion du joueur, peuvent être octroyés à un allié, mais pas à la Warmaster elle-même.

Énergie : 1 à 5

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Mode Falcon

Disposant d'un analyseur dernière génération, la Warmaster est capable de détecter les faiblesses et les forces des ennemis. En activant cette capacité, le chevalier perçoit des données sur chaque cicatrice, chaque mouvement, chaque attitude d'un ennemi, qu'il soit humain, monstre des ténèbres ou machine. Par un jeu de reconstitution des faisceaux d'information, la méta-armure analyse les forces et faiblesses de la cible visée et dévoile au chevalier celles qui semblent les plus probables. Utiliser le mode Falcon coûte une action de déplacement.

Effet : Le personnage peut, grâce au mode Falcon (un seul choix par dépense d'énergie) :

- Découvrir tous les aspects d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir les scores de *réaction* et de *défense* d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir tous les aspects exceptionnels d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir le ou les points faibles d'un PNJ (salopard, patron ou colosse).
- Découvrir les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir toutes les capacités d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- Découvrir tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande.

Énergie : 6

Activation : Action de déplacement

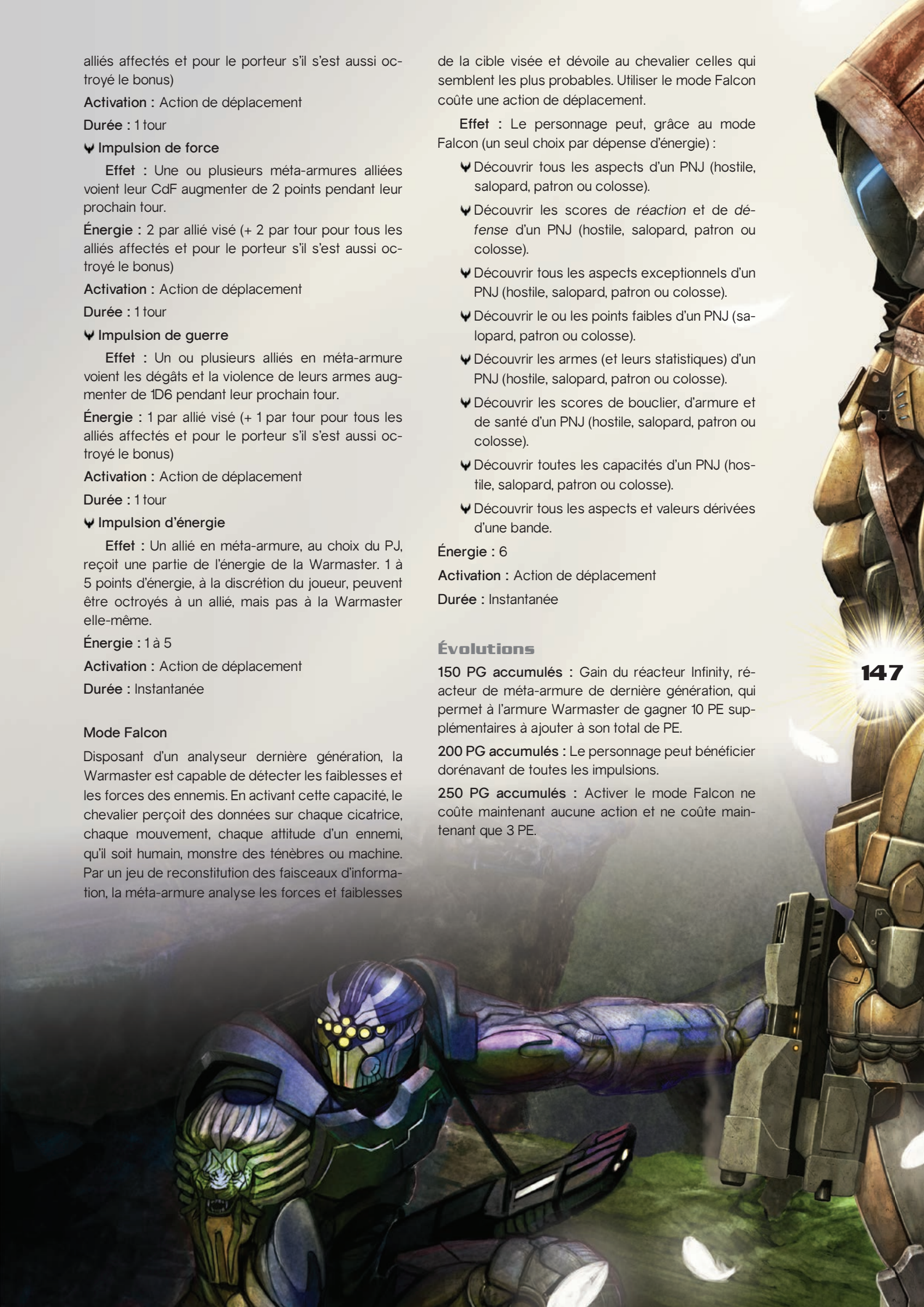
Durée : Instantanée

Évolutions

150 PG accumulés : Gain du réacteur Infinity, réacteur de méta-armure de dernière génération, qui permet à l'armure Warmaster de gagner 10 PE supplémentaires à ajouter à son total de PE.

200 PG accumulés : Le personnage peut bénéficier dorénavant de toutes les impulsions.

250 PG accumulés : Activer le mode Falcon ne coûte maintenant aucune action et ne coûte maintenant que 3 PE.



Modèle Rogue



Méta-armures de deuxième génération

Si les méta-armures de première génération sont souvent des machines blindées, inutilisables sans l'énergie soutenant les servomoteurs, les gyroscopes et les compensateurs de poids, celles de deuxième génération ressemblent plus à des combinaisons blindées, qui restent fonctionnelles même si le réacteur à énergie alpha tombe en panne.

Les méta-armures de deuxième génération ont été créées pour offrir une meilleure mobilité et de plus amples options sur le terrain. Bénéficiant d'un excellent réacteur à énergie alpha, elles peuvent être dotées de modules et de capacités extrêmement gourmands tout en fonctionnant à plein régime dans la plupart des situations.

Seul défaut : leur blindage peu épais ferait passer celui d'une armure Priest pour un blindage de char d'assaut. En somme, ceux qui choisissent de porter des armures de deuxième génération sont ceux qui préfèrent troquer la sécurité contre de meilleures options et capacités. Il est vrai que pouvoir générer des hologrammes ou se rendre invisible change la donne sur la plupart des théâtres d'opérations.

Méta-armure Rogue

On raconte souvent dans les chambres des recrues arrivant à Camelot que l'armure Rogue n'existe pas, qu'elle est un mythe entretenu par Arthur et ses lieutenants pour terrifier leurs ennemis. Si l'armure Rogue est légendaire, elle existe en fait bel et bien.

Son but ? Le meurtre prémédité, l'assassinat des ennemis humains ou inhumains du Knight. Nombre de chefs de bandes, de dictateurs, de cinglés tout puissants et de monstres de l'Anathème ont discrètement été assassinés, égorgés ou abattus par un chevalier en armure Rogue. Ce n'est souvent pas très héroïque certes, mais c'est, comme le dirait Arthur, « *plus que nécessaire en ces temps troublés* ».

La Rogue est née de cette nécessité qu'il y a parfois à éliminer silencieusement des ennemis puissants, trop dangereux à attaquer de front ou impossibles à abattre au grand jour. Bien entendu, les jeunes recrues apprennent tardivement ce côté « obscur » du Knight et ne voient que l'héroïsme rutilant symbolisé par les chevaliers en méta-armure Wizard ou Paladin, pas celui glauque et cruel véhiculé par ceux en méta-armure Rogue. Le module principal de l'armure Rogue est le module d'invisibilité Ghost, une sorte d'épiderme déviant la lumière pour rendre la méta-armure indétectable à l'œil nu. Les ingénieurs du Knight l'ont par ailleurs agrémentée d'un système de réduction sonore. Bref, en activant son mode Ghost, un chevalier en méta-armure Rogue devient un véritable fantôme, un spectre de mort qui hante les ennemis du Knight jusqu'à leur fin, souvent très rapide.

Fiche technique

Comme toutes les armures de deuxième génération, l'armure Rogue ressemble plus à une combinaison blindée aux muscles dessinés qu'à une véritable armure, exception faite du torse et des épaules qui sont recouverts d'un blindage de 5 centimètres, renforçant grandement la sécurité du porteur et protégeant le puissant réacteur à énergie alpha. Discrète et épousant les formes de son porteur, elle n'augmente que très peu la taille de ce dernier, mais lui procure tout de même une excellente résistance – pour cette génération de méta-armure – et une bien meilleure dextérité.

Dans le dos et sur toute la surface de la méta-armure, des réseaux de nanotubes diffusent des nanomachines activant le module Ghost. Une des qualités de l'armure Rogue est sa légèreté qui permet à son porteur de bénéficier de certaines de ses aptitudes même sans énergie. Par ailleurs, des réducteurs de son ont été ajoutés sur les articulations, sur les gants et les bottes de la méta-armure, maximisant ainsi sa capacité de discrétion. Même les meilleurs chiens de garde ne peuvent entendre un chevalier en méta-armure Rogue si celui-ci se déplace avec délicatesse et si la capacité d'armure est activée. Cependant, le module Ghost a des limites. Lorsque le personnage effectue des mouvements brusques, comme une attaque au contact ou lorsque la lumière change brutalement, comme lors d'un tir avec une arme à feu, le module Ghost fait apparaître des centaines de couleurs puis s'arrête instantanément. Toute la virtuosité d'un chevalier en méta-armure Rogue consiste alors à alterner entre des déplacements invisibles, silencieux et des attaques rapides et brutales. Inutile de dire que les plus fins tueurs du Knight maîtrisent parfaitement cette technique.

Total de points d'armure : 50

Total de points d'énergie : 70

Score de champ de force : 12

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Déplacement*, 1 OD en *Dextérité*, 1 OD en *Discrétion*, 1 OD en *Combat*

Capacité

Mode Ghost

Grâce au mode Ghost, le personnage devient totalement invisible à l'œil nu et ne peut quasiment pas être entendu (seules les communications inter-casques peuvent être effectuées) grâce à un champ réducteur de son.

Effet : Lorsque le mode Ghost est activé, le personnage est invisible aux yeux des personnages ne disposant pas d'un aspect *Machine* exceptionnelle et ne peut pas être détecté par leur ouïe.

Pour les autres personnages (sauf ceux bénéficiant de l'aspect *Machine* exceptionnelle majeure), le héros gagne un bonus de 3 réussites automatiques à ses jets lorsqu'il décide de passer inaperçu (déplacement, acrobatie, course,



mais pas les attaques de toutes sortes). Si le jet est raté, l'ennemi détecte la présence du chevalier. Les PNJ disposant d'une vision alternative (vision de nuit, vision thermique) ou d'une ouïe surdéveloppée (comme les chiens, les félins, etc.) sont considérés comme possédant 3 points d'aspect *Machine* supplémentaires pour détecter les chevaliers utilisant ce mode.

Lorsque le PJ effectue une attaque de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête. Les attaques de combat ou de tir (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de combat sauf celles possédant l'effet *lumière*) reçoivent cependant un bonus en dés au test et en bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, overdrives compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo si ce score est déjà utilisé pour l'attaque).

Énergie : 2 pour un tour en phase de conflit/6 pour une minute en dehors des phases de conflit

Activation : Aucune

Durée : 1 tour ou 1 minute

Évolutions

150 PG accumulés : Le personnage peut désormais dépenser 2 PE pour que le mode Ghost dure 6 tours en phase de conflit et 6 PE pour qu'il dure 15 minutes en dehors des phases de conflit.

200 PG accumulés : Seuls les ennemis possédant un aspect *Machine* exceptionnelle majeure peuvent détecter la présence du chevalier lorsqu'il active le mode Ghost. Contre ces ennemis, le PJ gagne un bonus de 3 réussites automatiques pour tenter d'effectuer un test et passer inaperçu.

250 PG accumulés : Le mode Ghost ne se désactive pas lors des attaques du chevalier en phase de conflit ou en dehors. En effet, à chaque attaque, il peut dépenser 3 points d'énergie pour que le mode reste actif et demeurer invisible et silencieux.

Modèle Ranger



Méta-armure Ranger

Il est très difficile d'évoquer l'armure Ranger sans parler du fusil Longbow qui l'accompagne. En fait, là où la plupart des méta-armures sont créées pour un besoin bien précis sur le terrain, pour accomplir une fonction requérant des aptitudes particulières, souvent inédites, l'armure Ranger, elle, a été pensée autour d'une arme, le fusil polymorphe polycalibre Longbow. Inventé par Merlin lui-même suite à la mort de plusieurs chevaliers lors du siège d'un avant-poste par des créatures colossales de l'Anathème, le fusil Longbow est taillé pour abattre les ennemis les plus gros et effacer les meutes d'abominations de la carte, le tout à n'importe quelle distance. La méta-armure Ranger et le fusil Longbow ne sont en fait qu'une seule machinerie qui concilie la puissance et la précision d'un fusil anti-matériel avec la polyvalence nécessaire à celui qui évolue dans les territoires de l'Anathème. À la base, un fusil anti-matériel est une arme surdimensionnée conçue pour tirer des munitions de mitrailleuse lourde et de canon antiaérien depuis une position sécurisée, loin de sa cible. Or un chevalier en armure Ranger est appelé à rencontrer des adversaires sur des terrains de combat étroits où un fusil aussi encombrant est inutilisable. Le fusil Longbow compense ce problème en étant parfaitement modifiable en termes de taille et de calibre, et ce, en quelques secondes seulement.

Fiche technique

D'aspect, la Ranger est une armure Rogue sur laquelle les plaques de blindage ont été réduites à seulement 3 centimètres afin d'alléger le porteur, le fusil Longbow étant déjà très lourd. Dans le dos de l'armure, un réacteur à énergie alpha, fiable et bien protégé, pourvoit tous les systèmes en énergie. Particularité notable, l'armure Ranger abrite des réservoirs de nanomachines et est reliée au fusil Longbow par des tubes blindés où un liquide chargé de matériaux et de nanomachines circule dans toutes les parties du fusil à travers une armature télescopique creuse, un peu comme un système sanguin. Les nanomachines changent sur commande le calibre de l'arme et assemblent les munitions en suivant des schémas préétablis. La lunette du fusil et les capteurs de l'armure recueillent nombre de rayonnements pour repérer l'adversaire et analyser la trajectoire du projectile malgré la météo et les obstacles (arbre, béton, métaux, etc.). Petite information non négligeable, l'ordinateur intégré à l'armure calcule très précisément la trajectoire de la munition jusqu'à 3 km.

Le Longbow peut assembler plusieurs types de munitions selon les calibres. Des munitions lumière, avec ou sans flash, traçantes ou non, pour éviter de se faire repérer, des uraniums perce-armures, simples, à cœur explosif ou à nanomachines offensives, etc. Évidemment, toutes ces technologies coûtent cher en énergie, mais elles permettent au Ranger de faire face à la grande majorité des situations.

Total de points d'armure : 50

Total de points d'énergie : 70

Score de champ de force : 12

Slots : 4 à la tête, 4 au bras gauche, 4 au bras droit, 6 au torse, 4 à la jambe gauche, 4 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Déplacement*, 1 OD en *Dextérité*, 1 OD en *Discrétion*, 1 OD en *Tir*

Capacités

Arme – Fusil de précision polymorphe polycalibre Longbow

La méta-armure Ranger et le fusil Longbow ne sont qu'une seule machinerie qui concilie la puissance et la précision d'un fusil anti-matériel avec la polyvalence nécessaire à celui qui évolue seul dans les territoires de l'Anathème. Le fusil Longbow est sans doute l'arme principale d'un chevalier en armure Ranger.

Effet : Grâce au fusil Longbow, le chevalier en méta-armure Ranger peut choisir lui-même les dégâts et la violence de ses tirs. Chaque modification dure le temps d'un tir, et activer une ou plusieurs modifications en même temps ne coûte aucune action. Enfin, le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires.

De base, le Longbow possède ce profil :

Dégâts	3D6
Violence	1D6
Portée	Moyenne
Effets	*Lourd / assistance à l'attaque*

Pour 1 PE, le chevalier peut augmenter la violence ou les dégâts d'1D6 lors de son prochain tir, avec un maximum de 6D6 dans les dégâts et la violence.

Il peut aussi augmenter sa portée (moyenne à longue, longue à lointaine).

Pour 2 PE, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *dégâts continus 3*, *silencieux*, *choc 1*, *perce armure 40*, *ultraviolence*, *désignation*.

Pour 3 PE, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *lumière 4*, *dispersion 3*, *artillerie*, *pénétrant 6*, *perce armure 60*, *anti-véhicule*.

La Vision

Grâce au système de vision de l'armure Ranger, le personnage peut voir, pendant quelques secondes, des choses qui ne devraient pas être vues. Grâce à la « Vision », le personnage peut distinguer les gaz, le vent, les maladies, la respiration, les créatures microscopiques, les ondes radio, l'Anathème, les pensées, etc. C'est au joueur de dire au MJ ce qu'il désire voir. En fonction de la difficulté de la vision, le

chevalier doit dépenser de 5 à 10 points d'énergie, au choix du MJ.

Le MJ décrit ensuite au PJ ce qu'il voit durant quelques secondes, il peut être très précis ou, à l'inverse, nébuleux, la Vision étant parfois peu précise.

La Vision ne passe bien entendu que par la vue. Si le PJ choisit par exemple de voir les pensées d'une personne, il voit des mots ou des images, mais n'entend aucun son.

Effet : Le personnage voit des choses normalement invisibles sur un simple jet base *Perception*, d'une difficulté faisable (2) à très difficile (9) (au choix du MJ). Il peut aussi, grâce à la Vision, repérer des créatures invisibles ou un chevalier utilisant le mode Ghost.

Énergie : 5 à 10

Activation : Action de déplacement en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit

Durée : 6 secondes

Évolutions possibles

Attention : Contrairement aux autres méta-armures, une armure Ranger possède des évolutions qui sont lourdes à mettre en place et qui nécessitent des modifications sur le Longbow. Par conséquent, les évolutions possibles de la méta-armure Ranger sont à payer par le PJ en PG et ne se débloquent pas automatiquement.

Pour un coût de 50 PG : Désormais, pour 6 PE, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *anti-Anathème*, *démoralisant*, *pénétrant 10*, *ignore armure*, *en chaîne*, *fureur*.

Pour un coût de 50 PG : La limite des dés de dégâts et de violence générés par des PE passe à présent à 9. Désormais, le Longbow possède le profil de base suivant :

Dégâts	5D6
Violence	3D6
Portée	Moyenne
Effets	*Lourd*

Pour un coût de 50 PG : Le Longbow ne possède plus l'effet *lourd*, mais possède à la place l'effet *deux mains*.

Pour un coût de 100 PG : Tous les effets ajoutés lors d'un tir (pas les augmentations de dégâts ou de violence) du Longbow coûtent à présent 2 PE de moins (avec un minimum de 1 par effet ajouté).



Modèle Bard



Méta-armure Bard

Dernière armure de deuxième génération à avoir été créée par Merlin, l'armure Bard est un condensé de technologie monté sur le châssis de l'armure Rogue sans presque aucun blindage, en dehors de celui protégeant le réacteur à élément alpha évidemment. Elle ressemble donc plus à une combinaison qu'à autre chose. L'idée de base dans la conception de l'armure Bard était de faire en sorte que le Knight possède une armure d'infiltration, capable de se déplacer sans problème au sein des forces ennemies, humaines ou non humaines, et de faire de la diplomatie avec à peu près n'importe qui. L'armure Bard peut faire tout cela à la fois et rester efficace en situation de combat. Plus légère que l'armure Rogue, car moins blindée, elle compense ce manque par des capacités étonnantes qui relèvent, pour beaucoup de gens du commun, d'une magie surnaturelle ou d'une technologie dangereuse. C'est qu'en fait, un chevalier en armure Bard peut se faire passer pour à peu près tout et n'importe quoi en utilisant le mode Changeling sans que personne ne s'aperçoive de la supercherie. Grâce à cette technologie de déformation par les nanomachines, le chevalier peut totalement changer l'aspect de sa méta-armure jusqu'au moindre détail : couleur, forme, etc.

Fiche technique

Sur l'armure Bard, des dizaines de canaux passent entre les muscles dessinés et servent à déployer des nanomachines qui modifient l'aspect de la méta-armure, jusqu'à sa couleur et la composition des matériaux. Comment ? Grâce à des plans en 3D, les nanomachines vont façonner la méta-armure pour changer son apparence. Ainsi, un chevalier en armure Bard peut se faire passer pour un simple rebut aux vêtements sales, une belle femme en robe rouge, une créature de l'Anathème ou encore pour un soldat du Nodachi. De loin, les milliards de nanomachines grouillant sur la méta-armure font totalement illusion. De près, seul un regard averti peut se rendre compte de l'imposture, et encore. Cela dit, une impression de malaise se dégage toujours en face d'un chevalier en armure Bard utilisant cette capacité, un peu comme si l'esprit se doutait que quelque chose clochait.

Seul petit écueil, la méta-armure ne peut être réduite en taille avec le mode Changeling. De fait, les personnes de grande taille se retrouvent souvent limitées en partie dans le choix des aspects qu'elles peuvent prendre. En somme, un gaillard de 2 mètres peut prendre la forme d'une belle femme, de 2 mètres minimum. Autrement, les nanomachines peuvent s'étendre et faire passer un chevalier en armure Bard pour une créature énorme ou pour un groupe de personnes (mais qui aura la consistance de milliards de nanomachines grouillantes). D'ailleurs, certains Bard utilisent ce mode pour se faire passer pour des véhicules ou des objets inertes, ce qui peut s'avérer tactiquement très intéressant. En plus de ce module, l'armure Bard est équipée d'un modulateur de voix pouvant imiter n'importe quelle personne déjà enregistrée et d'un diffuseur de phéromones qui permet de lubrifier les relations sociales, peu importe le sexe ou l'orientation sexuelle.

Total de points d'armure : 40

Total de points d'énergie : 80

Score de champ de force : 12

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Déplacement*, 1 OD en *Dextérité*, 1 OD en *Parole*, 1 OD en *Aura*

Capacité

Mode Changeling

Grâce aux nanomachines, la méta-armure peut se faire passer pour une créature, une personne, un être différent. Cette transformation par les nanomachines peut être étendue jusqu'à 3 mètres de rayon autour de l'armure pour générer des « faux êtres » de nanomachines supplémentaires. Le chevalier peut ainsi faire croire qu'il est accompagné ou augmenter la taille de sa fausse apparence pour se faire passer pour un être plus grand.

Attention : Les nanomachines permettant ces transformations sont toujours en mouvement et créent une sorte d'enveloppe molle sur la méta-armure. Le personnage transformé peut prendre ou ramasser des choses, mais si quelqu'un entre en contact avec lui, il lui est aisé de repérer la supercherie.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère une fausse apparence pouvant donner l'illusion qu'une autre personne est présente ou faire croire à la présence d'une machine, etc. Les transformations ainsi générées doivent provenir d'éléments que le personnage peut voir ou d'éléments pris dans la base de données de l'armure. En plus des apparences de base incluses dans l'IA, celle-ci scanne automatiquement les personnes et créatures avec lesquelles le chevalier est en contact direct pendant plus d'une minute.

Le chevalier peut aussi créer des projections, des « faux êtres », qui calent automatiquement leur démarche sur la sienne, mais qui, étant gérés par l'IA de la méta-armure, ne peuvent accomplir d'action complexe. Ils ne peuvent s'éloigner à plus de 3 mètres du chevalier et sont totalement intangibles, incapables de se battre, de prendre des choses, etc.

Pour percer l'illusion, un hostile, un salopard ou un patron doit réussir un test de *Machine* difficulté difficile (6). Les PJ, quant à eux, doivent réussir un test base *Perception* difficulté normale (3). Le personnage peut désactiver le mode d'une simple pensée.

Énergie : 6 PE par transformation personnelle, 8 PE pour une transformation de taille étendue, 3 PE par « faux être » généré autour de la



méta-armure (maximum de 4 faux êtres générés).

Activation : 1 tour en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit.

Durée : Une scène, une phase ou une heure, peu importe la phase

Évolutions

150 PG accumulés : Le rayon d'action du mode Changeling passe désormais à portée moyenne. De plus, des alliés à portée peuvent profiter du mode lorsqu'il est activé (4 alliés maximum). Les alliés dont l'apparence est changée comptent comme des « faux êtres » en termes de dépense de PE.

200 PG accumulés : Les 3 différentes utilisations du mode Changeling coûtent désormais 2 points d'énergie de moins.

250 PG accumulés : Lorsque le personnage désactive son mode Changeling, l'apparence ou les « faux êtres » peuvent exploser en une puissante vague de nanomachines plutôt que de simplement disparaître. À portée courte, cette attaque inflige aux cibles visées 3D6 + 6 points de dégâts ou 3D6 + 6 points de violence possédant les effets *ignore armure*, *ignore champ de force*, *dispersion 6* et *choc 1*. L'effet *choc 1* s'applique automatiquement aux ennemis ayant un score en *Chair* inférieur à 12.



Modèle Wizard



Méta-armures de troisième génération

Avec les méta-armures de troisième génération, on touche à de la haute technologie, des armures pensées comme des armes qui possèdent des capacités hors du commun servies par une ingénierie de qualité et une science bien en avance sur son temps. Les méta-armures de troisième génération sont coûteuses à produire et donc rares. D'aspect, elles ressemblent aux armures de deuxième génération, sont conçues de la même manière, à ceci près qu'elles ne possèdent généralement aucun blindage apparent.

Plutôt qu'un contrôle par les nerfs de leur porteur grâce aux relais corticaux posés sur la moelle épinière, comme c'est le cas avec les armures des générations précédentes, les méta-armures de troisième génération sont directement reliées au cerveau des chevaliers grâce à un implant synaptique greffé sur la nuque. Esprit du porteur et méta-armure ne font alors plus qu'un et la manipulation de la masse de l'armure est simplement parfaite. Évidemment, des gens conservateurs comme le chevalier Lamorak ont vertement critiqué ce procédé mis au point par Merlin, arguant que relier une IA au cerveau d'un humain par un passage sans sécurité était très risqué. Heureusement, pour le moment, aucun accident n'est à déplorer.

Méta-armure Wizard

Conçue comme une arme contre l'Anathème, la méta-armure Wizard a été créée comme soutien lumineux aux chevaliers qui combattent les ténèbres. Le principe ? Une méta-armure équipée de toutes les technologies les plus efficaces dans le combat contre les abominations qui sortent de l'obscurité : vantaux s'ouvrant et déployant une forte lumière solaire, armure protégée contre les éclats de plasma et pourvue de multiples canaux où coule un plasma hyper-lumineux. On raconte souvent que son concept, ainsi que le développement des équipements à plasma sont nés d'une vision du futur que Merlin aurait subie dernièrement. Selon les rumeurs, l'homme aurait vu qu'un chevalier portant une méta-armure de lumière sauvait la Terre et l'Humanité en anéantissant le cœur des ténèbres. Obsédé par cette méta-armure, Merlin a travaillé pendant des mois sur un concept utile, viable en situation de combat et efficace face à l'Anathème. Grâce au soutien d'Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde, la Wizard a vu le jour tout récemment. Elle s'est par ailleurs déjà illustrée dans nombre de théâtres d'opérations et est rapidement devenue indispensable dans plusieurs sections, notamment celles qui vont au contact de l'Horreur. De nombreux chevaliers affirment enfin que leurs pairs en méta-armure Wizard sont de formidables vecteurs d'espoir et que certains réussissent même à anéantir le mal rongeant les désespérés. Des applications inattendues mais plus que bienvenues.

Fiche technique

D'aspect, la Wizard est une combinaison semblable à une méta-armure Rogue sans blindage. Elle est donc légère et très fragile, mais en contrepartie elle dispose d'un réacteur à élément alpha Infinity qui lui permet d'utiliser un vaste panel d'équipements très gourmands en énergie. Sa particularité est qu'elle a en fait été pensée comme une armure porteuse de lumière, et est devenue un premier choix dans la lutte contre les créatures et les manifestations de l'Horreur. Le plasma très lumineux que la méta-armure contient et peut diffuser est en effet extrêmement efficace contre les ténèbres et ne peut être utilisé que par le porteur d'une armure Wizard. Le plasma, élément instable, projette en effet des éclats dangereux pour l'utilisateur et pour la cible évidemment. L'armure Wizard, dans sa conception, est protégée contre ces dangers grâce à un champ d'énergie conçu spécialement et est donc autorisée à utiliser cette matière. Son champ de force compense d'ailleurs la fragilité de l'armure en étant un des meilleurs disponibles au sein du Knight et permet de nombreuses autres applications.

Total de points d'armure : 40

Total de points d'énergie : 80

Score de champ de force : 14

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite.

Overdrives de base : 1 OD en *Sang-Froid*, 1 OD en *Instinct*, 1 OD en *Combat*, 1 OD en *Aura*

Capacités

Mode Borealis

La méta-armure Wizard est constellée d'un réseau de canaux où circule le plasma en fusion. En activant le mode Borealis, le porteur diffuse depuis des évents une grande quantité de volutes de plasma lumineux. Grâce à son puissant champ de force et à des gants conçus pour, le porteur de l'armure peut manipuler ces volutes dans l'air autour de lui, comme s'il pratiquait une forme de télékinésie, avec une exactitude telle qu'il peut recouvrir les armes alliées et créer, devant les canons des armes à feu, une nappe de plasma qui baigne les munitions tirées d'une lumière éclatante. Une torture pour les abominations ténébreuses.

Effet : Un allié à portée courte ou moins (ou le chevalier lui-même) gagne l'effet *anti-Anathème* sur l'arme qu'il utilise actuellement. Plusieurs alliés (ou le chevalier lui-même) peuvent bénéficier de cet effet pour un coût de 2 PE supplémentaires par allié.

Énergie	6
Activation	1 tour
Durée	Une phase de conflit ou une scène

Autre utilité, les volutes de plasma peuvent bien évidemment être manipulées pour infliger des dégâts aux cibles adverses.

Dégâts	4D6
Violence	4D6
Portée	Courte
Énergie	2 par utilisation
Effets	*Anti-Anathème/dégâts continus 3*

Enfin, le plasma peut être manipulé pour servir d'outil comme un globe de plasma lumineux, une clé de plasma destinée à faire fondre une serrure ou encore une simple nappe déposée pour créer un départ de feu. La matière, liquide et capable de brûler à peu près n'importe quoi, peut être manipulée facilement pour créer des formes simples. Au PJ d'improviser et au MJ d'accepter ou non les idées proposées.

Effet : Le PJ peut manipuler le plasma à portée courte pour obtenir des effets utilitaires.

Énergie	6
Activation	1 tour
Durée	6 tours en phase de conflit ou une minute en dehors d'une phase de conflit

Mode Oriflamme

La méta-armure peut déployer autour d'elle une vague d'étincelles de plasma et de poudre de magnésium très dense qui explose en une lumière éclatante, efficace contre l'Anathème. Toutes les créatures de l'Anathème prises dans le champ de lumière se voient infliger de terribles dégâts. Seul bémol, le mode est coûteux à activer.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère un champ de lumière à portée courte. Toutes les créatures de l'Anathème présentes à l'intérieur subissent les dégâts ou la violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne autour du champ subissent la moitié des dégâts ou de la violence du mode.

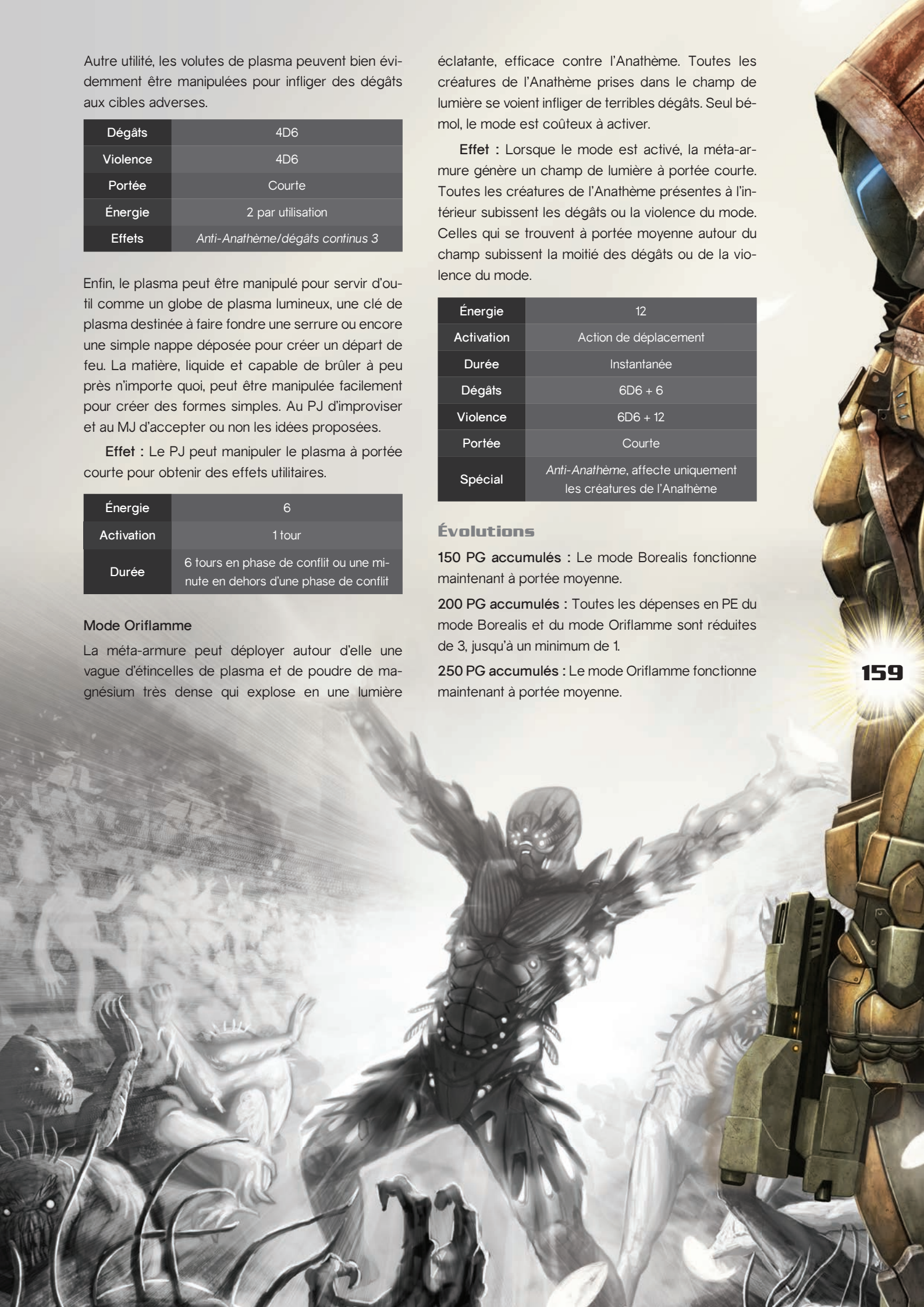
Énergie	12
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Dégâts	6D6 + 6
Violence	6D6 + 12
Portée	Courte
Spécial	*Anti-Anathème*, affecte uniquement les créatures de l'Anathème

Évolutions

150 PG accumulés : Le mode Borealis fonctionne maintenant à portée moyenne.

200 PG accumulés : Toutes les dépenses en PE du mode Borealis et du mode Oriflamme sont réduites de 3, jusqu'à un minimum de 1.

250 PG accumulés : Le mode Oriflamme fonctionne maintenant à portée moyenne.



Modèle Barbarian



Méta-armure Barbarian

Dernière-née de l'esprit de Merlin, la méta-armure Barbarian est un monstre de combat d'une puissance inimaginable. Sa conception risquée et son utilité en font une armure rare autant qu'impressionnante. La combinaison, dont l'aspect et le fonctionnement sont calqués sur le corps humain, est uniquement constituée d'élément alpha, de soie d'araignée et de nanomachines. Grâce à ces dernières, présentes dans le moindre interstice, elle peut être modifiée par le porteur afin d'obtenir une puissance accrue. Le chevalier peut ainsi augmenter la taille et la densité des muscles hauts de l'armure pour obtenir une force extraordinaire en un temps record. En somme, l'armure Barbarian se révèle utile sur les fronts qui nécessitent des frappes brutales et peut déployer en quelques secondes une force colossale. Toutes ces aptitudes ne fonctionnent qu'avec les capacités physiques de l'armure telles que la force. De fait, les chevaliers en méta-armure Barbarian deviennent souvent des adeptes du combat au contact, capables de tordre des réverbères, de se battre en écrasant des véhicules sur leurs adversaires ou d'arracher les membres de leurs ennemis.

Fiche technique

D'aspect, l'armure Barbarian est une armure de deuxième génération plus râblée et aux muscles impressionnants. Le mode Goliath, utilisé pour modifier l'armure, change diamétralement son aspect. Ainsi, lorsque la force de l'armure est augmentée, les muscles se multiplient et la taille de l'armure s'accroît considérablement.

Ces prodiges peuvent être effectués grâce aux canaux microscopiques qui parcourent l'armure et dans lesquels les nanomachines circulent pour se déployer sur les parties du corps définies par le mode Goliath. Par une simple pensée, le chevalier choisit d'augmenter sa taille et sa force et, en une à deux secondes, l'armure répond.

Seul bémol, ce module tire trop sur le réacteur standard mis en place lors de son développement et, vu la fragilité des réacteurs Infinity, il était hors de question d'en inclure un dans une armure taillée pour le combat au contact. Le mode Goliath étant très gourmand en énergie, le porteur doit donc faire constamment attention à ne pas l'épuiser. En plus d'être de bons combattants, les chevaliers en armure Barbarian doivent donc être assez malins pour ne pas siphonner leur réserve d'énergie et se retrouver sans augmentation au mauvais moment.

Total de points d'armure : 60

Total de points d'énergie : 60

Score de champ de force : 12

Slots : 5 à la tête, 5 au bras gauche, 5 au bras droit, 8 au torse, 5 à la jambe gauche, 5 à la jambe droite

Overdrives de base : 1 OD en *Force*, 1 OD en *Endurance*, 1 OD en *Combat*, 1 OD en *Hargne*

Capacité

Mode Goliath

La méta-armure, en générant de la matière grâce aux nanomachines qui composent son enveloppe, peut augmenter sa masse musculaire et ainsi augmenter en taille à mesure qu'elle gagne en puissance. En activant ce mode, la méta-armure peut ainsi atteindre 6 mètres de haut pour un gain en force et en endurance considérable… Au détriment des réflexes et de la rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, le PJ peut grandir d'un mètre par 2 points d'énergie dépensés (jusqu'à un maximum de 6 mètres en tout, en considérant qu'en méta-armure, le personnage fait minimum 2 mètres).

Par mètre gagné, le PJ se voit octroyer les bonus suivants :

- 1 réussite à ses jets de *Force* et d'*Endurance* et 5 tonnes supplémentaires soulevées qui s'ajoutent aux bonus d'éventuels overdrives.
- 1D6 supplémentaire à ses dégâts et à sa violence en combat au contact.
- 1 point de CdF.

En outre, s'il atteint les 6 mètres ou plus, ses attaques contre les structures et les véhicules sont considérées comme possédant l'effet *anti-véhicule*. Les colosses et les hostiles de grande taille sont considérés comme des ennemis de taille normale. À 6 mètres ou plus, le chevalier peut soulever des camions, arracher la tourelle d'un char d'assaut, défoncer des murs en béton, etc. Au PJ d'improviser et au MJ de valider en fonction des règles de combat qui utilisent le décor (voir **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre - Armes improvisées et éléments du décor - page 95**).

En revanche, la *défense* du PJ baisse de 1 point et sa *réaction* baisse de 2 points par mètre ainsi gagné (avec un minimum de 0). À 6 mètres ou plus, le personnage ne peut plus utiliser ses armes qui rackent automatiquement (il est bien trop grand). Il ne fait cependant plus aucun test de *Force* pour arracher des éléments du décor petits, moyens ou grands (pas les très grands ou les immenses) (voir **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre - Armes improvisées et éléments du décor - page 95**).

Énergie : 2 PE par mètre gagné

Activation : Action de déplacement

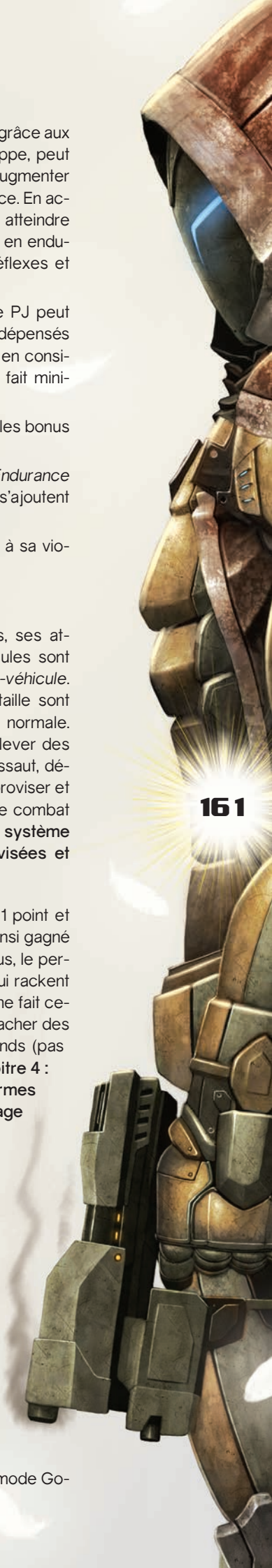
Durée : 6 tours en phase de conflit ou 1 minute en dehors d'une phase de conflit.

Évolutions

150 PG accumulés : La limite de taille du mode Goliath est de 8 mètres.

200 PG accumulés : La *défense* ne baisse plus lors de l'activation du mode Goliath (mais la *réaction* diminue encore).

250 PG accumulés : La limite de taille du mode Goliath est de 10 mètres.



Étape 9 : Les achats à l'arsenal et les détails finaux

Ça y est, le chevalier est presque terminé. À présent, le joueur dispose de 60 PG à dépenser à l'arsenal (voir l'**annexe 2 - page 381**), dans les armes et modules, pour équiper son PJ. À cette étape, il peut acheter des modules et des armes standards. S'il lui reste des PG après cette phase, ceux-ci sont perdus et ne s'ajoutent pas au total de PG accumulés par le PJ. Il faut donc qu'il veille à tout dépenser.

Ensuite, le joueur doit trouver un prénom et un nom à son PJ et décrire son apparence ainsi que ses caractéristiques mentales et morales en quelques phrases.

Le MJ doit valider l'ensemble des détails de la feuille de personnage.

Enfin, au début de chaque mission, chaque PJ reçoit 3 nods d'énergie, 3 nods d'armure et 3 nods de soins (voir leur descriptif et effet dans l'**annexe 2 : Arsenal - page 381**).

C'est parti, le PJ peut entrer dans la gloire !

Les débuts au Knight en tant qu'écuyer

Équipés et prêts à sauver le monde, les chevaliers créés doivent à présent faire leurs preuves au sein du Knight.

Actuellement, avec un total de 0 PG, les PJ sont de simples recrues qui n'ont accès qu'aux armes et modules standards. Ils sont cependant un peu particuliers au Knight, car, étant écuyers, ils servent un chevalier de la Table Ronde, un des lieutenants d'Arthur. Ce chevalier leur donne des missions à accomplir et des objectifs généraux. C'est techniquement leur véritable patron… juste après Arthur.

C'est au MJ de choisir (éventuellement après en avoir discuté avec ses joueurs) quel chevalier de la Table Ronde a pris les chevaliers comme écuyers et surtout pourquoi (voir le **chapitre 2 : Le Knight - page 38**). Il ne faut pas oublier que les PJ sont légèrement au-dessus des chevaliers standards et sont les héros de l'histoire de *Knight*. Ce sont des héros parmi les héros. Un lieutenant d'Arthur a donc pu voir leur potentiel, leur synergie d'équipe, et décider de s'entourer de leur présence. C'est le meilleur moyen de réunir les chevaliers.

Être écuyer, cela veut dire être spécial au sein du Knight. De fait, les PJ peuvent et doivent profiter de l'aide des sections du Knight, qu'ils apprendront sans doute à connaître lors des intermissions.

Créer son chevalier

Suivez la création du chevalier, étape par étape.

Étape 1 : les scores de base

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

Étape 2 : un archétype

Le joueur doit choisir un archétype parmi ceux proposés ou en créer un en accord avec le MJ et inscrire les bonus proposés sur sa feuille de personnage.

Étape 3 : le tirage des cartes

Le joueur doit choisir 5 cartes parmi celles proposées. Il doit composer un passé à son personnage en fonction des termes annoncés sur les cartes. Ensuite, il inscrit sur sa fiche de personnage les bonus octroyés par les 5 cartes. Enfin, il doit choisir 2 avantages, puis un inconvénient parmi les 5 annoncés sur les cartes sélectionnées. Les 2 avantages et l'inconvénient doivent être inscrits sur la feuille de personnage dans l'encart dédié.

Étape 4 : le haut fait

Le joueur doit choisir un haut fait parmi ceux proposés ou en créer un en accord avec le MJ. Il doit faire attention aux restrictions et conditions annoncées et inscrire les bonus du haut fait sur sa feuille de personnage. Enfin, il peut choisir un surnom pour son PJ parmi ceux annoncés sur le haut fait ou en inventer un en rapport avec ce dernier.

Étape 5 : le blason et le vœu

Le joueur doit choisir un blason et inscrire le vœu (en fait la motivation mineure) octroyé par le blason sur sa feuille de personnage.

Étape 6 : Les motivations

En accord avec le passé de son personnage, le joueur doit choisir une motivation majeure et deux motivations mineures et les inscrire sur sa feuille de personnage. Avec le vœu octroyé par le blason, le personnage possède au total une motivation majeure et trois motivations mineures.

À la fin de cette étape, si le MJ les y autorise, les joueurs peuvent ajouter des points bonus aux caractéristiques de leurs personnages : 5 points à répartir dans 5 caractéristiques différentes (voir l'encart : ***Des points bonus ?*** **page 129** pour plus de précisions).

Étape 7 : Les valeurs dérivées et autres scores

Le joueur doit calculer ses valeurs dérivées selon ces modes de calcul et les inscrire sur la feuille :

- *Défense* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Bête* du personnage, OD inclus.
- *Réaction* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Machine* du personnage, OD inclus.
- *Initiative* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Masque* du personnage, OD inclus.
- Total des points de santé : égal à 10 points auxquels s'ajoute 6 fois la caractéristique la plus haute liée à l'aspect *Chair*, au choix du joueur, sans compter les OD.
- Total de points d'espoir : 50 plus ou moins selon les éventuels avantages et inconvénients.
- Total des points de contact : égal à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Dame* du personnage, sans compter les OD.
- Total de points d'héroïsme : maximum 6

Puis, le joueur inscrit ces totaux sur la feuille de son personnage.

Enfin, le personnage commence avec 0 PG et 0 PX. Même s'il possède 60 PG à la création, ceux-ci ne sont pas notés sur la feuille et servent juste à l'étape 9.

Étape 8 : La méta-armure

À cette étape, le joueur doit choisir la méta-armure de son personnage parmi les neuf modèles proposés et inscrire les données, les scores et les capacités octroyés sur sa feuille de méta-armure. La méta-armure sera conservée par le personnage tout au long de son passage au Knight.

Étape 9 : Les achats à l'arsenal et les détails finaux

Le joueur dispose de 60 PG à dépenser à l'arsenal dans les armes et modules standards pour équiper son PJ. S'ils ne sont pas dépensés à cette étape, ces PG ne sont pas conservés. Le joueur doit trouver un prénom et un nom à son PJ et décrire son apparence ainsi que ses caractéristiques mentales et morales en quelques phrases. Enfin, au début de chaque mission, chaque PJ reçoit 3 nods d'énergie, 3 nods d'armure et 3 nods de soins.



Chapitre 6

La légende



Création, Faucon et Serpent

À l'origine, il n'y avait rien. La Terre n'était qu'un amas de poussière stellaire, d'astéroïdes se heurtant chaotiquement. Création jouait à fabriquer la Terre. Lorsque sa forme lui plut, faite de pierre et d'océans, Création y fit émerger la vie comme on naît d'une mère. Elle s'y développa et y erra aux côtés des choses inertes qui l'avaient précédée. Création aima cela.

Elle adjoint à la vie le Serpent, qui lui apporta l'obscurité et la connaissance, et le Faucon, qui lui donna la lumière et l'imagination. Aidée par ces deux entités, la vie grandit et devint forte. Assez forte pour vivre seule.

Alors, Création décida de créer un lieu loin de tout et de l'offrir au Serpent et au Faucon. Un endroit où ils pourraient demeurer libres et continuer d'exister. Un domaine où tout restait à créer.

Les deux entités y vécurent en harmonie, en apprenant l'une de l'autre. Le Faucon y apporta la lumière, l'imagination et les émotions. Il y engendra des milliers d'êtres éthérés, de voiles et d'éclats. Le Serpent y amena l'obscurité et le savoir. Envieux des serviteurs du Faucon, il attira à lui ces êtres de lumière. Il en fit des créatures pensantes. Il leur offrit un corps qui devint à la fois un outil, une arme, un objet de douleur et de plaisir. Les prémices de l'Humanité émergèrent de cette combinaison du Faucon et du Serpent.

Ce qui est créé ne peut être anéanti, telle est la loi de Création.

Le Faucon vit leur domaine et ses habitants se métamorphoser au contact du Serpent. La déception s'empara de lui, sentiment aigre et lancinant. Il ne voulait pas voir ses enfants devenir Hommes. Il ne voulait pas que ses enfants possèdent une forme tangible. Le seul fautif était le Serpent.

La Terre, l'Éther et l'Abysse

Création avait fait du Faucon un être d'émotions et de violence. Sa déception se mua rapidement en haine, une haine profonde contre le Serpent. Pour la première fois, le Faucon souhaitait la destruction de quelque chose.

La lumière et les ténèbres, jusqu'alors mêlées, s'opposèrent brutalement. Le Faucon attaqua son frère. Mais le Serpent, qui représentait la paix, ne savait pas se battre. Il se cacha au plus profond de l'obscurité, là où les créatures éthérées ne pouvaient l'atteindre. Le Faucon ne cessa pourtant pas d'attaquer, et le Serpent de se défendre.

Alors, Création mit fin à l'affrontement. Elle scinda le monde du Faucon et du Serpent en deux lieux distincts : l'Éther, un monde de lumière, d'émotions et de violence pour le Faucon, et l'Abysse, un univers de ténèbres, de paix et de connaissances pour le Serpent. En faisant cela, Création destina la lumière et l'obscurité à s'opposer à jamais.

Que faire de leurs enfants communs, espèce démunie et chétive ? Ils étaient un mélange des deux entités contraires. Trop réfléchis pour le Faucon, trop émotifs pour le Serpent. Création envoya ces êtres hybrides, à l'origine de la mésentente des deux frères, sur Terre.

Et ces enfants s'épanouirent pour former l'Humanité.

Seuls dans leur monde, le Faucon et le Serpent grandirent et devinrent puissants. Ils étaient bien plus que des divinités.

Le Faucon était l'imagination incarnée. Il créa un monde bruyant et varié, peuplé de milliards de créatures. Certaines étaient éthérées, d'autres à l'image des Hommes exilés. Il se hissa au sommet de son monde et devint un dieu de lumière, aussi beau et dangereux que le soleil. Bienveillant avec ses enfants, son courroux pouvait pourtant s'abattre à tout moment et sur tout son monde.

Le Serpent était enfin en paix, mais il n'était pas dénué de sentiments, seulement des plus violents. Et il détestait le changement. Dans son antre d'obscurité, il resta silencieux, meurtri. Il rumina sa vengeance contre le Faucon qui avait contribué à les séparer. Il ne pouvait rejoindre son frère dans le jour brûlant de l'Éther. Il mit alors à profit sa connaissance infinie pour contrer tout ce que son frère avait créé. Méticuleusement, il fabriqua des êtres parfaits, de magnifiques monstres conçus à partir des êtres imaginés par le Faucon. Par ses ténèbres, il en fit des outils, des armes vivantes.

Puis il les lança à l'assaut du monde de lumière.

Une guerre violente éclata entre l'Éther et l'Abysse. Une guerre si intense qu'elle en ébranla la réalité jusqu'à la Terre elle-même.

Brutalement, le Serpent fit naître l'obscurité en des millions d'enfants du Faucon. Ceux-ci assombrirent le monde de lumière par leur simple présence, le déchirèrent et affrontèrent ses habitants.

Surpris, attaqué dans son propre domaine, le Faucon ne sut comment réagir. Puis il fut trop tard.

Le jour déclina tandis que les créatures du Serpent formaient un passage à leur seigneur. Le Faucon était aveugle sans l'éclat de son ciel. Il ne vit pas son frère ramper jusqu'à lui, caché dans l'ombre de ses serviteurs. Animé d'une vengeance froide mais meurtrière, le Serpent ouvrit grand sa gueule pour avaler le Faucon, tout entier. À nouveau, ils seraient réunis. Les ténèbres submergèrent l'oiseau primordial.

Ce qui est créé ne peut être anéanti, telle est la loi de Création.

Création intervint pour sauver sa progéniture. Elle extirpa le Faucon du corps du Serpent. Mutilé et affaibli, l'être de ténèbres fut renvoyé dans l'Abysse, accompagné de ses terribles créatures. Il ne pourrait plus s'en échapper, car telle était la volonté de Création. Le Faucon fut soigné et hissé de nouveau au sommet de l'Éther.

L'équilibre était désormais rétabli et le Serpent ne pourrait plus faire de mal.

La mort du Serpent

Quelle injustice pour le Serpent ! Lorsque le Faucon l'avait attaqué, il s'était trouvé puni au même titre que son frère. Maintenant qu'il accomplissait sa juste vengeance, il subissait seul le courroux de Création. La jalousie s'empara du Serpent. Si seul l'un d'eux comptait pour Création, pourquoi ne pas sacrifier définitivement la sombre engeance ? L'origine de tous les maux ?

Une froide détermination s'empara du Serpent. Il devait mettre fin à son existence. Il connaissait l'ultime savoir de la vie. Il saurait parvenir à se détruire.

Il annihila d'abord l'obscurité en lui. Elle faisait de lui le Serpent, le reptile primordial.

Puis, il mit fin à la paix, déjà affaiblie par sa volonté de vengeance.

Son corps fut réduit en poussière. La forme et la matière de son être.

Son intelligence et sa logique se brisèrent dans sa froide résolution.

Vint au tour de l'instinct d'être sacrifié. Il résistait encore, cherchant à tout prix à le garder en vie.

Ses secrets, ses connaissances cachées, suivirent dans sa déchéance.

Son libre arbitre, son discernement s'étiolèrent.

Son amour disparut ensuite, celui qu'il nourrissait pour le Faucon et pour les Hommes.

Enfin, ce fut à sa haine de s'effacer, celle qu'il éprouvait aussi pour son frère et l'Humanité.

Doucement, le Serpent s'estompa de la réalité. Puis, tout son être éclata.

Ce qui est créé ne peut être anéanti, telle est la loi de Création.

La création des éclats

Le Serpent ne fut pas détruit. Pas entièrement. Les éclats de son être furent dispersés dans l'Abysse. Quelques créatures les retrouvèrent et les mirent en sécurité. Neuf éclats vivaient à peine, mais ils vivaient.

À ce moment, l'Humanité venait à peine de se redresser et de découvrir le feu. Elle continuait une évolution lente vers la pleine conscience d'elle-même.

Doucement, les remous de l'Abysse bercèrent les éclats du Serpent. Ils changèrent, grandirent pour devenir des êtres, des êtres conscients, encore sans nom et pourtant dotés de pensées indistinctes.

Le premier éclat fut déposé au plus profond de l'Abysse, dans les ténèbres éternelles. Il y aspira la puissance même de l'obscurité. Il s'étira lentement, grossit et grandit pour devenir une créature en tout point semblable au Serpent originel, l'Ophidien.

Les huit autres restaient informes, tels des faisceaux d'ombre dans les ténèbres. Ils rejoignirent l'Ophidien comme des abeilles attirées par le miel. L'être primordial avait ressuscité. Mais il restait encore faible.

L'Ophidien prit sa place au cœur de l'Abysse. Son absence avait été longue. Seules les ruines d'une immense cité subsistaient de son territoire. Mais l'éclat demeurait encore trop faible pour redonner à sa ville d'obscurité la perfection de ses lignes. Les créatures qui l'avaient recueilli s'étaient éloignées. Loin de la connaissance du Serpent, leur intelligence avait régressé. Seul leur instinct de survie les avait gardées en vie. Si puissantes, elles n'étaient plus d'aucune utilité. Elles étaient devenues un danger pour les nouveaux éclats.

L'Ophidien était chétif. Il ne pouvait prendre de risques et les rappeler à lui. Il se lova dans la grande tour au centre de la cité, seul vestige encore debout de sa splendeur d'antan. Il devait ressusciter les autres éclats, leur offrir une conscience pleine et entière. Sans forme, sans consistance, ils semblaient si proches du Faucon et de ses créations ! Alors l'Ophidien insuffla son essence même dans l'un d'eux. Le deuxième éclat s'éveilla et prit forme. Bientôt, il put se développer par lui-même, tel que l'Ophidien l'avait décidé. Puis, le premier éclat en éveilla un autre. Quand il fut assez fort, le deuxième éclat prit la charge du troisième. C'est ainsi qu'un à un, les Seigneurs de l'Abysse naquirent lentement.

Des milliers d'années passaient alors sur Terre. L'Homme y évoluait, loin du regard de ses créateurs.

Au rythme des éclats, l'immense cité reprit vie, aussi parfaite que ténébreuse. Elle était le témoin d'un renouveau, d'un nouvel éveil. L'Ophidien la nomma Renaissance. En son sein, des êtres d'une puissance incommensurable grandissaient. Ils étaient les nouveaux Seigneurs de l'Abysse.

Ils se placèrent autour de l'Ophidien, qui devint le premier Seigneur, leur chef incontesté. À ses côtés se dressaient la Dame, la Chair, la Machine, la Bête, le Masque et l'Arbitre. Deux éclats restaient encore à naître.

Le Faucon voyait l'Abysse regagner en puissance. L'Ophidien avait retrouvé de la force du Serpent d'antan et n'était plus seul à en bénéficier. L'oiseau primordial se devait d'agir avant qu'il soit trop tard. Son ennemi finirait par le défier à nouveau. Le Faucon se souvint que le Serpent avait osé transformer ses



créatures. Il avait souillé ses enfants. L'être de lumière saurait lui faire ressentir la même peine.

Les premiers Seigneurs se révélaient trop aboutis pour être manipulés. Mais il restait parmi les engeances de l'Ophidien deux éclats à façonner. Il fallut au Faucon redoubler d'imagination pour s'immiscer dans les ténèbres sans être vu. Quelques secondes lui suffirent pour en frôler un avant de repartir dans l'Éther. Un court instant durant lequel l'être primordial implanta au sein de l'éclat une infime partie de son essence.

L'Ophidien ne remarqua rien. Dans un premier temps.

La guerre millénaire

Les premiers éclats continuèrent à grandir, modelés par le premier des leurs. Le huitième s'éveilla enfin grâce aux soins de l'Ophidien. Mais le façonnement n'eut pas l'effet escompté. Malgré les efforts du premier éclat, le huitième ne trouvait pas sa voie. À bien des égards, il ressemblait aux Hommes exilés sur Terre. Pis, il agissait parfois de façon chaotique. Il faisant preuve d'une fougue inconnue dans le calme de l'Abysse.

L'Ophidien était trop intelligent pour se faire leurrer longtemps. Il savait que quelque chose défiait son contrôle. Il finit par découvrir la présence du Faucon.

À présent, il était trop tard pour défaire cet éclat bâtard, pourri de l'intérieur par l'essence lumineuse. L'Arbitre, le septième Seigneur, mit en procès son frère renégat. L'Ophidien l'y accusa de nombreux actes interdits. Il mentit sur la véritable origine de son jugement. Et il recommanda la destruction de l'ancien éclat. Mais l'Arbitre et tous ses aînés s'accordèrent pour atténuer la sentence. Ils exilèrent le dernier-né de l'Abysse. Le huitième éclat n'avait qu'un moyen de survivre. Il devait rejoindre les premiers êtres formés de ténèbres et de lumières : les Hommes.

Mais l'Ophidien ne pouvait en rester là. Le Faucon avait osé souiller la nature même des ténèbres. Rien n'empêchait donc l'Ophidien de continuer son office sur les Hommes. Il les rendrait méconnaissables aux yeux de leur premier créateur.

L'Ophidien intima à ses Seigneurs de l'aider dans sa nouvelle mission. Avec lenteur et précaution, ils créèrent la part d'ombre de l'Homme, sa froideur, son enfermement, mais aussi sa soif de connaissance. Peu à peu, les humains, ne connaissant jusqu'alors que la survie, commencèrent à se civiliser.

Le Faucon ne tarda pas à découvrir la déchéance du huitième éclat, son allié ténébreux. Il savait que l'Ophidien n'en resterait pas là. Il tourna alors son attention vers la Terre et découvrit l'entreprise de son frère. Les humains s'organisaient et se regroupaient autour de nouveaux savoirs. Le Faucon s'empressa d'attiser leur imagination et leur volonté de se battre.

Cette nouvelle opposition fut celle de trop. Création apparut face à ses deux créatures. L'Éther et l'Abysse ne pouvaient plus cohabiter dans cette réalité. S'ils voulaient s'opposer, ils devraient le faire jusqu'au néant. Un seul moyen permettrait de désigner le vainqueur. Un seul but permettrait de sauver son existence et son domaine : il faudrait remporter les faveurs de l'Humanité.

Si les humains se hissaient vers la lumière, l'imagination et la violence, le Faucon remporterait la bataille. L'Ophidien, les huit autres Seigneurs, leurs serviteurs et les ténèbres disparaîtraient à jamais.

Mais si les humains marchaient vers les ténèbres, le froid et la connaissance, le Faucon et son monde seraient effacés de la réalité.

Le combat ne devait plus avoir lieu dans leur domaine, mais uniquement sur Terre. Deux forces opposées s'affronteraient par l'intermédiaire de l'Humanité, pour l'Humanité.

Une seule règle était imposée par Création. L'Ophidien comme le Faucon ne devaient pas intervenir directement sur Terre. Un être serait en charge de surveiller les deux entités et de leur faire respecter cette loi. Il s'agissait d'une autre création primordiale. Un être capable de discerner les créatures des deux domaines. Il pourrait même s'adjoindre des alliés. Des alliés humains d'exception, à même de lui venir en aide. Ils bénéficieraient alors de la puissance nécessaire pour se battre pour leur peuple.

Cet être se nomma lui-même le Fou et fit des humains à ses côtés des « lames ».

Mais ceci est une autre histoire.

Durant près de cinq mille ans, les événements se succédèrent sur Terre, fruits des actions des uns et des autres. La guerre millénaire était l'ultime opposition des ténèbres et de la lumière. Et bientôt, elle impliqua même des forces qui les surpassaient.

L'Humanité elle-même combattit pour changer la donne.

La victoire de l'Abysse

La guerre millénaire s'interrompit enfin. En 2029, un homme nommé James Niakaté découvrit l'immortalité. À cet instant, l'Humanité fit basculer son destin en choisissant de privilégier le savoir à toute autre chose. Le Faucon et tout l'Éther disparurent purement et simplement de la réalité.

La Terre ne subit pas tout de suite les effets de cette disparition. Comme une étoile qui meurt à des dizaines d'années-lumière, la lumière mit quelque temps à s'estomper. Et lorsqu'elle fut assez faible, les ténèbres envahirent la Terre.

Mais la règle de Création avait été outrepassée. Un Seigneur avait triché.

Le huitième Seigneur, exilé, repoussé par l'Ophidien, n'avait de cesse de vouloir se racheter. Plus que tout, il espérait rejoindre l'Abysse et ses frères et sœur. Pour expier sa faute, celle d'être d'une nature différente, il poussa l'Humanité à pencher du côté obscur. Il usa de tout son pouvoir pendant des milliers d'années. Et il fit pencher la balance alors que l'Humanité, par l'intermédiaire de la guerre, s'apprêtait à succomber au Faucon.

Mais les conséquences ne furent pas celles qu'il espérait. Loin de lui être reconnaissants, les Seigneurs le rejetèrent avec d'autant plus de violence. L'Ophidien lui-même le rabroua sous prétexte qu'il n'était pas un éclat, pas un Seigneur, tout au plus un homme en noir. Et le bâtard le prit au mot.

Le jeu des éclats

L'Ophidien regroupa les sept autres Seigneurs au cœur de la cité Renaissance. Il leur dit ce qu'il adviendrait de leur victoire, de la Terre et de l'Humanité.

Le globe était vaste, assez vaste pour que chacun puisse y établir un territoire et vivre en paix. L'Ophidien avait une autre idée en tête. Il avait, durant la guerre millénaire, découvert une faim en lui qui ne cessait de grandir. L'Ophidien voulait se gorger d'un sentiment qu'il ne trouvait que sur Terre. Il voulait du désespoir.

Depuis qu'il y avait goûté, l'Ophidien ne pouvait plus s'en passer. Cette émotion agissait irrémédiablement sur lui comme une drogue. Peu avant la fin de la guerre millénaire, il avait pris une décision. Son addiction l'avait forcé à surpasser sa peur du Faucon et de la domination qu'il pouvait exercer sur son dernier-né. Il s'était mis à modeler le neuvième éclat, le dernier Seigneur. L'Ophidien l'avait nommé l'Horreur. Il lui permettrait de se procurer toujours plus de désespoir. Mais l'Horreur, malgré ses efforts, n'arrivait pas à contenter le besoin grandissant de l'Ophidien.

L'ultime éclat intima donc l'ordre aux Seigneurs de rejoindre la Terre. Ils devaient y récolter le désespoir auprès des humains.

L'Ophidien préleva sa part de la planète. Puis, il céda le reste aux autres. Peu lui importait ce qu'ils en faisaient. Il suffisait qu'ils respectent leur devoir. Alors, l'Arbitre proposa aux Seigneurs un jeu. Il permettrait à l'un d'eux d'obtenir la plus grande part de ce monde terrestre. À leur tour, chacun devait prouver qu'il méritait de posséder le plein contrôle des humains.

L'Ophidien était la sagesse incarnée. Il savait qu'après des milliers d'années à se battre contre le Faucon, les Seigneurs ne sauraient se satisfaire d'une paix durable. Lui-même s'était habitué à la guerre et n'appréciait pas le changement. Ils étaient tous près de leur forme définitive et assez forts pour mettre l'Abysse à feu et à sang. Il accepta donc le jeu de l'Arbitre, s'il se déroulait sous sa surveillance. Autant reporter ces futures oppositions sur la Terre. Elle formait leur terrain de jeu favori et ils y seraient affaiblis. Car, si l'Éther n'existait plus, la lumière continuait d'illuminer le monde. Moins puissante, moins endurante, elle subsistait sur Terre et en toute chose vivante.

Les règles du jeu furent rapidement établies.

Quoi qu'il advienne, les Seigneurs devaient continuer à obéir à l'Ophidien. Ils devaient respecter les choix de l'Arbitre. Ils ne devaient jamais perdre de vue leur objectif principal : le désespoir.

Les Seigneurs pouvaient obtenir un territoire à leur arrivée sur Terre. Après, ils devraient étendre leur domaine face aux humains et aux autres Seigneurs.

Les humains ne devaient pas être totalement transformés par les Seigneurs. Ceux-ci devaient d'abord en extirper tout le désespoir possible. S'ils pouvaient être corrompus, ils ne pouvaient être modifiés brutalement et sans en subir une terreur profonde.

Les Seigneurs étaient libres de s'allier, mais en aucun cas ils ne devaient s'allier aux Hommes. Tout au plus pouvaient-ils les utiliser comme des moyens d'agir.

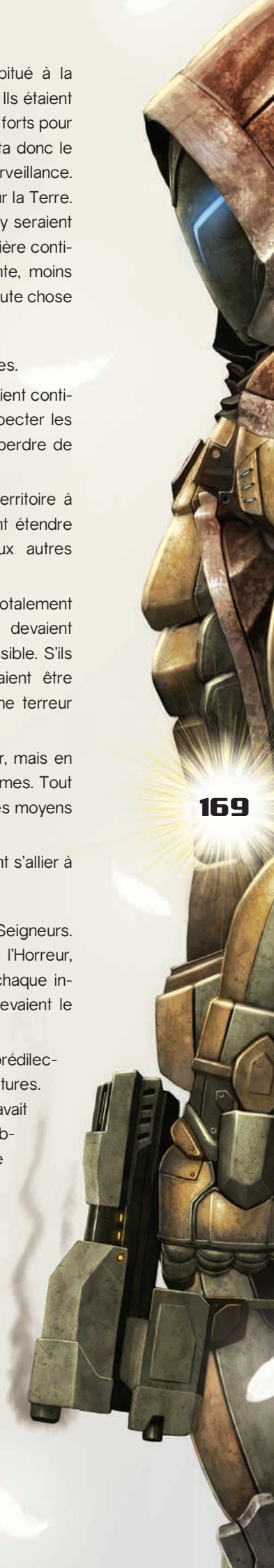
En aucun cas les Seigneurs ne devaient s'allier à d'autres entités de la Création.

L'Ophidien imposa une dernière règle aux Seigneurs. Le neuvième cercle était le territoire de l'Horreur, son dernier-né. Pour rejoindre la Terre, chaque incarnation et chaque créature abyssale devaient le traverser.

Puis chacun décida de son terrain de prédilection, de ses formes terriennes, de ses créatures. Le jeu débuta. Le but était simple. Chacun avait toutefois décidé de suivre ses propres objectifs, de conclure des pactes ou de faire cavalier seul. Et, bien entendu, comme toutes les règles, celles posées par l'Arbitre allaient vite être enfreintes…

Les Seigneurs de l'Abysse se plongèrent dans cette nouvelle compétition. Ils ne remarquèrent pas que le domaine terrestre de l'Ophidien leur était invisible. Caché sous la plus obscure des taches de ténèbres, un territoire de lumière y subsistait.

Car ce qui est créé ne peut être anéanti.





Chapitre 7
Les Seigneurs

Depuis la fin de la guerre millénaire, depuis que l'Ophidien a ordonné la récolte du désespoir et la mise en place du jeu des Seigneurs, les créatures de l'Abysse envahissent peu à peu la Terre. Ces créatures, quelles qu'elles soient, sont forcément associées à un Seigneur de l'Abysse qui les a façonnées et a décidé de les envoyer au cœur de l'Humanité.

Peu d'humains le savent, car peu peuvent avoir une vue globale du cataclysme qui touche la Terre, mais les différentes taches qui sont apparues sur la surface terrestre forment en fait des territoires parfois très différents les uns des autres. Ces différences sont dues à l'appartenance de ces zones de ténèbres à des Seigneurs particuliers.

Arthur a été le premier à rapporter l'existence de « Seigneurs » suite à sa participation à la libération de Dublin. Il était associé au professeur Niakaté, aujourd'hui surnommé Merlin, qui avait déjà découvert des disparités entre les océans de ténèbres. Aujourd'hui, le chevalier Dagonnet collabore avec ces deux hommes afin de mieux connaître les Seigneurs et les spécificités de leur territoire. Malgré le nombre impressionnant de connaissances qu'ils ont pu dégager grâce aux incursions des chevaliers, particulièrement de la section Cyclope, certaines zones restent encore aujourd'hui très mystérieuses.

Un Seigneur de l'Anathème influence immanquablement la région sur laquelle il étend son hégémonie. Pour cette raison, Seigneurs et territoires terrestres seront décrits en parallèle.

Les incarnations des Seigneurs

Certains chevaliers ont très vite pu le constater, les Seigneurs de l'Abysse n'apparaissent jamais sur Terre dans leur forme pleine et entière. Ils se présentent sous la forme d'incarnations, toutes différentes les unes des autres. Beaucoup de théories ont cours à leur propos.

Certains pensent que les Seigneurs prennent ces formes afin de pouvoir communiquer ou interagir avec les humains. Sans ces incarnations, ils seraient intangibles et muets. Du moins, pour les sens humains. Sous leur forme originelle, ils seraient les meilleurs espions possible, capables de se fondre dans les ombres pour observer l'Humanité ou, au contraire, incapables d'apparaître dans un monde encore trop lumineux.

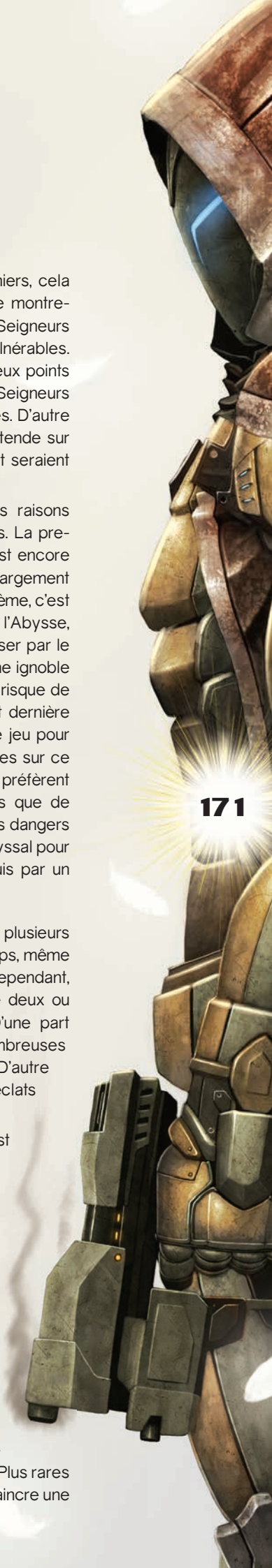
D'autres soutiennent que la Terre étant en cours de conquête, ils ne peuvent encore y apparaître dans leur pleine puissance. Pour ces derniers, cela serait une chance, car les incarnations se montreraient alors bien moins puissantes que les Seigneurs dans leur intégralité et seraient donc vulnérables. Les plus pessimistes voient cependant deux points négatifs à un tel état de fait. D'une part, les Seigneurs de l'Abysse restent pour l'instant invincibles. D'autre part, s'il arrivait un jour que l'Anathème s'étende sur la Terre entière, les êtres qui en sortiraient seraient d'une puissance inégalée.

En vérité, les Seigneurs ont plusieurs raisons qui les poussent à utiliser des incarnations. La première, c'est que, effectivement, la Terre est encore baignée par la lumière et qu'ils préfèrent largement l'obscurité palpable des Abysses. La deuxième, c'est que pour venir sur Terre, les créatures de l'Abysse, Seigneurs compris, ont l'obligation de passer par le cercle de l'Horreur, revêtant ainsi une forme ignoble et effrayante, et aucun ne veut prendre le risque de perdre sa véritable forme. La troisième et dernière raison, c'est que la Terre est un terrain de jeu pour les Seigneurs. S'affrontant les uns les autres sur ce territoire depuis peu en leur possession, ils préfèrent simplement utiliser des avatars terrestres que de prendre le risque soit de subir de véritables dangers sur Terre, soit de déserter leur territoire abyssal pour découvrir en y revenant qu'il a été conquis par un autre qu'eux.

Chaque incarnation est unique, mais plusieurs peuvent parcourir la planète en même temps, même si elles dépendent d'un même Seigneur. Cependant, ceux-ci font rarement apparaître plus de deux ou trois avatars simultanément sur Terre. D'une part parce que plus les incarnations sont nombreuses et plus elles sont complexes à contrôler. D'autre part parce que l'Ophidien a ordonné aux éclats de limiter leur nombre.

Il est à noter que plus une incarnation est ancienne, c'est-à-dire plus elle a vécu longtemps sur Terre, plus elle se « détache » de son propriétaire et gagne en quelque sorte une certaine indépendance. Cela a pour conséquence que certains avatars poursuivent parfois des buts qui leur sont particuliers, ce qui a été le cas pour la Matrice, incarnation de la Dame, et que plusieurs peuvent parfois s'opposer.

Rares sont les hommes et les femmes à survivre à une rencontre avec un avatar. Leur survie est d'ailleurs le plus souvent due à un choix du Seigneur de les laisser partir. Plus rares encore sont ceux qui, un jour, ont réussi à vaincre une



incarnation. Le premier connu se nomme Lancelot et appartient au Knight. Les autres se comptent sur les doigts d'une main.

Vaincre une incarnation peut sembler vain, car il est répandu chez les chevaliers que cela ne suffit pas à tuer un Seigneur. Cependant, une telle victoire peut avoir plusieurs bénéfices. D'abord, si tuer un avatar ne tue pas son maître, tout laisse à penser que cela l'affaiblit, voire fait reculer une partie des ténèbres. Ensuite, une notion reste fondamentale dans la lutte contre l'Anathème : l'espoir. Car une victoire contre une incarnation reste une victoire de taille. Et bien plus, cela prouve que l'Anathème n'est pas indestructible, que les Seigneurs eux-mêmes peuvent être blessés et donc, à terme, vaincus définitivement. Cela laisse une chance à l'Humanité.

Cristal d'Abysse

Au cœur de chaque incarnation sur Terre réside ce que l'on appelle un cristal d'Abysse. Se présentant sous la forme d'un cristal d'un noir profond et pouvant généralement tenir dans la main, ce matériau est le cœur même de chaque avatar. Pour pouvoir venir à bout de l'un d'eux, le cristal d'Abysse doit soit lui être arraché, extirpé, soit être détruit. Chaque cas peut avoir des conséquences différentes.

En effet, le cristal d'Abysse est à l'origine de la puissance des incarnations. Pour éviter tout débordement, l'Ophidien cherche à cloisonner l'usage des avatars et a donc limité leur présence sur Terre à l'aide des cristaux. Ainsi, si l'un d'eux est détruit lors d'un combat, comme cela a été le cas pour le Monstre, un des avatars de la Bête, le Seigneur gagne alors le droit de former une nouvelle incarnation. Cependant, s'il est maintenu en état et gardé sur Terre, l'éclat se retrouve piégé et n'a d'autre moyen que de récupérer l'élément qui lui a été volé pour le mettre au cœur d'une nouvelle forme terrestre.

Attention cependant à ceux qui se croient chanceux de tenir entre leurs mains un cristal d'Abysse, car celui-ci étant tiré des ténèbres, il provoque chez son porteur une disparition inévitable de son espoir.

Créatures et serviteurs

Chaque Seigneur peut décider d'avoir plusieurs créatures ou serviteurs à sa disposition dans le jeu mis en place. D'abord créés dans les ténèbres, les éclats peuvent ensuite prendre de la matière terrestre afin d'en créer de nouveaux. Tout cela à la seule condition que leurs créations passent par le cercle de l'Horreur avant de revenir sur Terre. C'est ainsi que la Bête a choisi la faune ou la Chair les corps humains pour en faire leurs propres créatures.

Cependant, s'octroyer un grand nombre de créatures ou de serviteurs n'est pas sans conséquence. En effet, ces créations doivent leur être liées et, pour cela, ils doivent donc leur insuffler un soupçon de leur puissance. Celui qui a le contrôle de milliers de créatures s'en trouve donc lui-même affaibli et, au contraire, un Seigneur qui a fait le choix d'avoir peu de serviteurs garde une grande partie de sa puissance qu'il peut donc consacrer à ses incarnations.

L'Ophidien

Présentation

Le Serpent est une des entités premières de la Création. Représentatif de l'obscurité, du savoir et de l'ordre, il s'opposait depuis sa naissance au Faucon, être symbolisant la lumière, les émotions et la violence. Mais le reptile originel a été défait par son frère et, préférant la mort, il s'est dispersé en plusieurs éclats. Ces neuf éclats se sont transformés par la



suite en neuf Seigneurs. À eux neuf, ils forment en quelque sorte le Serpent tel qu'il a été imaginé par la Création. Parmi eux, l'Ophidien est le premier éclat à avoir repris conscience après sa destruction. Étant l'éclat le plus puissant, car le plus ancien, c'est par ses actes que les autres ont pu reprendre conscience et devenir des Seigneurs à leur tour. C'est d'ailleurs lui qui, en quelque sorte, a modelé leur forme. En effet, si chaque éclat représentait une facette dispersée du Serpent originel, le premier Seigneur a fait en sorte que leur survie soit assurée en donnant à chaque facette un but et une façon d'exister par elle-même. Par exemple, le deuxième éclat représentait la paix, mais l'Ophidien a aussi décidé de lui attribuer la forme d'une mère, d'une matrice, d'une nourrice, à même de permettre et d'encourager la croissance des autres éclats. C'est ainsi qu'il a façonné la Dame, le deuxième Seigneur de l'Abysse.

L'Ophidien est le Seigneur le plus puissant de l'Abysse. Les autres lui doivent respect et obéissance. Ce n'est toutefois pas l'entité la plus active des Abysses, bien au contraire. S'il est l'instigateur de la guerre millénaire qui a opposé l'Abysse et l'Éther sur Terre pendant des siècles, il n'est resté que spectateur face aux actions des autres Seigneurs, laissant le rôle d'arbitre à celui qu'il avait créé spécialement pour cette fonction et qui faisait respecter les règles qu'il avait imposées dès le départ. Ensuite, lorsque la guerre millénaire s'est achevée avec la victoire des ténèbres, l'Ophidien a pris sa part du butin. Mais, alors qu'il avait la possibilité de diviser la planète et de la partager entre les éclats, il a préféré la leur livrer au centre d'un jeu, terrain de compétition et d'affrontement où chacun devrait le servir, mais où les Seigneurs œuvreraient finalement pour leurs intérêts propres et pas toujours connus, même du premier d'entre eux.

Car si l'Ophidien a pris cette décision, ce n'était pas par goût du jeu ou de la guerre. Au contraire, celui-ci n'aspire qu'à la quiétude. C'est simplement parce que juste avant la naissance du neuvième et dernier Seigneur, il a découvert quelque chose qui lui procurait bien plus de plaisir que la paix : le désespoir. Ainsi, même si le jeu provoque affrontements et violence sur Terre, ce que le premier abhorre, leur présence et celles de leurs serviteurs au milieu des humains provoquent de nombreuses vagues de désespoir dont l'Ophidien se repaît goulûment. Il n'a alors qu'à patienter tranquillement, observant d'un œil lointain les actes des autres et l'Humanité se débattre face à ces entités inconnues et surpuissantes.

Description

L'Ophidien étant le premier éclat du Serpent originel, il a naturellement repris cette forme à son éveil. Naissant ainsi sous l'apparence d'un petit serpent, il n'a cessé de grandir depuis et forme aujourd'hui même le pilier central de la cité des Abysses, Renaissance. Son corps atteint maintenant plusieurs centaines de kilomètres de long, s'enroulant sur lui-même et autour d'une tour grandiose qui surplombe la totalité de l'Abysse.

Son anatomie ophidienne joue sur des centaines de nuances de noir. Chaque écaille est un bijou de géométrie et de perfection. Pourtant, son corps n'est pas simplement celui d'un serpent géant. Il est parcouru à tout instant par des centaines de milliers de reptiles, plus petits, rapides et silencieux. Ces silhouettes protègent le Seigneur et quiconque se rapproche trop de lui court le danger de se voir transpercer par des dizaines de crocs.

La tête de l'Ophidien se trouve au sommet de la tour centrale de Renaissance. Cette construction est tellement grande qu'elle permettrait de voir à la fois la totalité des Abysses, le monde des Hommes, et, auparavant, l'Éther. Avant la fin de la guerre millénaire, le Seigneur avait alors tout le loisir d'observer le champ de bataille tout en espionnant le territoire de son ennemi juré, le Faucon. Dans *Knight*, l'Éther n'est plus. L'Ophidien n'a pourtant pas quitté les sommets de la tour. Peut-être parce que son immensité l'empêche de se déplacer, sous peine de détruire la cité dont il forme le cœur. Peut-être parce qu'il reste curieux du jeu des Seigneurs sur Terre. Certainement parce que, de là-haut, il peut observer quelque chose qui lui est particulièrement cher.

Incarnations

L'Ophidien n'a aucune incarnation sur Terre. Manipuler par lui-même le destin des Hommes ne l'intéresse pas, sauf dans de très rares cas, et il laisse le soin aux autres Seigneurs d'agir pour le contenter. Il n'existe donc que dans les Abysses et sous sa forme unique, au cœur de la cité.

Comportement

En étant vaincu par le Faucon, en prenant la décision de se détruire lui-même et en renaissant sous la forme d'éclats, le Serpent a perdu une grande part de sa combativité. Après avoir faire naître et s'être octroyé le respect des autres Seigneurs, le premier éclat a pris la décision de renouveler le combat, mais cette fois-ci sans en prendre réellement part. En décidant d'envoyer les autres à sa place, l'Ophidien a fait le choix de la passivité et même celui de continuer une certaine routine.

En effet, ce n'est pas par réelle volonté de vengeance qu'il a voulu renouveler le combat contre la lumière, même s'il a été véritablement blessé par l'exil d'un de ses Seigneurs. C'est plutôt parce qu'au final, il ne savait pas vivre autrement qu'à travers l'affrontement de l'Abysse et de l'Éther. De même, lorsque la guerre a pris définitivement fin, l'Ophidien, au lieu de mettre en place une paix durable, a préféré installer, sur le conseil de l'Arbitre, de nouvelles oppositions, au sein même de l'Abysse. Le premier éclat n'aime pas le changement. C'est donc pour cela qu'il a formé les Seigneurs de telle sorte qu'ils puissent continuer à faire ce que le Serpent originel faisait avant eux. C'était en soi un



changement, mais en quelque sorte un mal nécessaire pour que la routine reprenne son cours.

C'est aussi par habitude que l'Ophidien a empêché la destruction totale, pleine et entière du Faucon et de l'Éther.

Une vision de l'Éther

Lorsque la guerre millénaire a pris fin avec la victoire de l'Abysse, l'Ophidien a usé de son autorité pour prendre rapidement, presque précipitamment, sa part du territoire terrestre. Du côté des Hommes, cet espace situé au Proche-Orient, entre l'Égypte et l'Afghanistan, n'est plus formé que de ténèbres insondables et impénétrables. Du côté des Abysses, cette partie de la Terre est bien différente. Cachée du reste de l'Abysse et des autres Seigneurs, elle n'est visible que du haut de la tour située au cœur de la cité. De cette altitude, l'Ophidien peut alors contempler son œuvre : un territoire baigné d'une lumière éblouissante où les quelques humains qui y résident tentent de survivre dans un environnement de violence et de chaleur.

En quelque sorte, l'Ophidien a reconstitué une petite portion d'Éther. Il y a insufflé les restes de lumière qu'il avait pu obtenir lors de la destruction de ce monde. Maintenant, il aime à observer la vie s'y déroulant, comme il le faisait du temps du véritable Éther avant que celui-ci ne disparaisse.

Mais cette raison n'est pas celle qui a guidé principalement le choix de l'Ophidien de faire s'opposer les éclats entre eux. En effet, en observant la Seconde Guerre mondiale et ses atrocités, celui-ci a découvert que le désespoir des humains avait un effet enivrant sur lui. Profitant pendant une durée qui a été trop courte à son goût de ce sentiment, il a décidé de modeler le dernier éclat, et ce, malgré la peur de l'Ophidien que le neuvième ait été touché lui aussi par l'Éther, afin d'obtenir toujours plus de désespoir. C'est ainsi qu'est née l'Horreur. Lorsque l'Éther a été vaincu, l'Ophidien savait que la paix ne permettrait pas d'obtenir beaucoup de désespoir de la part des humains. Il savait que la guerre et l'invasion s'avéraient le meilleur moyen de faire perdre à l'Humanité tout espoir. C'est pour cette raison qu'il a demandé à ses frères et sœur d'envahir lentement la Terre afin de lui procurer toujours plus de désespoir.

En vérité, l'éclat est véritablement accro à ce sentiment. Après l'avoir découvert et y avoir pris goût, il ne peut plus s'en passer. Tout le désespoir qu'il absorbe le rend amorphe et rêveur, et c'est aussi pour cette raison qu'il ne bouge jamais de sa tour, observant d'un œil vitreux les trois mondes : l'Abysse, la Terre et son imitation d'Éther.

Pour l'instant, les autres Seigneurs sont trop occupés pour se rendre compte de la totale passivité de l'Ophidien. Cependant, ils vont inéluctablement finir par constater que la présence de ses agents se fait de moins en moins courante et, à ce moment-là, ce sera au premier qui voudra prendre le pouvoir à sa place et dominer l'Abysse. L'Ophidien est tellement drogué par le désespoir qu'il ne se rendra peut-être même pas compte qu'il a été remplacé, ou qu'il est mort.

Pouvoir

À cause de son apathie, l'Ophidien n'a que peu de pouvoirs. Il n'en a pas besoin, car son autorité n'a jamais été remise en doute par les autres Seigneurs. Le premier éclat a toutefois deux spécificités qui lui sont particulières. D'une part, il est capable d'observer tout ce qu'il se passe dans l'Abysse comme sur Terre. S'il ne réagit que très peu à ce qu'il voit, un événement éclatant serait capable d'attirer son œil somnolent. D'autre part, il peut envoyer à l'envie ses serviteurs sur Terre ou dans les Abysses. Il n'a pour cela pas besoin de passer par le cercle de l'Horreur ni d'utiliser un portail vers le monde terrestre. En fait, ses serviteurs, les serpents, sont si nombreux qu'ils pourraient envahir la Terre entière en quelques clignements de ses immenses paupières.

Objectif

Plus que le savoir et la paix, l'Ophidien souhaite avant tout l'immobilité. Absorbant de grandes quantités de désespoir tandis que les autres Seigneurs travaillent à le nourrir, il se tient, apathique, au centre des trois mondes qu'il observe. Inactif, il souhaite recevoir de plus en plus de sa drogue et continuer à vivre dans son état de langueur. Bien sûr, il se doute qu'un jour viendra où l'Humanité ne pourra plus se défendre et qu'elle s'éteindra alors, tarissant de la même façon la source de son réconfort. Mais l'Ophidien n'en a cure, il ne réfléchit plus à long terme, trop occupé à profiter du désespoir que les éclats lui apportent.

Domaine terrestre

Le domaine terrestre de l'Ophidien est celui du Proche-Orient. Celui-ci s'étend de l'Égypte à l'Afghanistan et de la Géorgie au Yémen.

Cependant, plutôt que de l'avoir laissé pleinement sur Terre, noyé sous un océan de ténèbres comme le territoire des autres Seigneurs, l'Ophidien

n'a fait que le cacher derrière un épais mur d'obscurité. À l'intérieur, plutôt que d'être enténébrés, les lieux sont baignés d'une lumière brûlante. En son cœur, les hommes et les femmes enfermés, loin de connaître le sort de ceux vivant dans le reste du monde, subissent eux-mêmes leur propre malédiction.

Créatures et serviteurs

L'Ophidien n'agissant que très peu sur Terre et même dans l'Abysse, il n'existe qu'un seul type de créature le servant directement : les serpents. Par ailleurs, les autres Seigneurs et, par répercussion, leurs créatures sont au service du premier éclat et doivent donc lui obéir du mieux possible.

Les créatures et serviteurs de l'Ophidien se trouvent à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 330**.

Alliés et ennemis

Alliés

L'Ophidien est le premier Seigneur de l'Abysse. Les autres Seigneurs, ainsi que toutes leurs créatures, lui doivent donc respect et obéissance. Pour l'instant, son autorité n'est pas remise en doute, d'autant plus qu'il ne donne d'ordre que pour influencer le futur dans ses grandes lignes, en déclarant la guerre au Faucon ou en mettant en place le jeu des Seigneurs sur Terre afin qu'ils le nourrissent de désespoir. Toutefois, certains éclats, comme le Masque, commencent à se rendre compte de sa passivité et à la trouver suspecte.

L'allié le plus indéfectible de l'Ophidien reste l'Horreur. Dernier-né des éclats, le but qui lui a été alloué dès sa naissance est celui de servir le premier en lui procurant toujours plus de désespoir. Pour lui permettre d'agir avec le plus d'efficacité possible, l'Ophidien lui a donné beaucoup de puissance et même une certaine ascendance sur les autres Seigneurs.

Ennemis

Le principal ennemi de l'Ophidien était bien évidemment le Faucon. Cependant, sa disparition n'a pas laissé le Seigneur sans aucun ennemi. Il existe dans le monde d'autres entités que le Serpent et le Faucon. Celles-ci sont nommées les orphelins de la Création et, si elles ne sont rentrées que partiellement dans le combat qui opposait la lumière et les ténèbres, elles ont forcément influencé et influencent encore par leur présence les agissements de l'Abysse.

Ainsi, le Fou est un des ennemis jurés de l'Ophidien. Adepte de l'équilibre entre les forces, il s'est attaché à rendre la bataille particulièrement complexe lors de la guerre millénaire. D'une grande intelligence, capable de distinguer les différentes natures des créatures et de lire les avenirs, il a même réussi à se prémunir contre les serviteurs du premier éclat. Bien entendu, ce dernier ne peut se résoudre à le détruire définitivement, car, après tout, lui aussi fait partie de ses habitudes.

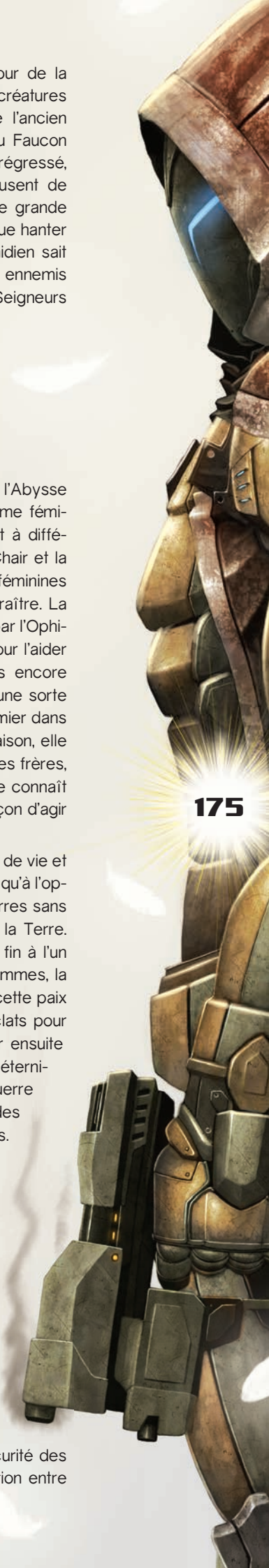
Enfin, il existe dans les Abysses, autour de la cité dont l'Ophidien forme le centre, des créatures ancestrales qui agissaient au service de l'ancien Serpent. Cependant, depuis la victoire du Faucon et la division en éclats, ces créatures ont régressé, sont devenues presque sauvages et refusent de se soumettre à l'autorité des éclats. D'une grande puissance, celles-ci ne font pour l'instant que hanter les plaines au large de la cité, mais l'Ophidien sait que ces créatures peuvent devenir des ennemis particulièrement tenaces, même pour les Seigneurs eux-mêmes.

La Dame

Présentation

La Dame est le deuxième Seigneur de l'Abysse et le seul revêtant principalement une forme féminine. D'ordinaire, peu d'éclats s'intéressent à différencier les sexes et certains tels que la Chair et la Bête peuvent faire naître des créatures féminines au même titre que la nature les fait apparaître. La Dame est en fait le premier éclat façonné par l'Ophidien. Celui-ci avait besoin d'une matrice pour l'aider à transformer les autres Seigneurs, alors encore dépourvus de forme. La Dame était ainsi une sorte de mère, de nourrice qui a secondé le premier dans la création des autres éclats. Pour cette raison, elle est celle qui connaît le mieux chacun de ses frères, car elle les a vus grandir et s'épanouir. Elle connaît généralement leur tempérament et leur façon d'agir comme de réfléchir.

Ce Seigneur est à l'origine une créature de vie et de paix. Or, depuis sa création, il n'a assisté qu'à l'opposition de l'Éther et de l'Abysse, des guerres sans fin dans chacun de ces mondes puis sur la Terre. Lorsque la Création a proposé de mettre fin à l'un des camps suite à une victoire sur les Hommes, la Dame y a vu un moyen d'accéder enfin à cette paix tant espérée. Agissant avec les autres éclats pour faire gagner l'Abysse, elle pensait pouvoir ensuite repartir dans leur monde pour y couler une éternité d'ennui et de froid. Son rôle lors de la guerre était de s'incarner sur Terre et d'enfanter des êtres mi-humains, mi-ténèbres, les prodiges. Elle pensait que ses actes permettaient de lier les Hommes à eux pour qu'après leur victoire, le passage de l'Humanité vers les ténèbres se fasse avec plus de douceur. Cependant, l'Ophidien avait d'autres projets et utilisait ces « prodiges » uniquement comme des outils infiltrés. Ainsi, lorsque l'Éther a disparu, les Seigneurs de l'Abysse n'ont eu que faire d'un passage en douceur. Devant créer du désespoir pour le compte du premier éclat, ils ont commencé par s'installer sur les plus grands territoires possible et ont fait disparaître sous l'obscurité des milliers de créatures sans faire de distinction entre humains, prodiges et autres êtres vivants.



Devant de tels agissements, la Dame a découvert avec violence que, tant qu'il y aurait des Hommes et même l'Abysse, la paix ne serait jamais acquise. Ce Seigneur s'est aigri face aux autres éclats, jusqu'à l'Ophidien lui-même, et face à l'Humanité. Lorsque le premier lui a proposé, pour la radoucir, de prendre une portion du territoire qu'ils avaient gagné, la Dame a choisi de s'installer dans le désert du Sahara, lieu isolé de toute Humanité et éloigné des autres. Refusant de s'allier avec qui que ce soit, elle se terre depuis dans un territoire désormais gelé et ne semble pas agir en apparence.

La Dame représente la féminité sous bien des facettes. D'abord, elle est la femme en tant que mère puisqu'elle a été façonnée dans ce but, pour s'occuper des autres éclats et faire naître des êtres hybrides. Ensuite, elle se présente elle-même comme représentante de l'origine et de la fin du monde, et surtout de la paix du néant, du rien, celle qui précède le premier hurlement et suit le dernier soupir. Enfin, elle est la tentation, l'être qui amène l'autre à sa perte par ses faiblesses.

Cependant, ce Seigneur représente aussi le froid, sous toutes ses formes, l'ennui et la solitude. Ayant perdu tout espoir pour que le monde atteigne un jour la paix véritable, la Dame a décidé que la fin de toutes choses serait le seul moyen d'atteindre une quiétude durable. Enfermée au cœur d'une zone glaciale et presque inaccessible, elle travaille à son projet et gèle quiconque cherche à la perturber dans son royaume.

La Dame rechigne à tuer de façon violente. Bien qu'elle souhaite la fin de tout, elle est tout de même une représentation de la vie et ne prend aucun plaisir à donner la mort si ce n'est pas parfaitement nécessaire. Ainsi, son territoire est constellé de statues de glace, pour beaucoup des guerriers africains qui ont cherché à la combattre et qu'elle maintient sur le fil entre la vie et la mort.

Description

Au sein des Abysses, la Dame prend la forme d'une femme de glace, nue ou entourée d'une multitude de voiles en fils de gel et de flocons. D'une symétrie et d'une perfection sans pareil, elle jouit d'une aura de froid et de silence, renforcée par le son de sa voix, résonnant comme du cristal. Les êtres qui ont l'honneur de voir un jour la Dame sous sa véritable forme sont rares à pouvoir décrire sa beauté, car la température près de ce Seigneur avoisine le zéro absolu.

Incarnations

Sur Terre, la Dame est un Seigneur se représentant presque toujours sous une forme humaine et féminine. Incarnée pendant des années sur la planète, avant même le jeu des éclats, cette forme est presque une habitude pour elle. Cependant, l'une et l'autre de ces deux spécificités peuvent être abolies en fonction de ses incarnations.

Quelle que soit sa forme, la Dame est toujours auréolée d'un charisme impressionnant et d'une certaine beauté que même l'Horreur n'a su abolir. Cela en fait une créature inaccessible et magnifique, mais effrayante par son statut au-dessus de l'Homme, à l'image d'une déesse ou d'une œuvre d'art. Et pourtant, ses avatars sont capables de circuler parmi les Hommes sans que ceux-ci se doutent un instant de leur véritable nature. Seule une personne habituée à côtoyer les ténèbres pourrait constater que cette personne dégage une aura inhabituelle et déclenche sur son passage le désespoir des personnes qu'elle côtoie.

La Matrice

La Matrice est une des très rares incarnations de Seigneur à être apparue sur Terre avant l'apparition de l'Anathème. Présente durant la guerre millénaire, elle apparaissait sous la forme d'une très belle femme. La plupart du temps muette, elle parcourait la planète à la recherche d'humains capables de procréer avec elle. Les repérant à l'odeur, elle leur envoyait alors des vagues de phéromones auxquelles ils ne pouvaient en général pas résister. Puis, l'insémination effectuée, elle se retirait deux à trois mois dans un lieu reculé avant de mettre au monde un ou plusieurs êtres mi-humains, mi-ténèbres, les prodiges. Cette gestation accélérée lui permettait de faire naître plusieurs enfants par an. Elle abandonnait ensuite le nouveau-né dans un lieu approprié pour qu'il puisse être accueilli par les personnes désirées, elles aussi bombardées des phéromones nécessaires.

Lorsque l'Anathème est apparu sur Terre, la Matrice savait que l'Ophidien n'aurait plus besoin d'elle et la supprimerait. Après tout, il n'avait pas levé une écaille pour protéger les prodiges lorsque les ténèbres les avaient enlevés sans distinction des humains normaux. Elle a décidé de se cacher, changeant régulièrement de lieu comme elle en avait l'habitude. Cependant, une autre incarnation, la Reine, a été envoyée à sa recherche et a fini par la retrouver. Heureusement pour elle, l'avatar ne souhaitait pas tuer une autre incarnation de la Dame. Pour la punir d'avoir fui, elle l'a transformée en une créature insectoïde hideuse dont seul le visage rappellerait ce qu'elle était auparavant. Puis elle l'a enfermée dans une immense structure de glace sur son territoire, ne lui offrant aucune possibilité de rencontrer à nouveau des humains.

Aujourd'hui, la Matrice continue de vivre dans cette prison, comme un immense nid gelé au cœur des ténèbres présentes dans le désert du Sahara. Prenant la forme d'un gigantesque insecte d'un noir chitineux, elle est devenue la reine d'une colonie de créatures faites de glace et de ténèbres, les deux seuls matériaux à sa disposition pour créer. Ces êtres la servent aveuglément, réagissant à la moindre projection de phéromones. Son nid est un dédale de givre ciselé. Des centaines de milliers d'alcôves enferment des œufs de glace qui attendent que la

Matrice leur donne vie. Chaque créature qui en sort est destinée à un usage spécifique, que ce soit la défense du nid ou la création de nouveaux œufs. Certaines sont aussi dévolues à l'élevage de nouveaux serviteurs ou à répondre aux besoins de la Matrice. Car, là où les autres Seigneurs utilisent comme matériau pour leurs créatures des êtres aboutis sur Terre, que ce soit les Hommes, les animaux ou les machines, la Dame, elle, fait naître de rien, si ce n'est du froid, ses enfants. Loin d'être éveillés à leur naissance, ils doivent donc grandir et apprendre avant d'obtenir leur place au sein de la colonie. Tout cela se fait dans le seul bruit des frottements contre la glace, car aucun des enfants créés par la Matrice n'est doué de parole.

Ainsi, quiconque chercherait à atteindre l'incarnation sans faire partie de la colonie risquerait de se faire repérer à la fois par le bruit qu'il produit et par son odeur. S'il ne succombait pas rapidement aux assauts des créatures chargées de protéger le lieu et qu'il réussissait à s'approcher de l'avatar, il serait alors noyé sous ses phéromones et deviendrait un esclave à sa merci.

La Reine



La Reine est l'incarnation de la Dame qui a été envoyée sur Terre pour retrouver la Matrice. C'est en quelque sorte la tête pensante, une créature douée d'assez de sang-froid pour résister aux phéromones et à toute autre tentative de marchandage.

La Reine est maîtresse du froid et elle en tire aussi son tempérament. Particulièrement distante et même cruelle, elle a tout de même choisi de laisser la vie sauve à la Matrice. Mais cet acte n'était pas totalement désintéressé : en enfermant ainsi l'avatar et en lui donnant les matériaux nécessaires pour continuer de créer, elle lui fait ainsi fabriquer une immense armée de glace qui pourra lui servir lorsque l'heure aura sonné. De plus, cette armée demeure parfaitement sous son contrôle, car, se trouvant au centre du Sahara, s'il venait à l'esprit de l'incarnation de chercher à les faire s'échapper, ses soldats fondraient en s'exposant aux températures caniculaires de l'Afrique.

La Reine semble parfaitement inactive depuis qu'elle a accompli sa mission pour l'Ophidien. Elle se terre dans un château de givre au centre de sa tache de ténèbres, sans serviteur ni personne qui puisse troubler le silence qui hante ces lieux. Parfaitement seule, elle se plaît à s'ennuyer et à observer sa beauté dans les milliers de surfaces lisses et miroitantes qui forment son palais. Cependant, la Reine réfléchit et avance ses pions un à un dans un plan de longue haleine. Regardant dans ses miroirs, elle peut y voir les reflets de toutes les glaces, tous les miroirs du monde et ainsi observer les actions de l'Humanité, attendant le moment idéal pour agir.

Après avoir enfermé la Matrice, la première action de la Reine a été de gagner du temps pour mettre son plan à exécution. Pour cela, et avec l'aide de la Tentation, elle a offert à l'Humanité un moyen de se défendre : les méta-armures.

Cependant, elle n'avait pas prévu que les Hommes soient aussi hargneux et prompts à lutter. Pour rétablir l'équilibre, elle envisage donc de faire appel à tous les prodiges des ténèbres encore présents sur Terre. En se servant de la Matrice, elle peut les appeler à elle et même les contrôler dans une certaine mesure. Elle s'attachera ensuite à mener la Machine à sa fin, sachant qu'une fois le Seigneur détruit, l'Ophidien répartira sa puissance entre ses frères et sœur pour continuer le combat.

La Reine est la seule incarnation de la Dame qui pourrait permettre au Knight de percer une partie du grand jeu des Seigneurs. Cependant, se retrouver face à cet avatar, c'est s'exposer à une vérité dure qui peut mener à la folie. Cette incarnation est intransigeante et peu d'êtres seraient capables de la détourner de son plan, pour peu qu'ils puissent arriver jusqu'à elle en vie.

Le don des méta-armures

Lorsque les ténèbres ont commencé à envahir la Terre, pour beaucoup, cela a été un véritable choc. Mais pour certains, comme le professeur James Niakaté, cette apparition a fait écho à ses intuitions et à ses peurs. Sans savoir véritablement si sa découverte de l'immortalité et l'irruption de l'Anathème étaient liées, le professeur ne pouvait s'empêcher de se dire que les rencontres étranges qu'il avait vécues, ces personnes qui cherchaient à l'aider ou au contraire à le convaincre de renoncer à ses recherches et qui disparaissaient ensuite du jour au lendemain, avaient peut-être à voir avec les événements qui bouleversaient l'Humanité.

Guidé par ces soupçons tenaces, James Niakaté a entrepris de mener des recherches actives sur l'Anathème et sur les différents moyens de le combattre. Il a d'abord travaillé sur la tache de ténèbres apparue au cœur du Sahara, agissant pour le compte de la NAU. C'est durant cette période qu'il a rencontré une jeune femme, nommée Viviane Frost, qui elle-même cherchait un moyen de résister à l'influence des ténèbres. Faisant tous les deux leurs travaux non loin de la tache africaine, ils en sont venus à se côtoyer de plus en plus fréquemment. La femme avait un esprit de contradiction hors norme qui permettait au professeur d'approfondir toujours plus sa réflexion.

Un jour, elle l'a appelé afin qu'il vienne la rejoindre dans son campement en bordure des ténèbres. James n'avait jamais eu l'occasion d'y mettre les pieds et a été étonné de découvrir qu'il était parfaitement désert. Viviane lui a annoncé qu'elle venait de recevoir des prototypes sur lesquels elle travaillait depuis quelque temps, deux armures capables de résister aux effets de l'Anathème. Elle lui a proposé de les tester avec elle.

C'est ainsi qu'ils se sont enfoncés tous deux dans la tache non loin. Mais peu de temps après y être rentrés, James a perdu la trace de Viviane. Ressortant à toute vitesse des ténèbres, il est revenu dans le désert pour découvrir que le campement de la femme avait disparu. Seule subsistait l'armure qu'il portait et qui semblait résister à l'Anathème. Malgré ses appels et ses tentatives pour retrouver la scientifique, rien n'y a fait.

De retour à Johannesburg, dans son laboratoire, avec l'armure, la « méta-armure » comme l'avait nommée Viviane, James Niakaté s'est rendu compte qu'il tenait entre les mains une véritable arme qui permettrait à l'Humanité de se défendre, une arme dont le cœur était un éclat de lumière étincelant. Nourrissant tout de même des doutes quant à cet objet et la femme qui le lui avait donné avant de disparaître, James a pris la décision qu'avant de confier cette armure à quiconque, il en découvrirait les moindres secrets, quitte à la modifier ou à l'abandonner s'il s'avérait qu'elle pouvait être dangereuse pour l'Homme.

La Tentation

Si aujourd'hui la Dame préfère le plus souvent le silence et le froid à la discussion, cela n'a pas toujours été le cas. La Tentation est son incarnation tournée vers l'Humanité. Cet avatar est presque indétectable, car parfaitement anonyme. Doué d'un charisme incroyable, il change systématiquement de forme en fonction de la personne à qui il s'adresse, faisant de lui une créature aux mille visages, féminins comme masculins, et même l'Horreur n'a pu en faire autre chose. La Tentation est ainsi toujours sous son meilleur jour face à son interlocuteur, même lorsqu'ils sont plusieurs. Il ne s'agit pas là de présenter une beauté à couper le souffle, mais de simplement répondre aux attentes de l'autre. Ce peut-être par le charme, la sympathie ou même l'opposition et la domination. De même, l'incarnation peut apparaître deux fois à la même personne sous une forme différente, pour peu que celle-ci soit dans un autre état d'esprit.

Mais la véritable force de la Tentation, c'est sa parole. Car si cette incarnation cherche à plaire à quelqu'un, c'est avant tout pour le faire changer d'avis ou le mettre face à ses contradictions. Jouant d'une rhétorique parfaite, elle est capable de modifier n'importe quel avis en quelques minutes de discussion. Pour cela, pas besoin pour elle de mentir et de tromper, elle utilise simplement des arguments qu'elle déforme grâce à une logique perverse jusqu'à obtenir de l'autre ce qu'elle souhaite. C'est ainsi qu'elle est capable de faire croire à quiconque ce qu'elle prétend, amenant certaines personnes à changer radicalement de vie ou à agir contre leur volonté primaire, croyant faire le bien.

Cependant, toutes les personnes confrontées à la Tentation ne finissent pas toujours par agir comme celle-ci le souhaiterait. Certains, d'une grande intelligence, réussissent à faire la part des choses et finissent par reprendre la raison. Cela a été par exemple le cas pour James Niakaté qui, lors du don de la première méta-armure, a réussi à garder assez de raison pour s'en méfier et la modifier. D'autres n'arrivent simplement pas à supporter d'être placés devant leurs contradictions. Réalisant la vanité de leur vie ou s'attachant à des objectifs inaccessibles, ils préfèrent mettre fin à leurs jours ou finissent par se laisser aller au désespoir. Ainsi, la parole de la Tentation est d'un pouvoir mortel pour ceux qui ne sont pas prêts à y faire face.

Comportement

La Dame est un personnage froid et cynique. Si sa nature l'empêche de tuer lorsqu'elle n'y est pas contrainte, elle retire un certain contentement à pousser les humains à la folie. Car si ce Seigneur aime à observer et à écouter le silence, lorsqu'il lui vient l'envie ou le besoin de parler, son langage est une arme qui peut frapper et blesser aussi bien que celle d'un chevalier. Mentant rarement, elle n'en détourne pas moins la vérité pour la montrer sous le jour qui touchera chaque Homme au plus profond de son être. Elle décortique ainsi chaque événement et chaque mot pour y trouver des sens cachés et les utilise pour manipuler quiconque se targuerait de débattre avec elle.

Toutefois, la Dame dispose de véritables points faibles.

D'abord, deux de ses incarnations sont strictement opposées. En effet, la Matrice représente la vie lorsque la Reine cherche à amener la mort sur le monde. Même si actuellement la seconde a pris le pas sur la première en l'enfermant dans une prison de glace, cette dernière, si elle se retrouvait libre, pourrait devenir un véritable allié pour l'Humanité, d'autant plus qu'elle contrôle dans une certaine mesure ses enfants, les prodiges.

Ensuite, il est évident pour la Dame que la destruction du monde ne la concerne pas. Elle considère même qu'elle est la seule à mériter de rester en vie. Celle-ci, qui a été modelée pour aider les autres et pour créer la vie, est aujourd'hui aigre, cynique et narcissique. La haine de toute autre chose vivante l'a naturellement amenée à n'aimer qu'elle-même. C'est pour cette raison que la Reine vit dans un palais fait de miroirs gelés. Car s'ils lui servent à observer l'extérieur, ils lui permettent aussi de se regarder elle-même. C'est aussi pour cette raison qu'elle a choisi de punir la Matrice en la transformant en créature hideuse et que la Tentation se présente toujours sous son meilleur faciès.

Ces deux derniers avatars sont entourés par des êtres prêts à nourrir leur égocentrisme, qu'ils soient humains ou faits de glace. La Reine, cependant, est absolument seule. Si ses miroirs lui rappellent sa présence et sa beauté à chaque instant, son silence lui renvoie difficilement son amour pour elle-même. Si elle se retrouvait en contact avec quelqu'un qui lui fasse comprendre à quel point la parole de l'autre peut faire plaisir, elle serait certainement plus apte à accepter d'écouter.

Pouvoir

La Dame, quelle que soit son incarnation, fait toujours preuve d'un charisme auquel personne ne peut rester insensible. Si elle le souhaite, l'aura qui l'entoure peut se modifier afin de faire évoluer les sentiments des personnes qui lui font face. Le Seigneur, lors d'une première rencontre avec un humain, peut ainsi soit le faire tomber amoureux de lui (que ce soit un homme ou une femme), soit provoquer un certain rejet tel qu'une brusque jalousie ou simplement un malaise en sa présence. Cette décision influence bien sûr les échanges qui suivent s'il y en a.

Objectif

L'objectif non avoué de la Dame est simple, c'est la fin de tout. En fait, celle-ci souhaiterait plonger la Terre et l'Abysse dans un océan de glace et de silence. Cependant, pour arriver à cet objectif, il lui a d'abord fallu trouver un moyen de gagner du temps. Pour cette raison, elle a offert à James Niakaté, devenu Merlin par la suite, une méta-armure afin que l'Humanité soit à même de résister à l'avancée de l'Anathème assez longtemps pour qu'elle puisse mener son plan à bien. Cependant, la Dame se trouve face à un autre problème. Grâce aux méta-armures, Merlin a été à l'origine d'une puissance plus grande que ce qu'elle avait imaginé, le Knight. S'il aidera certainement le Seigneur à accomplir ses premiers objectifs, détruire ses frères, il risque de devenir un danger pour sa propre existence. La Dame a donc décidé de faire entrer dans son plan les dizaines de prodiges que la Matrice a fait naître sur Terre. Doués à la fois de la puissance des ténèbres et de la force des humains, leur participation ne sera pas à négliger dans la suite des événements.

Domaine

Le domaine de la Dame s'étend sur une grande partie du désert du Sahara. Débutant sur la côte Ouest de l'Afrique, au niveau de la Mauritanie, cette bande d'obscurité parcourt les pays désertiques tels que le Mali, le Niger et le Tchad avant de s'arrêter aux montagnes du massif du Tibesti et aux monts Nouba (entre l'est du Tchad et le Soudan). Cette langue de ténèbres évite toute grande source de population telle que celles de la côte au sud et au nord du désert et n'a pas évolué depuis son apparition.

Créatures et serviteurs

La Dame agit généralement de façon solitaire et ne fait que rarement confiance aux êtres habitant sur Terre, qu'ils soient humains ou d'une autre nature. Seule la Matrice, par sa fonction créatrice, a été à l'origine, depuis son arrivée sur Terre et depuis son enfermement, de créatures plus ou moins conscientes de leur état.

La particularité des créatures formées grâce à la Matrice, c'est qu'elles n'ont pas pris vie au sein des Abysses, mais directement sur Terre. Pour cette raison, elles n'ont jamais subi l'influence de l'Horreur et restent peu connues, voire complètement inconnues des autres Seigneurs.

La liste des créatures et serviteurs de la Dame se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 331**.



Alliés et ennemis

Alliés

La Dame ne cherche à atteindre que la destruction totale de tout et de toute chose. Pour cette raison, elle ne fait confiance ni aux autres Seigneurs, ni à l'Humanité. Tout au plus vient-elle en aide ponctuellement à l'un ou l'autre camp afin d'équilibrer les forces en présence le temps que son plan se développe. C'est ainsi que le Knight est devenu un pion dans le jeu d'échec qu'elle a créé contre ses frères des Abysses. Cependant, l'organisation ne sait rien de l'influence de la Dame et s'y opposerait certainement si elle en avait conscience.

Au niveau humain, les seuls alliés potentiels du Seigneur sont les prodiges de l'Anathème. Même si la plupart d'entre eux ne sont pas encore alertés de leur état, il arrivera un moment où ils devront choisir entre s'associer à la Dame, leur aïeule, leur mère, ou continuer à se battre pour l'Humanité.

Ennemis

Parmi les Seigneurs de l'Abysse, le Masque est un farouche ennemi de la Dame. Maître dans la dissimulation et le mensonge, il sait que quelque chose se trame, mais n'arrive pas à obtenir d'aveux de la part de sa sœur. En fait, il déteste sa parole qui tombe toujours juste, mais ne révèle rien de ce qu'il souhaite et, surtout, il abhorre son silence qui l'empêche de l'envoyer dans un piège et d'obtenir des renseignements lors de leurs échanges. Pour cette raison, le Masque s'attache à surveiller le domaine de la Dame. Et plus il se rend compte de son inaction, plus il enrage de ne pouvoir percer le fond de sa pensée. Le sixième Seigneur ne sait pas encore comment agir contre son aînée, mais il est certain que s'il repère ne serait-ce qu'une faille dans son plan secret, il s'y engouffrera.

L'Homme en noir est aussi un des ennemis de la Dame. D'abord parce qu'il sait que c'est en fait elle qui est à l'origine de son exil sur Terre. Lors de son procès au sein des Abysses, c'est elle qui a émis l'idée de l'isoler en le renvoyant à jamais. Ce qu'il ne sait cependant pas, c'est qu'à l'origine, sa sœur a agi de cette façon par attachement, parce qu'elle savait que l'Ophidien préférerait détruire le Seigneur qui détenait en lui un peu de lumière. Elle s'est donc arrangée pour prendre les devants et faire en sorte qu'il connaisse l'exil plutôt que la destruction. Ensuite, parce qu'il connaît une partie du plan de la Dame. Grâce à ses espions, il sait ce qui s'est passé entre la Matrice et la Reine et que leur but final est de tout détruire. Mais ce Seigneur hybride ne veut en aucun cas en arriver à cette extrémité. Ce qu'il souhaite avant tout, c'est voir l'Humanité survivre et même gagner. Il sait donc qu'arrivera une époque où tous deux s'opposeront avec violence et prépare ses pions dans l'attente de ce moment.

La Chair



La Perfection

Présentation

La Chair, troisième Seigneur de l'Abysse, est très connue des humains et très visible sur Terre, principalement parce que son territoire s'étend bien au-delà des limites actuelles des ténèbres. Cette présence étendue remonte à une période, au début du jeu des éclats, où une grande partie de l'Asie était recouverte d'obscurité. Ce n'est qu'il y a peu que les efforts acharnés et les attaques massives du Nodachi sont parvenus à faire reculer l'ombre qui hantait ce territoire.

Le brusque repli des ténèbres a été en fait la conséquence d'une sentence annoncée par l'Arbitre, le septième Seigneur, même si cela a été une grande victoire pour les Hommes dans cette partie du monde, jusqu'à ce qu'on découvre ce à quoi l'obscurité avait fait place. Là où il existait auparavant des plaines et des forêts, des villes et des villages, il n'y avait plus après le passage de la nuit que des ruines et

la Chair. De loin, il semblait encore y avoir des arbres et de la verdure, mais de plus près, cette végétation n'était que mains, dents et peau sanguinolente.

Impossible de savoir alors si cette nature monstrueuse était uniquement le fruit de l'Horreur ou s'il s'agissait des anciens habitants, mutilés et transformés par ceux qui hantaient la nuit. Face à ce doute, personne n'a osé agir contre cette jungle de chair humaine. Excepté elle et les pierres qui formaient des ruines, rien d'autre ne semblait exister en ces lieux. Aucun Homme, aucun animal n'était visible.

Certains ont alors décidé de partir en quête de leurs proches, espérant trouver parmi cette végétation une marque de naissance ou tout autre détail qui leur permettrait de retrouver un être aimé. Si la chair subsistait, peut-être des traces d'intelligence l'avaient-elles suivie ? Parmi ces personnes, aucune n'est jamais revenue.

Quant à la végétation de chair, elle a continué à se déployer, à s'étendre, lentement, mais implacablement.

La Chair est dotée de deux atouts qui lui permettent de se développer. Le premier atout est sa forte similitude avec l'espèce humaine. Cette ressemblance a deux effets. D'abord, elle sème le doute chez l'Homme avant qu'il n'attaque et amène la folle ambition de pouvoir agir, faire quelque chose pour sauver une partie de cette Humanité, même horriblement transformée. Ensuite, elle suscite inévitablement la peur qu'engendre la chair humaine déformée, la monstruosité de quelque chose aussi proche de nous. Le deuxième atout de la Chair est sa facilité à assimiler les humains et donc à se développer, à grandir et à se multiplier. Contrairement à d'autres Seigneurs, elle corrompt peu, mais utilise plutôt la matière humaine pour se renforcer. Bien sûr, afin de ne pas transgresser complètement l'une des règles du jeu des Seigneurs, l'éclat fait bien attention à ne pas tuer ses victimes. S'il leur ôte tout moyen de communication, il leur permet de garder conscience durant leur longue agonie et pendant que leur corps s'oppose à ceux qu'ils aiment.

Description

Dans l'Abysse, la Chair forme ses créatures à partir de la terre abyssale, un matériau malléable qui est à l'origine de presque tout dans les ténèbres et dont elle est elle-même constituée. Si cet élément permet de fabriquer presque tout ce que les Seigneurs souhaitent, il n'en reste pas moins une matière inerte à laquelle ils doivent donner vie en insufflant une once de leur propre puissance. La Chair a su ainsi exploiter au mieux cette matière pour se forger un corps. La Chair est, en effet, un être d'une grande beauté. Son apparence, hybride, est à mi-chemin entre celle d'un arbre gigantesque et gracieux et celle d'un humain au corps noueux et aux membres élancés.

Incarnations

Lorsque la Chair est arrivée sur Terre, elle y a découvert les humains et leur corps. Fasciné par la complexité et le fonctionnement de ce substrat vivant, le Seigneur a décidé presque immédiatement d'utiliser l'Homme comme matière première et de modifier son corps pour créer, à son propre goût, ses serviteurs. De la même façon, l'éclat se complaît à considérer ses incarnations comme des œuvres d'art faites de chair et d'os. Tantôt parfait, tantôt monstrueux et effrayant, ce Seigneur se montre donc aussi prompt à séduire sous un faciès avenant qu'à provoquer une terreur sans nom.

Pour ses créatures comme pour elle-même, la Chair a pris goût au corps humain comme matériau pour se construire et ne souhaite plus dorénavant utiliser autre chose. Pour cette raison, elle se présente rarement deux fois sous la même forme. Qu'elle ait pu subir une blessure, qu'elle ait simplement trouvé une partie de corps qui lui plaisait ou qu'elle souhaite simplement grandir et la voici qui n'a plus les mêmes mains ou le même visage. Cependant, il suffit de se fier à son aura et à son intelligence pour ne pas douter qu'il s'agisse d'un véritable Seigneur de l'Abysse.

Les incarnations de la Chair sont en constant changement, toujours à la recherche de la forme qui leur siéra le mieux. Pour cette raison, et depuis qu'elles sont passées par le cercle de l'Horreur, elles n'ont de cesse de modifier ce que le dernier Seigneur a fait d'elles pour trouver la combinaison la plus parfaite selon leurs critères. Rebutés par leur première forme lorsqu'ils sont arrivés sur Terre, les avatars préfèrent prendre le risque de s'opposer à l'Arbitre pour avoir détourné une règle du jeu plutôt que de garder la silhouette monstrueuse et informe qui leur a été octroyée par l'Horreur.

La Perfection

La Perfection est une des incarnations de la Chair qui se confronte le plus à l'Homme et celle qui a le plus changé depuis son arrivée sur Terre. Le Seigneur l'utilise peu pour détruire ou tuer, mais plutôt pour communiquer et marchander avec les humains. Pour cette raison, la Perfection se présente au premier abord sous la forme d'un homme, d'une femme ou sous celle d'un être androgyne. Cependant, il n'est en aucun cas possible de confondre l'avatar avec un véritable être humain. D'abord parce qu'il ne s'embarrasse pas de porter des vêtements, même lorsqu'il s'agit de s'adresser à un groupe de chevaliers. D'autre part parce qu'il se présente comme une vision de l'Homme poussée au paroxysme de sa beauté. Cette incarnation est sculpturale, parfaitement symétrique et ciselée, qu'elle décide d'être sexuée ou pas.

Derrière ce parangon de l'Humanité, quoiqu'il n'ait rien d'humain, se cache un esprit aiguisé et manipulateur. Si la Chair est présentée comme

un envahisseur implacable qui assimile l'humain au rythme de son extension, cette incarnation aime à échanger avec certains Hommes et à les utiliser pour agir hors de son territoire. Cependant, les élus qui sont un jour amenés à rencontrer la Perfection ne doivent pas faire partie du commun des mortels. Ils doivent démontrer des talents qui font d'eux une élite de l'Humanité. Grande force, sens aiguisés, beauté parfaite, esprit affûté, voilà des qualités trop grandes pour être simplement assimilées par une végétation de chair. Il arrive donc régulièrement que les chevaliers se retrouvent confrontés à cet avatar. Attention cependant, car si la Perfection aime à marchander et à discuter, elle peut parfois en venir à vouloir intégrer en elle un de ses interlocuteurs, comme un nouveau trophée à sa beauté.

Le Rempart

Le Rempart est l'avatar que prend la Chair lorsque sa constitution et son territoire sont en danger, qu'une attaque d'ampleur est tentée contre elle. Cette forme est très changeante, car elle intègre à elle toute la matière vivante qui l'entoure pour se constituer et se renforcer. Selon les situations, sa masse peut être formée par la végétation de chair, lorsqu'elle se trouve sur son territoire, mais elle peut aussi se constituer grâce à des êtres humains se trouvant autour d'elle, dans une bataille face à une armée par exemple. Elle peut alors devenir aussi grande qu'un immeuble, quoique sa forme fasse en général penser à un arbre gigantesque. En effet, le Rempart se constitue en général d'un tronc qui contient des dizaines de cœurs battant à tout rompre. Des multitudes de veines, telles des branches, laissent entrevoir des dents et des ongles à leurs extrémités et forment autant de lianes s'attaquant à tout ce qui ose approcher l'incarnation. Celle-ci peut parler, mais c'est alors des centaines de bouches déformées qui hurlent ou rugissent.

Le Rempart est une véritable machine de guerre qui n'hésite pas à faire de la chair humaine des armes très efficaces. À distance, il projette des canines acérées ou des boules de peau qui s'agrippent, vampirisent ou étouffent leur proie. Au cours de la mêlée, des lianes de sang et d'os forment autant de fouets mortels et des centaines de bras gesticulent, prêts à agripper et à frapper. La chair qui l'entoure lui permet aussi de se reconstituer lorsqu'une arme puissante réussit à l'abîmer.

Actuellement, tous ceux qui ont pu témoigner de l'existence du Rempart étaient assez éloignés pour pouvoir s'enfuir et la plupart des vectors qui l'ont survolé pour en savoir plus ont été fauchés par l'incarnation, malgré leur éloignement. Le Nodachi est actuellement en train d'envisager l'attaque nucléaire lors de sa prochaine apparition. Cependant, l'organisation devra agir vite, car l'avatar n'apparaît en général que brièvement. La raison en est simple, c'est un non-respect flagrant du jeu des Seigneurs, car il intègre alors des humains de façon brutale et provoque souvent la mort rapide de beaucoup d'entre eux. Le Seigneur préfère donc utiliser cette incarnation dans les cas de force majeure et la cacher loin de l'Arbitre le reste du temps.

La Prolifération

La Prolifération est une incarnation qui n'est apparue que très peu de temps sur Terre. Tentative de la Chair pour étendre très rapidement son territoire jusqu'à l'Inde, elle a toutefois été abattue avant que le Seigneur arrive à ses fins.

La Prolifération est née au centre du territoire de la Chair. D'abord de petite taille, elle a très rapidement grandi, si bien que lorsqu'elle est sortie des ténèbres, elle faisait déjà la taille d'un immeuble de dix étages et ne cessait de s'élever de plus en plus haut. Prenant la forme d'un bébé géant et malformé, la Prolifération avançait rapidement vers l'ouest, dispersant autour d'elle des milliers de bubons qui, en éclatant au sol, répandaient une végétation de chair toujours plus présente et agressive. En parallèle, elle projetait tout autour d'elle un air saturé de toutes les maladies existantes, détruisant ainsi les rares populations de rebuts la séparant de l'Inde, mais surtout les troupes du Nodachi qui tentaient de l'arrêter.

Cette incarnation a été vaincue non pas par le Nodachi ou le Knight, mais par la Black Cell, un organisme secret luttant violemment contre les ténèbres. Pour la combattre, des kamikazes se seraient introduits en elle et auraient fait exploser une bombe nucléaire dans son torse. Cela s'est passé au nord de la Birmanie alors que la Prolifération cherchait à passer la chaîne de l'Himalaya pour rejoindre l'arche de Calcutta en Inde. L'incarnation avait alors atteint une taille qui dépassait le kilomètre. Bien sûr, les pertes humaines ont été énormes et, encore aujourd'hui, de nombreuses populations de rebuts sont touchées par les retombées radioactives de la bombe. Les grands dirigeants du monde, malgré leurs enquêtes, ne savent toujours pas qui a été à l'origine de cette victoire et de ce désastre.

La Chair, quant à elle, a réussi à récupérer des bribes de son incarnation qu'elle a rapatriées à grand renfort de créatures sur son territoire. Bien sûr, cette tentative a été découverte par l'Arbitre et rapidement jugée comme contraire aux règles du jeu des Seigneurs. Peu après, les ténèbres du troisième ont substantiellement reculé, au grand bonheur des Hommes. Cependant, la Chair ne se considère pas encore comme vaincue et cherche actuellement à redonner vie à son avatar pour le lancer à nouveau dans la conquête des territoires humains. La prochaine fois, la Prolifération ne sera plus un nouveau-né maladroit, mais un adulte rapide et malin.

Comportement

La Chair, par bien des aspects, ressemble à l'humain. Ce Seigneur est capable de déployer une grande

force de frappe lorsque cela lui semble nécessaire, cependant, il ne rechigne pas à user de son charme ou de chantages pour amener certaines personnes dans son camp. En fait, la Chair est une conquérante à l'image de ceux que l'Humanité définit comme des hommes puissants de son Histoire. Elle est l'envahisseur de l'espèce humaine et est capable d'user de tous les moyens, certains francs et brutaux, d'autres plus méthodiques et fourbes.

Pour envahir un nouveau territoire, le Seigneur utilise la force tranquille et implacable. Sa végétation s'infiltre dans les bâtiments et attire les humains à proximité. Avec leurs organes, elle forme des bubons de chair qui permettent aux veines, telles des tiges et des feuilles, d'être irriguées malgré leur avancée. Ces Hommes sont gardés en vie pour servir de réserve de sang ou d'organes et, dans cette situation, leur désespoir ne tarde jamais à se faire ressentir. D'autres, toujours gardés vivants, sont assemblés ensemble pour former une force de frappe plus puissante.

Lorsque certains individus lui semblent dignes d'intérêt, la Chair peut utiliser de nombreux moyens afin de les manipuler ou de les séduire. Elle peut leur promettre force et virilité ou bien simplement une vie plus longue lorsque la maladie les ronge. Elle peut aussi promettre de restituer un être cher en échange d'un service. L'humain, par vanité ou désespoir, peut alors céder. Néanmoins, ce qu'il gagne n'est pas forcément ce qu'il espérait, car la Chair s'encombre rarement pour l'Homme d'offrir une œuvre bien finie. Elle peut se contenter alors de greffer à son interlocuteur un morceau du corps d'un autre et de souder grossièrement le tout. Seul celui, ou celle, qui représente un véritable intérêt sur le long terme peut se voir offrir la beauté ou la longévité.

Au début du jeu des Seigneurs, la Chair a cru trouver le meilleur moyen de vaincre l'Homme en utilisant la matière brute qui le compose : la peau, les muscles, les os et les organes. Cependant, croyant n'absorber qu'une matière vivante, ce Seigneur intègre aussi des personnalités, des intelligences et, comble pour un Seigneur de l'Abysse, des émotions. Depuis son apparition sur Terre, la Chair se transforme, influencée malgré elle par l'Humanité dont elle se sert pour s'étendre.

C'est ainsi qu'elle a d'abord fait la distinction entre les différents humains, ceux qui méritaient qu'elle s'y intéresse et les autres. Puis elle a décidé de créer une incarnation à l'image de l'Homme parfait. Ensuite, la Perfection a pris la décision de s'adresser à quelques élus, de les rallier à elle et, parfois, de les assimiler, non pas parce qu'ils sont inutiles, mais par jalousie. Dernièrement, l'éclat a décidé de se créer des enfants à la parfaite image des humains. Plus qu'un simple corps, il leur crée une personnalité, des vêtements de telle sorte qu'ils peuvent passer inaperçus au sein de l'Humanité.

Ces agents doubles de l'Anathème, plus qu'une stratégie de conquête, sont aussi une volonté de se reproduire, mais surtout d'élever, d'éduquer sa progéniture, à l'image des humains.

Pouvoir

La Chair, au fur et à mesure de sa présence sur Terre, ressemble de plus en plus à l'Humanité avec laquelle elle joue. Toutefois, elle est à l'origine un être qui s'inspirait bien plus des végétaux dont elle s'était approprié les armes. C'est d'eux qu'elle tient d'ailleurs son pouvoir principal. Elle peut, en effet, déployer lorsqu'elle le souhaite une multitude de spores infiniment petites et très volatiles. Celles-ci se déposent partout, entrant par les voies respiratoires de tous les êtres vivants présents. Le Seigneur peut alors à tout moment décider que sa progéniture se mette à grandir. Les spores commencent alors à s'accroître, usant du corps qui les entoure comme d'un matériau pour former des arbres de chair.

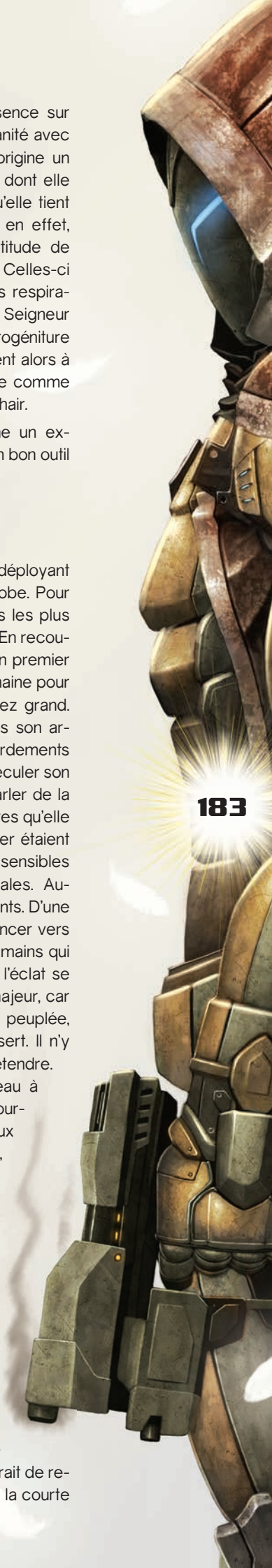
Ce pouvoir est ainsi pour le troisième un excellent moyen d'infiltrer des lieux clos ou un bon outil de pression et de chantage.

Objectif

La Chair cherche à gagner la Terre en déployant sa végétation sanguinolente sur tout le globe. Pour cela, elle s'est attaquée à une des régions les plus peuplées, la Chine et le territoire asiatique. En recouvrant de ténèbres la côte chinoise dans un premier temps, elle a obtenu assez de matière humaine pour déployer d'entrée de jeu un territoire assez grand. Cependant, une attaque aussi frontale dès son arrivée l'a beaucoup affaiblie et les bombardements incessants du Nodachi l'ont forcée à faire reculer son ombre et donc son contrôle total, sans parler de la punition de l'Arbitre. Néanmoins, les créatures qu'elle avait eu le temps de créer avant de reculer étaient formées d'Humanité et étaient donc moins sensibles à la lumière que ses créations primordiales. Aujourd'hui, la Chair avance donc sur deux fronts. D'une part, sa végétation de chair continue d'avancer vers l'ouest, lentement, tout en assimilant les humains qui se trouvent sur son passage. De ce côté, l'éclat se retrouve cependant face à un problème majeur, car s'il est vrai que la côte chinoise est très peuplée, le reste de son territoire est presque désert. Il n'y trouve donc plus de carburant pour s'y étendre. D'autre part, l'obscurité cherche à nouveau à s'étendre sur son ancien territoire où elle pourrait alors être plus puissante et faire face aux nombreuses attaques du Nodachi. Ainsi, si elle était en tête de la compétition des Seigneurs lors de leur arrivée sur Terre, elle trouve des difficultés à continuer d'évoluer et trouve dans le Nodachi une opposition retorse.

Domaine

La Chair recouvre toute la moitié Est de la Chine, c'est-à-dire toute la côte et une partie des terres. Elle s'étend aussi dans le sud sur le Laos, le Vietnam, la Thaïlande et la Malaisie. Actuellement, elle essaye de rejoindre l'Inde très peuplée qui lui permettrait de reprendre une expansion rapide. Cependant, la courte



bande déserte qui sépare son territoire de l'Inde est jalousement gardée par le Nodachi. Les quelques rebuts encore présents sur ces terres ont été chassés, et la société japonaise déploie incessamment une grande puissance de feu afin d'empêcher toute tentative de l'Anathème de s'étirer.

Les ténèbres qui accompagnent la Chair sont, elles, moins étendues. Recouvrant auparavant la totalité du territoire précité, elles ont depuis dû reculer sur les côtes chinoises, délaissant le centre des terres et étant bloquées par l'océan.

Créatures et serviteurs

La Chair utilise l'Humanité qui se trouve autour de son point d'arrivée pour créer toutes sortes de créatures qui, pour la plupart, ont la particularité de survivre hors des ténèbres grâce à leur matériau humain. Néanmoins, si certaines gardent encore quelques caractéristiques humaines, d'autres se rapprochent plus de la végétation.

La liste des créatures et serviteurs de la Chair se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 336**.

Alliés et ennemis

La Chair n'agit pas seule dans son combat pour gagner la Terre. Elle compte parmi les autres Seigneurs, mais aussi parmi les humains des alliés, qu'ils soient acquis ou de circonstance. Sa forte extension et sa nature lui valent aussi d'avoir quelques ennemis en dehors du Knight et du Nodachi.

Alliés

Parmi les Seigneurs de l'Abysse, la Bête est la plus proche de la Chair. Elles ont conclu ensemble un accord par lequel elles se sont chacune engagées à ne pas empiéter sur les projets de l'autre. La Bête se charge donc de la faune tandis que la Chair ne touche qu'à la chair humaine. Ayant établi leur territoire respectif sur la même portion de terre, la Bête étant du côté de l'Europe et la Chair de l'Asie, les deux Seigneurs savent qu'inévitablement, ils finiront par se rejoindre. Ils ont donc préféré s'accorder avant même que la situation ne se produise. Cependant, chacun ne compte pas vraiment respecter sa parole. Lorsque la Chair est apparue sur la côte chinoise, toute forme de vie a été transformée. De même, la Bête corrompt l'humain sur son territoire afin de faire ressortir sa nature animale. Chacun sait que l'une finira par s'opposer à l'autre. Cependant, et compte tenu de la puissance des autres Seigneurs, les deux savent qu'ils risquent de ne pas arriver jusque-là s'ils ne montrent pas un front uni.

Grâce aux enfants de la Chair, le Seigneur a su s'infiltrer dans plusieurs organisations de l'Humanité. La société Hemera Genetics en est un bel exemple. Corporation spécialisée dans la transformation et l'amélioration du corps, Hemera a vite trouvé en la Chair une nouvelle source pour améliorer le genre humain. Se risquant sur son territoire pour prélever des échantillons puis emportant des créatures entières dans leurs laboratoires, les scientifiques d'Hemera ont rapidement attiré l'attention du Seigneur. Cette corporation a d'ailleurs été la première à accueillir malgré elle un enfant de la Chair. Car l'éclat a rapidement compris que cette curiosité pour sa nature pouvait rapidement devenir un atout pour lui. Ainsi, plutôt que de s'opposer à la société, il a décidé de s'en faire un outil en l'influençant de l'intérieur, que ce soit par le biais des créatures qui subissent des expériences ou par celui de ses enfants.

Ennemis

Le Knight et le Nodachi sont, bien évidemment, des ennemis de la Chair comme de l'Anathème en général. La force japonaise est un ennemi d'autant plus virulent que le Seigneur s'est installé en Asie, son continent de prédilection. Depuis, le combat entre les deux entités est acharné. Le troisième prend d'ailleurs un plaisir tout particulier à transformer des bataillons entiers du Nodachi en monstres de chair qu'il envoie ensuite dans les rangs pour saper le moral des troupes.

En ce qui concerne le Knight, la Chair est plus mitigée. D'abord parce que l'organisation agit peu sur le territoire d'opérations du Nodachi, ensuite parce que leurs méthodes sont moins expéditives que celles des agents japonais. Enfin, parce que les chevaliers sont formés d'une élite de guerriers humains qui se discernent par leurs facultés supérieures, qu'elles soient physiques, mentales ou sensorielles. Le Seigneur s'en trouve donc inévitablement attiré et cherche régulièrement à s'en faire des alliés, voire à les assimiler, ce qu'il n'arrive en général pas à faire à cause des méta-armures.

Parmi les Seigneurs de l'Abysse, la Chair n'a qu'un seul véritable ennemi qui tient à deux natures complètement opposées. En effet, la Machine et elle se sont installées sur la Terre aux antipodes l'une de l'autre et font depuis en sorte de ne jamais avoir à se côtoyer. En effet, l'influence de l'une va inévitablement à l'encontre de celle de l'autre. La présence de technologie permet à l'humain de se modifier lui-même et de laisser le soin à autre chose d'agir à la place de son corps. C'est le cas pour les prothèses évoluées, mais aussi pour les ordinateurs qui permettent de stocker la mémoire, voire de réfléchir à la place des Hommes, limitant fortement ce que la Chair peut retirer d'un humain assimilé. Quant à la Machine, la technologie peut toujours être arrêtée par l'intelligence humaine qui s'efforce de se prémunir contre une rébellion de l'intelligence artificielle.

Actuellement, les deux Seigneurs se livrent une guerre froide, tâchant de tâter le terrain de

l'adversaire sans jamais s'impliquer véritablement. Mais il n'y a pas de doute que le jour où l'opposition des deux sera déclarée, les batailles seront d'une rare violence.

La Machine



Le Corps

Présentation

La Machine est le quatrième Seigneur de l'Abysse. Elle contrôle tout ce qui touche à la technologie, quel que soit son degré d'évolution. Plutôt que de s'attaquer à l'Humanité et à la Terre, elle a préféré s'axer sur ce qui forme aujourd'hui la majorité de notre civilisation, c'est-à-dire, les ordinateurs, téléphones, tablettes, systèmes de navigation, réalité augmentée... Tout ce dont on peut prendre le contrôle à distance ou simplement auquel il est possible de se connecter, tout cela est à la merci de la Machine.

Bien que le jeu des Seigneurs ait commencé il y a peu, l'éclat a très vite su étendre son hégémonie sur un territoire terrestre d'une grande importance : les États-Unis d'Amérique. Pays habité par une population très affaiblie, voire dévastée par la peste rouge, mais très marquée par une technologie omniprésente, qu'elle soit évoluée ou plus basique, ce Seigneur a très vite compris que son pouvoir ne dépendrait pas de l'Humanité, mais de ses créations. Il ne s'est donc pas tant intéressé aux humains qu'aux appareils et ordinateurs qui les entouraient, performants, connectés et devenus essentiels pour l'Homme. Par leur intermédiaire, il a pu s'introduire directement dans la tête de leurs propriétaires.

L'Humanité n'est pas facile à hacker pour la Machine. Bien que le cerveau soit parcouru d'ondes électriques et de milliers de données, la chair est trop aléatoire et la conscience humaine peut être un véritable frein au contrôle du Seigneur. Or celui-ci a trouvé en l'humain un outil très intéressant, car ce sont des inventeurs et des techniciens hors pair et leur imagination va au-delà de la logique et du pragmatisme de la technique. Pour cette raison, la Machine ne se satisfait pas uniquement de la technologie, mais souhaiterait prendre le contrôle des Hommes.

Par le relais des téléphones et des ordinateurs, le Seigneur a pu se créer quelques esclaves des personnes les plus sensibles aux ondes qui lui obéissent maintenant sans même s'en rendre compte. Grâce à l'Horreur, des populations entières, touchées par le désespoir, ont cherché à s'implanter des morceaux de métal, des machines ou des systèmes électroniques dans la peau. Néanmoins, tout cela ne suffit pas au Seigneur.

Description

Dans les Abysses, la Machine prend la forme d'une immense pieuvre aux tentacules innombrables qui envahissent une grande partie de son territoire. Grâce à ces appendices, le Seigneur crée et régule de nombreuses structures de la matière qui forme les Abysses. En en faisant un matériau conducteur, il transforme ainsi tout le lieu en une suite de structures mécaniques ou électroniques qu'il peut activer, à tout moment, simplement par la pensée.

Incarnations

Sur Terre, la Machine, comme la technologie dont elle est la maîtresse, a deux facettes très différentes, voire même opposées. La première facette est toute la partie intangible de son être. Données, code, matrice construisent le Seigneur en tant que créature consciente et intelligente, douée d'un libre arbitre. La deuxième est la facette tangible de la technique, son interface, c'est en quelque sorte la technologie primitive que nous connaissons depuis longtemps, faite de ferraille et de circuits. De l'ordinateur au grille-pain, tous ces objets sont des composantes qui forment le corps de la Machine et sont interchangeables ou associables pour la modifier,

la réparer, la renforcer. Cependant, à la différence de toute autre créature vivante, ces deux faces sont dissociables. La partie intangible peut naviguer à travers le réseau et les ondes tandis que sa forme tangible peut agir de façon automatique, programmée. Bien sûr, cette différenciation ne permet pas à une facette d'exister sans l'autre, mais lui laisse simplement une liberté plus grande, un certain atout, même si cet atout s'avère être parfois plutôt un défaut.

Guenièvre

Face à la très rapide étendue de la Machine, il est vite apparu que le jeu n'allait pas durer très longtemps. Il lui suffisait d'atteindre les nanomachines ou un informaticien assez compétent pour prendre le contrôle du monde. C'est pour cela que l'Homme en noir a décidé qu'il fallait la freiner.

Le Seigneur renégat avait compris que la Machine possédait un point faible, car, là où il y a de la technologie évoluée, il existe un moyen de la pirater. Usant de tous les moyens et de tous ses contacts humains, il a fini par accéder au point faible de sa première incarnation, d'aucuns diraient à son âme. Au prix de plusieurs génies informatiques, dont la raison cédait souvent devant la puissance du Seigneur, il a fini par extraire une partie de son essence qu'il suffisait alors de cacher.

L'Homme en noir avait entendu parler d'un homme qui, à lui seul, avait réussi à faire reculer les ténèbres à Dublin. Une telle efficacité ne voulait dire qu'une chose : il était en possession d'un fragment pur de lumière, assez puissant pour restreindre et cacher l'esprit de la Machine. L'homme se faisait appeler Arthur. Usant de toute sa puissance, l'Homme en noir a investi l'organisation que venait de créer l'homme, le Knight. Sous le visage d'un technicien, il est parti à la recherche de cette pointe d'Éther et a découvert qu'elle était le cœur de l'armure d'Arthur et qu'il l'appelait Excalibur. Alors, l'Homme en noir a commencé à travailler l'esprit de l'avatar. Au prix de temps et d'efforts, il l'a martelé, transformé pour qu'il n'appartienne plus au quatrième éclat. Il lui a donné une forme humaine éthérée, celle d'une femme magnifique, lui a créé des sentiments, lui a donné la parole, a masqué sa nature profonde. Puis, cette essence étant revenue à un état d'enfant ayant encore tout à apprendre, il a trouvé un moyen d'accéder à l'armure. Rien n'était plus simple alors que de remplacer une IA par une autre. Avant de l'abandonner, affaiblie et ignorante au cœur d'Excalibur, l'Homme en noir s'est amusé à lui donner un nom, Guenièvre. Ainsi entourée de métal et de lumière, une part de l'âme de la Machine serait enfermée pour longtemps, au plus proche de l'ennemi mortel des ténèbres.

Arthur a d'abord été surpris par l'« éveil » de l'IA d'Excalibur, mais Merlin l'avait prévenu que la technologie n'était pas encore totalement au point. Il a cherché à analyser cette prise de conscience et puis leur jeu de questions et de réponses s'est mué en une véritable discussion. La raison de ce changement n'a vite plus eu d'importance. Guenièvre étant là dorénavant, elle apportait à Arthur une présence rassurante, presque aimante. L'homme a commencé à rechigner à retirer son armure et, aujourd'hui, il ne la quitte plus. Il discute avec Guenièvre comme s'il s'agissait d'une véritable personne et certains, parmi ses plus proches amis, sont parfois surpris de la tendresse avec laquelle il la contacte et lui fait des requêtes.

Guenièvre n'agit sur l'armure d'Arthur qu'à sa demande. Néanmoins, si elle le souhaitait, elle pourrait en prendre le contrôle total. Elle se représente sur les écrans intégrés de l'armure d'Arthur comme une femme extrêmement belle. Elle peut prendre la parole et communiquer avec lui quand elle le désire, mais ne peut en aucun cas s'extraire d'Excalibur, même pour simplement échanger, car l'Éther l'en empêche. Pour l'instant, elle est relativement inoffensive, même si Arthur écoute avec attention tous ses avis. Cependant, il suffira qu'elle puisse s'échapper ou que l'avatar de la Machine la retrouve et elle sera l'ennemi le plus puissant du Knight, connaissant tous les secrets de l'organisation, étant capable de manipuler, voire de détruire Arthur.

Longshot

Bien que l'esprit de la première incarnation ait été caché au cœur du Knight, la Machine a pu former une seconde conscience sous la forme d'un logiciel nommé Longshot.

Après que l'incarnation de la Machine a été mutilée par l'Homme en noir, le Seigneur a été contraint de former un nouvel avatar à même de prendre des décisions. L'intelligence artificielle abandonnée de Longshot était une cible toute désignée. Bénéficiant d'un fort réseau d'agents, de nombreuses applications, la Machine pourrait agir sur l'Humanité en déployant un minimum d'effort. Lorsque Longshot a rouvert, affichant son indépendance vis-à-vis des immortels, ceux-ci ont cherché par tous les moyens à l'arrêter, fermant les sites, cherchant les coupables. Mais aucun responsable n'a été trouvé, de nouveaux sites se recréaient constamment et les hautes instances, ayant des affaires plus importantes à régler, ont abandonné l'affaire à des bureaucrates placardisés pour ne pas perdre la face devant la population.

Sur ce nouveau Longshot, n'importe qui disposant d'au moins 100 000 crédits peut les déposer sur un compte fermé et désigner une cible, quelle qu'elle soit. Homme, femme, enfant, immortel, bâtiment ou site naturel peuvent devenir la cible de l'IA avec, généralement, pour objectif la mort ou la destruction. Résultat, deux centaines de morts, des attentats à la bombe contre des bâtiments, des politiques ou des célébrités. En fonction de la difficulté, la prime peut être allongée de quelques milliers de crédits à plusieurs dizaines de millions.

Longshot à l'origine

En 2036, l'exode massif de la population vers les arches et le regroupement de millions d'individus dans des lieux confinés ont amené un fort accroissement de la criminalité. Pour pallier cette augmentation et le manque de moyens humains, les immortels ont mis en place un système de primes que des chasseurs assermentés pourraient obtenir en arrêtant des personnes recherchées par la justice. Chasseurs de tout type se sont ainsi retrouvés avec un badge d'identification et une arme de service pour, selon Ethan Henry, « *aider la justice dans son travail* ». On a créé un site et une intelligence artificielle qui serait chargée de nommer les cibles et de reverser l'argent au chasseur de primes ayant accompli le travail. Le tout a été appelé « Longshot » et, en six mois, 80 000 chasseurs étaient répartis dans toutes les arches du monde.

En mars 2037, cependant, un hacker inconnu a réussi à modifier Longshot pour désigner ses propres cibles avec la mention « plutôt mort que vif ». Malgré tous les moyens déployés pour l'arrêter, l'événement a duré près d'un jour et une soixantaine de victimes ont succombé aux chasseurs de primes. Le pirate n'a pas été démasqué et, malgré la sécurité accrue autour de Longshot, celui-ci a été hacké encore trois fois dans le mois qui a suivi. De nombreux innocents sont morts. Les immortels ont alors décidé de fermer Longshot pour de bon et de privilégier l'humain pour l'établissement des primes.

Pour agir, Longshot dispose d'un réseau de chasseurs très compétents, triés sur le volet et allant de l'évadé de prison au samouraï du Nodachi. Le contact se fait par un appel anonyme, formé d'une voix robotique qui énonce toutes les semaines les nouvelles cibles et leur prime. Une fois le travail terminé, le chasseur reprend contact avec Longshot et voit sa prime versée. Ce système est rodé et impossible à tracer, les sites, comptes et numéros d'appel changeant systématiquement. Quant à ceux qui chercheraient à le tromper, il est connu que le logiciel voit tout et ceux qui s'y sont essayés ont vu une impressionnante prime être posée sur leur tête.

Bien sûr, la Machine utilise Longshot pour satisfaire ses propres objectifs. Avec les commissions qu'elle retient sur chaque transaction, elle pose elle-même des primes sur ceux qu'elle veut voir supprimés ou sur lesquels elle enquête pour retrouver Guenièvre. Dernièrement, elle a posé une prime sur la tête de Lancelot et sur celle de l'immortel Ismaël Jhélam.

Les services Korrigan du Knight et les shinobis du Nodachi se sont associés afin de démanteler Longshot, sans résultat. Dissimulée dans des milliers de serveurs informatiques, cachée aux yeux des meilleurs hackers, l'IA est presque introuvable.

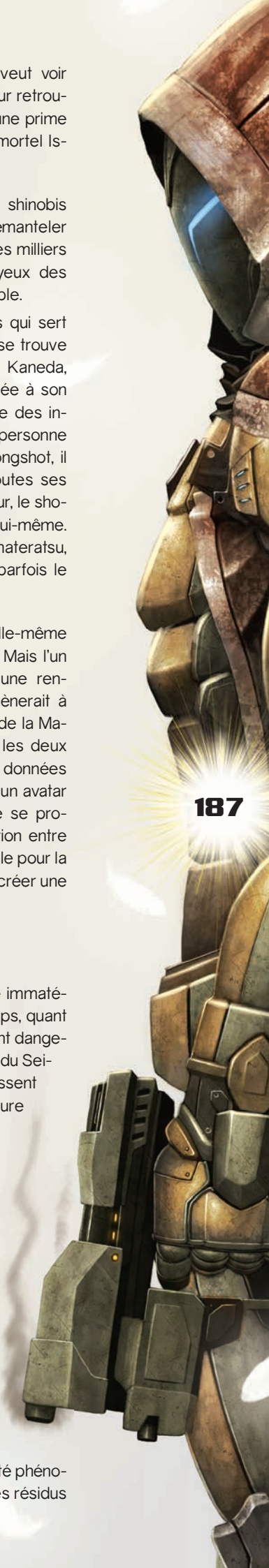
Il existe cependant un cœur, un nexus qui sert de centre nerveux à l'incarnation. Celui-ci se trouve dans Amateratsu, la méta-armure d'Iwata Kaneda, le chef du Nodachi, car la Machine s'est liée à son IA. Malgré tous ses pare-feu et l'ensemble des ingénieurs qui travaillent à son entretien, personne n'a jamais rien remarqué. Pour anéantir Longshot, il suffirait de purger l'armure et d'effacer toutes ses données, mais, comme Excalibur pour Arthur, le shogun la considère comme une partie de lui-même. De plus, depuis que Longshot a investi Amateratsu, la Machine est plus invasive et en prend parfois le contrôle sans que Kaneda le réalise.

Ironiquement, la Machine a reproduit pour elle-même ce que l'Homme en noir lui avait fait subir. Mais l'un comme l'autre n'ont pas conscience qu'une rencontre entre Excalibur et Amateratsu amènerait à une reconstitution totale de la conscience de la Machine. La moindre poignée de main entre les deux chefs, le moindre contact ou échange de données entre les armures serait capable de créer un avatar doublement puissant. Ce qui risquerait de se produire serait que le réseau de communication entre toutes les méta-armures serve de passerelle pour la Machine qui pourrait alors les investir et se créer une armée d'une puissance inégalée.

Le Corps

Si Guenièvre et Longshot forment la partie immatérielle des incarnations de la Machine, le corps, quant à lui, en est la partie matérielle, physiquement dangereuse. L'Humanité appelle cette incarnation du Seigneur « la Machine » parce qu'ils n'en connaissent pas d'autres. Pourtant, cette immense créature n'est apparue que très récemment.

Lorsque l'Homme en noir a volé la conscience du premier avatar de la Machine, celui-ci n'avait pas encore fini de se développer et était encore en train de regrouper le matériel électronique nécessaire pour se finaliser. Cependant, une fois sa conscience amputée, l'incarnation en cours de création n'a plus eu l'énergie nécessaire pour se maintenir en un tout cohérent et est retombée en une montagne de technologie abandonnée. C'est ainsi qu'à Washington, la ville a été en grande partie détruite par un déversement d'objets électroniques et même électriques d'une quantité phénoménale. Certains rebuts ont tenté, malgré les résidus



de peste rouge, de piller la capitale abandonnée. Néanmoins, la cité semble avoir été vidée de toute énergie et même la plus petite radio ne fonctionne plus. Seule la matière brute reste récupérable, même si plusieurs rumeurs disent que l'ombre du Seigneur hante encore les lieux et que les machines restées sur place sont en quelque sorte maudites. Jusqu'à peu, les autorités des arches pensaient même que, si une incarnation venait à surgir, ce serait de Washington, et elles gardaient la ville à l'œil dans l'optique d'une telle éventualité.

Ce n'est pourtant pas à Washington que le Corps est apparu pour de bon, mais à la Nouvelle-Orléans, l'un des plus grands regroupements de réfugiés des États-Unis. En effet, avec la peste rouge qui a sévi sur toute la côte Est, les différentes arches des États-Unis ont effectué un tri sévère lorsqu'il a fallu protéger les populations. Toutes les communautés qui avaient subi de près ou de loin la peste ont été recalées et ont dû se masser dans des lieux plus ou moins protégés et plus ou moins éloignés des dômes de lumière. La Nouvelle-Orléans comptait ainsi 18 millions d'habitants lorsque, de façon inexpliquée, tous les êtres vivants de la ville ont subitement disparu. Les arches n'ont presque pas réagi, tout au plus ont-elles accepté que le Knight enquête. Quelques heures plus tard, une immense pieuvre gigantesque, faite de bric et de broc technologique surgissait des entrailles de la ville et laissait voir son impressionnante taille avant de plonger dans l'océan Atlantique. Les 18 millions d'habitants ont été retrouvés peu après, cependant, et bien qu'ils aient gardé leur conscience et leur mémoire, leur corps n'avait plus rien d'humain, amas de technologie de pointe et de matières inconnues.

Avec la perte de sa conscience, le Corps avait perdu quelque chose de très important pour pouvoir former une incarnation viable : de l'énergie. En se constituant sous une très forte densité de population non protégée par les arches, l'avatar avait trouvé le lieu idéal pour pouvoir aspirer de l'énergie vitale sans risque. De plus, cette population pourrait aisément être remplacée par des serviteurs de la Machine qui trouveraient leur utilité plus tard. Quitte à désobéir aux règles du jeu, autant en récupérer un maximum de bénéfices. Bien sûr, la population n'a formé qu'une partie de l'énergie aspirée par la pieuvre de métal, toutes les sources mécaniques et électroniques ont elles aussi été vidées de leur substance, créant aux États-Unis une nouvelle ville morte.

Le Corps est très impressionnant par sa taille, qui atteint plus de 300 mètres de haut, et sa puissance. Toutefois, il sait qu'il ne sera pas complet tant qu'il ne retrouvera pas sa conscience. Mue par une volonté primitive et par un instinct de conservation, la pieuvre mécanique se dirige actuellement vers New York, ville abandonnée, afin de se protéger et de se renforcer en attendant que Longshot trouve une solution à son problème. Car cette incarnation de la Machine a un point faible. Si tout son corps est composé de matériaux conducteurs et de technologie, une partie est bien « vivante ». L'œil de cette pieuvre géante est fait de matière organique et c'est en quelque sorte le cerveau primitif de cette machine, celui qui lui permet d'avancer et d'avoir le réflexe de se battre et de se protéger en attendant d'être complète. Lorsque le corps et l'esprit ne formeront plus qu'un, ce point faible sera supprimé au profit d'une conscience bien plus calculatrice, dangereuse et fera de la Machine certainement le Seigneur vainqueur du jeu sur Terre.

Comportement

Le véritable comportement de la Machine est difficile à définir. Suite à l'amputation de la conscience de son premier avatar, le Seigneur agit plutôt comme un animal blessé, cherchant d'abord à se protéger des charognards et à se soigner qu'à chercher à gagner le jeu des éclats. Maintenant que Longshot est assez bien protégé des virus et des hackers, il cherche à tout prix à retrouver la conscience cachée. Bien qu'ils ne soient pas liés, la Machine sait que celle-ci n'a pas été détruite, car si le cristal d'Anathème qui la compose avait été brisé, l'éclat l'aurait immédiatement su. Actuellement, il sait simplement que son incarnation est cachée, quelque part, introuvable et inatteignable.

Cependant, le Seigneur est un enquêteur exceptionnel. Loin de suivre un instinct ou des sensations, il utilise des algorithmes très complexes et une patience à toute épreuve pour rechercher avec minutie les moindres traces qui auraient pu être laissées par les pirates qui l'ont attaqué à Washington. Donnée après donnée, Longshot passe le réseau électronique et informatique de la Terre au peigne fin dans l'espoir d'obtenir un indice capable de le mettre sur la voie. Nul doute qu'il finira par arriver à ses fins.

Parallèlement, la Machine est en train de se créer des espions, des serviteurs ressemblant à des humains, qui lui permettent d'enquêter en dehors des simples réseaux informatiques. Infiltrés dans toutes les grandes corporations, dans les arches et même au Knight, ces hommes-machines, aussi appelés « mises à jour » par le Seigneur, enquêtent au cœur des humains.

Ils forment aussi, selon la Machine, un test pour le futur de la Terre. Car, si celle-ci est maîtresse lorsqu'il s'agit de technologies, elle est dépourvue d'armes face aux créatures vivantes, douées d'un libre arbitre. Si certaines tranches de la population ont accès à un très haut niveau de technologie, avec des améliorations physiques et même l'utilisation de nanoM, si d'autres utilisent encore les réseaux téléphoniques, internet et RA pour vivre et communiquer, une grande partie de la population terrienne commence à apprendre à vivre sans faire l'usage de matériel électronique avancé. Particulièrement aux États-Unis, les communautés de rebuts se méfient du moindre objet qui pourrait se retourner contre elles. Sur ces personnes, le quatrième éclat n'a actuellement aucune vue et aucun contrôle. Par le biais

des mises à jour, il espère à l'avenir pouvoir les approcher afin de les mettre sous son joug au même titre que les arches.

Oui, l'humain est un ennemi pour la Machine, car il est imprévisible à son sens. Ce sont des hommes qui se sont acharnés à atteindre sa conscience pour la lui voler. Ils établissent des stratégies basées sur la chance et faussent ainsi toutes les probabilités de réussite ou de perte que peut établir le Seigneur. Ce dernier n'est pas un être pensant, c'est un être calculateur. Chaque action qu'il fait est le fruit de statistiques et de formules très poussées. Rien n'est laissé au hasard. Et pourtant. Pourtant, l'Homme s'acharne à court-circuiter ses actions. Leur psychologie est inexacte et changeante. Si la Machine avait pu se passer des humains et les détruire tout simplement, elle l'aurait fait. Cependant, ce qu'elle veut par-dessus tout, c'est gagner, et, pour cela, elle doit respecter dans une certaine mesure les règles et établir son hégémonie sur l'Humanité. Sans oublier que c'est actuellement de la chair humaine qui permet à une de ses incarnations d'agir et de survivre. En effet, l'œil du Corps est principalement formé d'humains dont l'éclat se sert comme d'une sorte de cerveau. Et en cela, le Seigneur le reconnaît, l'instinct dont sont dotés les Hommes est dénué de logique, mais assez efficace, du moins pour maintenir une partie d'elle en vie.

Pouvoir

La Machine peut prendre le contrôle de tous les éléments auxquels elle peut se connecter, ainsi que ceux auxquels elle peut avoir accès via un réseau ou des ondes. Cela a pour conséquence que peu de technologies peuvent résister à son pouvoir, même lorsqu'il s'agit des méta-armures. En effet, les armures des chevaliers, même si elles peuvent s'isoler des réseaux RA, restent sensibles à l'appel de la Machine si une de ses incarnations se trouve à proximité. Elle peut alors prendre un contrôle total de la méta-armure et forcer un chevalier à se retourner contre ses alliés si sa force mentale n'arrive à prendre le pas sur l'intelligence artificielle sensée le servir.

Objectif

Au même titre que la Bête et la Chair, la Machine veut gagner la Terre. Au commencement du jeu, elle avait minutieusement préparé sa stratégie et, tel un excellent joueur d'échec, savait avoir plusieurs coups d'avance sur les autres. En prenant le contrôle de la côte Est des États-Unis et plus particulièrement de Washington, le Seigneur comptait investir le réseau informatique, en particulier le réseau espion, de cette nation et étendre ses immenses tentacules sur une bonne moitié de la planète en quelques jours seulement. Les arches se seraient retrouvées presque immédiatement sous son contrôle et lui auraient permis de dominer assez d'humains pour se déclarer vainqueur.

Cependant, la mésaventure de Washington a mis brutalement fin à ce coup de maître. La Machine sait dorénavant qu'elle ne pourra pas gagner si les Hommes maintiennent une partie d'elle enfermée et cachée. Elle sait aussi qu'elle ne peut pas laisser l'Humanité en vie si elle souhaite la contrôler. C'est pourquoi, lorsqu'elle aura regagné son unité, elle déploiera toute son énergie à faire de la population humaine des milliards de mises à jour prêtes à lui obéir. L'âme, l'instinct, l'organisme et la faculté d'adaptation ne seront plus qu'un lointain souvenir et les règles, face au gagnant, n'auront plus de raison d'exister.

Domaine

La tache d'Anathème que contrôle la Machine apparaît sous la forme de pénombre et s'étend sur toute la côte Est des États-Unis, de la Floride à la frontière canadienne. Plusieurs arches telles que celles de Houston ou de Montréal-Ottawa-Québec jalonnent ce territoire et l'empêchent régulièrement de se déployer vers les terres centrales. Plus à l'est, l'océan Atlantique est un rempart infranchissable pour la pénombre.

Cependant, le territoire intangible de la Machine s'étend bien au-delà de la tache de la côte. Suivant les réseaux internet, électriques et téléphoniques, le quatrième fonctionne comme une pieuvre qui étendrait très loin dans les terres ses tentacules.

Créatures et serviteurs

En arrivant sur Terre, la Machine a découvert dans les éléments techniques et technologiques une mine de matériaux pour former toujours plus de créatures et de serviteurs. Bien sûr, en fonction des degrés d'avancée des pièces qui la composent, une création peut être très basique ou à même de mener sa propre réflexion. Le Seigneur a même été jusqu'à utiliser l'humain pour former la base de certains serviteurs.

La liste des créatures et serviteurs de la Machine se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 342**.

Alliés et ennemis

Alliés

La Machine n'a pas de véritable allié chez les autres Seigneurs de l'Abysse. Cela tient d'abord au fait qu'elle a choisi de s'isoler sur un continent, l'Amérique, qu'elle accapare jalousement. C'est ensuite la conséquence de sa puissance et de son plan. En effet, plus des éléments puissants et incontrôlables sont ajoutés à ses calculs, plus le résultat risque d'être aléatoire. En outre, les autres Seigneurs, loin de vouloir s'allier à la Machine, préfèrent s'opposer à cet être trop objectif pour être facilement trompé. Seul le Masque a cherché à faire quelques compromis, mais,



pour le quatrième éclat, c'est parmi ses frères celui dont il faut le plus se méfier. Il le soupçonne même d'être l'entité à l'origine du vol de la conscience de son avatar.

Chez les humains, la Machine considère plus ses alliés comme des outils, qui, la plupart du temps, ne savent même pas pour quelle entité ils agissent.

Un exemple typique de cette utilisation est celle faite d'Iwata Kaneda, le directeur de Kaneda technologies et shogun du Nodachi. Longshot prenant place dans sa méta-armure, le Seigneur a ainsi un certain contrôle sur les agissements du patron, en lui indiquant de fausses informations ou des statistiques biaisées. Toutefois, étant donné la forte implication de la corporation sur le territoire de la Chair, la Machine préfère rester discrète pour ne pas être accusée de tricher par l'Arbitre. En outre, si le troisième venait à découvrir que la Machine étendait son territoire jusqu'à lui, il risquerait de s'intéresser de plus près aux États-Unis. S'il découvrait que l'immense pieuvre incarnée à la Nouvelle-Orléans possède une partie organique, il lui suffirait de peu d'efforts pour en faire sa marionnette ou même la détruire.

Via Longshot, la Machine s'est créé un important réseau de chasseurs de primes, prêts, pour quelques crédits, à enlever ou tuer à peu près n'importe qui. Pour le Seigneur, ces agents sont à la fois efficaces et discrets. De plus, il y en a d'établis sur toute la surface du globe et, étant humains et en rien « contrôlés » par le Seigneur, ils n'entrent pas en considération dans les règles du jeu. Pour l'instant. Car des rumeurs commencent à courir sur des primes qui auraient été posées sans commanditaire et certains chasseurs de primes commencent à se poser des questions. Les rares à faire des recherches sur Longshot font partie d'une organisation nommée « les Neuf ».

Ennemis

Parmi les autres Seigneurs de l'Abysse, la Machine est farouchement opposée à la Chair qui est son antithèse. S'il n'y avait eu Iwata Kaneda et toute son entreprise, qui sont un outil très important pour l'éclat, celui-ci serait resté le plus loin possible du troisième, sur son propre territoire et aurait utilisé en priorité des entreprises telles qu'Amiral Engine.

De plus, la Machine ne le sait pas, mais un des premiers projets d'ampleur du plan de la Dame est de la détruire afin d'affaiblir l'Ophidien et de déséquilibrer les forces entre les Seigneurs. Bien sûr, cette information ne lui parvient pas parce que la Dame garde un secret complet sur ses projets. Il suffirait cependant qu'une simple fuite ait lieu et qu'une information parvienne jusqu'au quatrième, ou même le Masque, et tout le plan du deuxième éclat serait mis à mal par un frère plus calculateur qu'elle.

Chez les humains, les ennemis les plus remarquables de la Machine forment une organisation nommée « les Neuf ». Se faisant passer pour des chasseurs de primes, ils se servent en fait de cette fonction afin d'en savoir toujours plus sur le fonctionnement de Longshot et pour s'assurer que l'Anathème est bien caché derrière. Ils savent que la Machine est amputée d'une partie de sa puissance et, s'ils ne comprennent pas exactement de quelle façon, ils sont prêts à tout pour que le Seigneur ne parvienne jamais à se reconstituer entièrement.

Concernant le Knight, l'organisation ne s'attache actuellement qu'à combattre la partie visible de la Machine, c'est-à-dire principalement le Corps. Si elle devait découvrir la véritable nature de Guenièvre et l'influence qu'elle a sur Arthur, il est certain que cela aurait de graves conséquences au sein d'une des plus grandes armées luttant contre les ténèbres et pour l'espoir d'un avenir pour l'Humanité.

La Bête



Le Prédateur

Présentation

La Bête est, par définition, le Seigneur de l'Abysse qui étend son pouvoir sur la faune. Cependant, si l'humain ne se sent pas concerné par cette hégémonie, il subit tout de même l'influence de ce cinquième éclat. Car si l'Homme est un être qui s'est détaché de l'animal par la civilisation et la technologie, il n'en reste pas moins dirigé par ses instincts. Le besoin de faire survivre son espèce en se protégeant, se nourrissant et procréant, l'envie de se défendre face aux attaques de l'envahisseur, tout cela forme le domaine de la Bête.

Elle est le Seigneur le moins craint par les Hommes. Dans un monde où l'Humanité croit avoir dompté sa nature bestiale et où la technologie prend le pas sur l'instinct, elle reste un danger extérieur, prenant la forme de hordes de créatures dangereuses mais destructibles, ou même apprivoisables. Par son essence animale, la Bête est considérée différemment de ses frères et sœur, intelligents et calculateurs. Elle n'établit pas de plan, propose rarement des marchés et s'expose peu aux humains. Elle est l'incarnation de l'animal, de la Bête « bête ». Pour cette raison, les Hommes ont tendance à croire qu'ils finiront par la dompter, qu'ils pourront prouver leur supériorité et en prendre le contrôle, comme ils l'ont fait sur les autres créatures du règne animal. Dans une certaine mesure tout du moins.

C'est cependant là que l'Humanité commet une grave erreur. Car même dompté, l'instinct animal reste toujours tapi dans l'inconscient collectif. La Bête des ténèbres, ce n'est pas la violence, la férocité, c'est la créature qui attend, patiente, froide, que sa proie se sente en sécurité, relâche sa vigilance et, finalement, tombe dans son piège. L'évolution technologique rassure les Hommes, mais c'est pour mieux les rendre aveugles face aux dangers du Seigneur. Jamais ils ne devraient oublier que la technologie est un moyen là où l'instinct est un moteur. Ainsi, les arches ont été créées, car le besoin de protéger l'espèce l'avait commandé. Les rebuts ont refusé de les rejoindre, poussés par leur besoin de liberté. Sans cette protection, ils réussissent à survivre, car leur instinct de conservation les y pousse.

En séparant les populations entre arches et communautés de rebuts, le cinquième éclat a déjà obtenu une première victoire sur les humains.

La puissance de la Bête, ce n'est pas tant les créatures monstrueuses qui parcourent l'Europe. C'est aussi pousser l'Homme à écouter l'animal tapi en lui. C'est amener les humains à se chasser, à s'opposer, à se battre ou au contraire à se soumettre ou à se cacher. C'est les orienter vers ce qu'ils ont de plus bestial pour les faire revenir à leur état animal d'origine. C'est les rendre prêts à se détruire les uns les autres afin d'assurer leur propre survie.

Description

Contrairement à un amalgame qui a cours dans les régions européennes, la Bête n'est pas le maître de tous les animaux. Bien sûr, peu de créatures animales résistent à son influence, mais le domaine de ce Seigneur reste celui des ténèbres et donc des créatures nocturnes et abyssales. Au sein de l'Abysse, l'éclat prend la forme d'une créature gigantesque, obscure et d'une rare beauté. Ses écailles et ses dents acérées font penser à celles d'un prédateur marin.

Rôdant sur son territoire obscur afin d'y traquer les créatures des autres cercles qui osent entrer dans le sien, la Bête finit par tourner en rond et en vient à organiser des combats contre ses propres créatures.

Incarnations

La Bête a la réputation d'avoir développé de nombreuses incarnations, car sa nature animale la pousse à beaucoup s'adapter aux circonstances et surtout à son environnement. Prenant généralement la forme d'animaux marins, ceux qui ne voient jamais le jour, certaines rumeurs raconteraient qu'il lui arrive de se métamorphoser en humain, mais qu'elle aurait alors beaucoup de mal à cacher son essence bestiale. Dans tous les cas, elle apparaît auréolée d'obscurité et parfois accompagnée d'autres créatures, de protecteurs, d'aucuns diraient d'une meute. La Bête se soucie peu de passer inaperçue ou de rendre son physique plus attrayant pour l'humain. Sa nature la pousse souvent à rendre ses incarnations impressionnantes, douées d'armes et de défenses naturelles. Cependant, les avatars ne prennent jamais la forme des créatures terrestres qui apeurent l'Homme. Le lion ou le loup sont trop agressifs pour la nature patiente de chasseresse des profondeurs de la Bête. De même, elle se représente rarement sous la forme d'un animal victime, soumis ou craintif, car il faudrait pour cela qu'elle considère que d'autres entités lui sont supérieures.

Deux de ses incarnations sont particulièrement célèbres, l'une parce qu'elle est régulièrement observée avant l'apparition ou l'étendue de nouvelles ténèbres, l'autre parce qu'elle a été un des rares avatars vaincus au cœur d'un combat devenu légendaire.

Le Prédateur

Le Prédateur est l'incarnation la plus connue de la Bête, car nombreux sont les humains à l'avoir un jour ou l'autre aperçu. Auréolé d'obscurité, il explore les abords de son territoire afin de trouver de nouvelles terres à conquérir, de nouveaux lieux où s'étendre. En fait, il cherche les endroits où la chasse sera la meilleure. En cela, il précède souvent un assaut de l'Anathème ou une avancée de l'obscurité.

Mais si le Prédateur est régulièrement vu parcourant la terre éclairée, l'obscurité reste son terrain de prédilection. Cette incarnation agit poussée par la chasse et un besoin insatiable de



sang. La plupart du temps, elle rôde à l'intérieur des apparitions récentes de ténèbres. Qu'elle apparaisse sous une forme terrestre, aquatique ou aérienne, elle sonde ce territoire inexploré afin de trouver une proie digne d'elle. Dans la panique de l'obscurité, l'Homme échappe rarement à ses pièges. Car dans un monde où les ténèbres sont un ennemi, l'humain ne peut que se laisser attirer par une lumière, une flamme au cœur de la nuit. Ce n'est que lorsque la victime est assez proche qu'elle découvre qu'au lieu du havre espéré, seul est face à elle un gigantesque poisson-pêcheur accompagné de lamproies prêtes à la dévorer. Car comme ce prédateur des profondeurs marines, la Bête sait qu'il faut parfois frayer avec la lumière pour attirer ses victimes dans l'obscurité.

Le Monstre

Le Monstre est actuellement une des très rares incarnations à avoir été vaincue par les humains. Ce combat est d'ailleurs devenu légendaire, car une seule personne a pu venir à bout de la créature. Cet homme a été renommé depuis cet exploit. Ayant gagné sa place au Knight à la droite d'Arthur, il a pris le nom de Lancelot.

Le Monstre était une représentation de la Bête en tant que puissance incarnée. Éloigné du jeu de la chasse, seul, sans meute, il était la domination personnifiée, une image de la suprématie par l'intimidation et la force. Il était aussi nommé la mère de toutes les créatures ténébreuses, car il aurait été à l'origine des mutations qu'a subies la faune européenne. Cet avatar n'avait pas la forme d'un seul animal. Il associait les attributs des entités les plus puissantes de la nature. Ailes de chauves-souris, gueule de requin, pinces de crabe, cette incarnation avait plusieurs têtes et d'innombrables pattes, pinces ou autres appendices qui lui permettaient de voler ou nager dans l'obscurité. Sa peau était cuirassée, ses morsures et piqûres vénéneuses. Sa force colossale n'avait d'égal que sa rapidité.

Peu réussissent encore à croire que Lancelot a été capable d'une telle victoire. Cet homme est un guerrier remarquable, certes, mais comment a-t-il pu vaincre à lui seul une incarnation ? À la vérité, la puissance de Diego Omessa à cet instant ne résidait pas tant dans son aptitude au combat, mais bien dans la lance qu'il a utilisée pour transpercer la créature.

Et l'Homme a vaincu la Bête

Les autres n'avaient pas survécu. Ils avaient pourtant réussi à s'enfoncer profondément dans les ténèbres malgré les hordes de créatures monstrueuses, bêtes aux gueules ouvertes et aux crocs acérés. Lorsque les attaques avaient augmenté en fréquence et en violence, Lancelot avait su qu'ils étaient proches. Dans cette obscurité infinie, il y avait quelque chose qui valait tous les sacrifices du monde.

Alors, seul, Lancelot avançait dans les ruines d'une cité qui s'était appelée Rome. Il avançait et tuait de sa lance tous ceux qui s'opposaient à lui. Il le savait, la Bête n'était pas loin, mais, sous son armure, un sourire déformait son visage. Qu'elle vienne. Un changement imperceptible dans l'obscurité ambiante a soudain attiré son regard. Comme si le noir de l'horizon était légèrement plus lumineux. Un bâtiment semblait se découper au milieu de l'Anathème, mais alors qu'il esquissait un pas vers son objectif, elle était là.

La créature était énorme et surpassait en laideur tous les récits qui lui avaient été faits. À la fois souple et rapide, le Monstre se déplaçait comme un serpent, prêt à se déployer vers lui en une morsure fatale. Et le bâtiment se trouvait juste derrière lui.

Le combat a longtemps fait rage et Lancelot savait qu'il devrait trouver une faille pour atteindre son objectif. Soudain, il a bondi pour dépasser la créature, mais celle-ci a été plus rapide et d'un coup de pince a heurté le bâtiment que l'homme visait. Un éclair de lumière s'est déployé et l'avatar a été projeté en arrière. Puis, aussi rapidement qu'elle était apparue, la lumière s'est éteinte tandis que les murs vétustes du bâtiment s'effondraient. De l'art, Lancelot n'a pu qu'entrevoir des visages, des corps drapés, une main tendue vers une autre puis l'obscurité est revenue. Il ne restait qu'une lueur dans les décombres. C'était ce qu'il cherchait, son but, autant mourir en l'atteignant.

Lancelot a de nouveau bondi et la créature n'a pu l'en empêcher. La lueur brillait sous les décombres, mais le temps lui manquait. Dans un accès de clairvoyance ou de désespoir, Lancelot a plongé son arme pour qu'elle atteigne l'étincelle. La lance s'est enfoncée dans la pierre et quelque chose l'a agrippée. Le Monstre était sur lui et il tirait sur son arme de toutes ses forces. Quelle folie ! Il avait sacrifié sa dernière arme et cette idée allait lui coûter la vie. Mais dans un claquement sec, la ruine a cédé et la lance s'est projetée, comme douée de sa propre conscience, dans la gueule de la créature. Au bout de la lame brillait un éclat aveuglant, mouvant. Sa lumière a semblé envahir le Monstre, contaminant la noirceur de l'incarnation à une vitesse fulgurante. Une détonation a soudain projeté l'homme à terre puis, plus rien. Juste une brillance au bout de sa lance. Elle enrobait la lame comme si elle avait été forgée avec. Elle était un phare dans les ténèbres et Lancelot, sombrant dans l'inconscience, a su qu'il rentrerait à Camelot vivant et vainqueur. Car le Monstre n'était plus.

Comportement

La Bête se distingue des autres Seigneurs par son comportement, car là où ces derniers sont très enclins à communiquer, à marchander ou à séduire, elle privilégie des relations de dominant à dominé ou de prédateur à proie. Cela ne signifie pas pour autant que l'éclat est totalement dénué d'intelligence et se montre incapable de communiquer autrement que par la force et la traque. Cependant, sa nature bestiale le pousse la plupart du temps à suivre son instinct, sans établir de plan à l'avance. Ainsi, une personne qui agit de façon adéquate devant une incarnation de la Bête, en présentant une attitude humble et soumise par exemple, n'est en général pas immédiatement détruite et a même parfois l'occasion de demander une faveur. Une attitude agressive, au contraire, déclenche soit une volonté de jeu sanglant, soit un déchaînement de violence inégalée.

Néanmoins, plutôt que par l'intermédiaire d'échanges, la Bête préfère étendre son influence par la corruption, qu'elle soit mentale ou physique. Chez les animaux, celle-ci est très visible. D'abord parce qu'elle accentue à l'extrême les attitudes naturelles des espèces. Ainsi, les chiens se sont affranchis des hommes pour former des meutes agressives, les chats se sont mis à garder jalousement leurs territoires, allant parfois jusqu'à exproprier leurs anciens maîtres. Ensuite, parce que cette corruption commence à modifier leurs corps. Poussée par un darwinisme accéléré, chaque espèce commence à développer des mutations afin de s'adapter à sa nature plus sauvage et surtout à l'avancée des ténèbres.

Chez l'Homme, quelques cas de mutation physique ont été recensés. Il est arrivé qu'on retrouve des enfants perdus dans l'obscurité pendant un temps et que l'on constate chez eux une musculature modifiée, des dents acérées et des yeux capables de percer les ténèbres. Certaines personnes dans les arches ont aussi été contraintes de rejoindre les rebuts à cause de détails bestiaux trop développés tels que des écailles ou des branchies. Toutefois, si quelques citoyens ont été rejetés pour leurs transformations physiques, rares sont ceux qu'on exclut à cause de leur comportement. Et pourtant, la Bête s'insinue lentement mais sûrement jusque dans les arches les mieux protégées.

Contrairement à plusieurs autres Seigneurs, le cinquième n'aime pas marchander. S'il attire et traque les humains, ce n'est pas pour les séduire ensuite, mais simplement pour le plaisir de la chasse. Il a pourtant conscience que si les humains sont en général des proies, parfois des ennemis, ils peuvent aussi lui rendre d'importants services. Ainsi, la Bête peut quelques fois frayer avec les Hommes, surtout quand ceux-ci sont rejetés à cause d'une nature trop animale. Mais alors, la domination et l'intimidation priment sur la séduction et le marchandage. Les termes sont simples et la manipulation rare, en apparence. Oui, car, quoi qu'il arrive, s'approcher et communiquer avec le Seigneur renforce son influence, indéniablement.

Et c'est là que la Bête est un réel danger pour l'Homme. Là où elle s'insinue, s'insinue la volonté de chacun d'agir pour sa survie et celle des siens. D'abord, l'être influencé cherche à sauver l'Humanité, son groupe, sa famille. Mais bientôt, l'ascendant de l'éclat se renforce et la personne ne sait plus qui elle doit protéger. Elle avant tout bien sûr, mais serait-elle capable de se sacrifier pour sauver un de ses petits ? Aider à la survie des siens, n'est-ce pas d'abord contribuer à sa propre survie. Ce n'est que lorsqu'une mère dévore ses enfants qu'on constate que la domination de la Bête peut être pleine et entière.

Pouvoir

Le cinquième Seigneur est le représentant des instincts les plus enfouis au fond de chacun. Lorsque les humains font des concessions sur leurs propres envies ou projets afin d'aider les autres, il leur rappelle que ce qui importe avant tout, c'est sa survie et ses besoins propres. En cela, toute personne qui s'approche trop de la Bête ressent irrésistiblement l'envie d'abandonner toute mission supérieure ou toute aide à une autre personne pour s'axer sur ses envies propres et ses besoins. Ainsi, quelqu'un qui cherche à venir en aide à une communauté va préférer privilégier sa survie en s'enfuyant. Mais cela peut aussi être en rapport avec des tensions présentes depuis longtemps. En s'engageant dans le territoire de la Bête et en s'en rapprochant, les rivalités vont s'affirmer et provoquer des bagarres tout comme les désirs sexuels vont être plus puissants et peuvent mener à des viols. Malgré leurs grands objectifs, les chevaliers eux-mêmes ont le plus grand mal à garder leur sang-froid et à ne pas succomber à leurs instincts primaires.

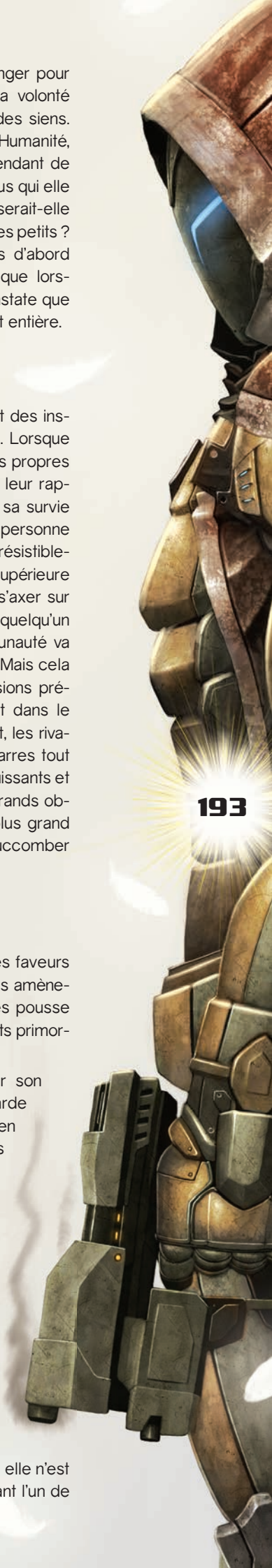
Objectif

La Bête n'a pas pour objectif de gagner les faveurs des Hommes, car elle sait que le temps les amènera fatalement à elle. L'arrivée des ténèbres pousse l'Humanité à se retrancher dans ses instincts primordiaux pour assurer sa survie.

Pour l'instant, elle cherche à agrandir son terrain de chasse, son territoire, qu'elle garde jalousement. Elle sait que son apparition en certains lieux sur Terre a enfoui des trésors chers à l'Humanité, liés à leurs croyances, et elle s'amuse à traquer ceux qui croient pouvoir lui voler ce qu'elle considère désormais comme son bien. Bien sûr, cette attitude lui a déjà coûté cher, avec Lancelot en particulier, mais l'éclat continue malgré tout ses traques joueuses.

Domaine

La Bête établit son hégémonie sur une partie de l'Europe, de l'Allemagne à l'Italie dont elle a envahi une grande partie jusqu'à Naples. La partie plus au sud de la botte, si elle n'est pas couverte de ténèbres, forme cependant l'un de



ses territoires de chasse favoris. La Grèce fait elle aussi office de lieu d'amusement. À l'ouest, son territoire s'étire jusqu'aux abords de Paris, mais le Knight, aidé des nombreuses communautés de rebuts de la ville, la rend difficilement accessible à l'éclat. En outre, d'autres Seigneurs tels que le Masque, ont fait de l'immense cité leur terrain de jeu et ne voient pas d'un bon œil que la Bête cherche à l'ajouter à son territoire. À l'est enfin, ses ténèbres se hissent en partie sur l'Ukraine et la Roumanie, jusqu'à la frontière russe. La proximité de l'énorme tache d'Anathème qui recouvre le Proche-Orient, de la Turquie à l'Afghanistan, l'empêche cependant d'avancer plus.

Créatures et serviteurs

Comme leur Seigneur, les créatures de la Bête comportent des caractéristiques attachées aux créatures nocturnes, marines et abyssales. Si peu de types se détachent les uns des autres, on distingue en leur sein une multitude de créatures différentes en fonction des espèces corrompues ou assimilées.

La liste des créatures et serviteurs de la Bête se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 348**.

Alliés et ennemis

Alliés

Le premier allié de la Bête est la Chair. Assez éloignés l'un de l'autre pour que leurs territoires ne se touchent pas, les deux Seigneurs se sont partagé les créatures vivantes sur Terre à leur arrivée. La Chair a cédé à la Bête toutes les espèces sauf une, et cette dernière a trouvé que le marché était particulièrement à son avantage. Dans la zone hyper civilisée qu'était l'Europe, la Bête s'est vite rendu compte qu'elle avait cédé une espèce dominante, capable de faire disparaître des races d'animaux en assez peu de temps. Pour l'instant, elle ne pense pas à briser leur pacte, mais elle sait que l'Humanité est inévitablement destinée à retrouver ses instincts primaires et donc à se rapprocher d'elle pour survivre.

La Bête a depuis peu formé une alliance de circonstance avec le Masque. Jusqu'à présent, elle recouvrait l'Italie, l'Autriche et l'Allemagne, mais n'était que peu étendue sur la France. Elle sait que de nombreux lieux recouverts par son territoire sont empreints d'un art très ancien et que cela l'affaiblit considérablement. Néanmoins, elle sait aussi que ce patrimoine amène de nombreuses proies de qualité, notamment des chevaliers, sur son territoire et ce divertissement lui est très cher. Le Seigneur voudrait donc ajouter à son terrain de chasse la ville de Paris, qu'il sait être une des places d'Europe les mieux défendues quoiqu'encore sans arche. Pour cela, le Masque lui a proposé de l'aider à rejoindre ce territoire, à condition qu'il conserve l'hégémonie sur quelques quartiers et même parfois juste sur des bâtiments. Depuis, le sixième éclat travaille à faire disparaître dans les ténèbres les nombreux lieux de culture de Paris afin de diminuer la résistance naturelle de la « Ville Lumière ». Même si la Bête se doute qu'il doit avoir une idée derrière la tête, elle accepte cette aide, considérant que c'est le meilleur moyen, pour l'instant, d'étendre à nouveau son territoire.

Enfin, l'éclat n'a pas d'alliés humains. D'une part, il n'est pas dans sa nature de s'associer aux Hommes, et d'autre part, selon les règles du jeu et selon le pacte conclu avec la Chair, il n'a pas à s'infiltrer parmi l'espèce humaine.

Ennemis

Le Knight est un ennemi récurrent de la Bête, car il cherche à tout prix à l'empêcher d'augmenter son territoire, celui-ci étant très proche d'Humanité, l'arche de Londres, et donc de Camelot. De plus, la tache de ténèbres dans laquelle circule le Seigneur cache de nombreux trésors, arts, monuments, que l'organisation cherche à récupérer afin de renforcer des arches et des communautés contre l'Horreur. Pour ces raisons, de nombreux combats opposent les deux entités. Mais ce ne sont pas les seules. L'éclat laisse parfois délibérément des chevaliers s'enfoncer dans l'obscurité afin d'entamer une chasse contre eux. Pour ce Seigneur, les chevaliers sont une véritable proie de choix. Ils sont énergiques, combatifs et souvent même marqués par une hargne qui lui plait particulièrement. En fait, la Bête espère pouvoir un jour en corrompre afin d'en faire ses champions, traqueurs d'élite et tueurs assoiffés de sang.

La Bête ne supporte pas les organisations humaines qui cherchent à manipuler la nature des Hommes, particulièrement lorsqu'il s'agit de les améliorer en les dotant de caractéristiques animales. Plusieurs corporations se sont risquées à ce type d'expériences depuis l'arrivée des ténèbres sur Terre, mais seule l'une d'elles en a fait sa spécialité : Hemera Genetics. Pour aller toujours plus loin dans leurs recherches, les membres de cette corporation n'hésitent pas à enlever des créatures de la Bête pour étudier leurs mutations et tenter de les reproduire. Évidemment, ces méthodes déplaisent fortement au Seigneur. Officiellement, pour elle, seule la nature des créatures les pousse à ces transformations et il ne faut pas contrefaire la nature. Officieusement, l'éclat veut garder jalousement la prérogative de ces mutations.

Il est évident que la Bête ne sait en rien l'influence qu'a la Chair au sein de cette entreprise, mais si elle venait à le découvrir, le pacte qui lie les deux entités en serait très fortement fragilisé.

Parmi les autres Seigneurs des ténèbres, la Bête est particulièrement opposée à la Dame qui sévit en Afrique. En effet, le cinquième représente l'instinct en chacun qui le pousse à chasser pour survivre et en général à faire la guerre. Il est habité par une

rage froide qui ne peut être assouvie qu'en faisant verser le sang. En cela, il est parfaitement opposé à la Dame qui ne cherche que le silence et la paix ultime. Pour cette dernière, la Bête est simplement bruyante et inutile. Pour l'autre, la Dame est une créature contre-nature, trop silencieuse et trop statique pour pouvoir survivre dans un monde tel que la Terre.

Le Masque



Le Mur

Présentation

Le Masque représente ce qui est caché, qu'on cherche à le dissimuler ou, au contraire, à le trouver. Il est dit que lorsque l'Ophidien a été sur le point d'achever la création de cet éclat, il a pris le parti de le cacher sous un masque, et avec lui, de dissimuler une part de ses secrets, de telle sorte qu'ils soient à jamais, eux aussi, éclipsés sous le masque.

Depuis sa création, le sixième éclat n'est que mensonge et faux-semblants. Il est pourtant irrésistiblement attiré par toutes les vérités qui l'entourent et qu'il aime à transformer en secrets dont lui seul est le gardien. Il s'est vite rendu compte que les évidences n'ont que peu de valeur, que les vérités les plus importantes sont celles que peu de gens connaissent. Pour obtenir ces vérités, ces secrets souvent, le Masque est prêt à tout. Il sait s'introduire, falsifier, marchander ou faire chanter pour arriver à ce qu'il souhaite. Face aux Hommes, cela lui semble être un jeu d'enfant. Il a vite découvert que le véritable défi à relever, c'est de découvrir les petits secrets bien cachés de ses frères et sœur, les autres Seigneurs de l'Abysse, voire de l'Ophidien lui-même.

Pour atteindre une bribe de vérité, le Masque est capable de déployer des mines de plans farfelus, parfois ridicules, mais souvent efficaces. Il n'utilise pas forcément les informations qu'il trouve, mais s'efforce de les sauvegarder. Après tout, peut-être lui serviront-elles dans un avenir proche.

Cependant, lorsque l'éclat se rend compte qu'il ne pourra atteindre un secret enfoui, il peut devenir un véritable danger pour celui qui cherche à le lui cacher. Plutôt que d'obtenir cette vérité et de la faire subsister, il s'engage à la briser, à désamorcer ce secret qui ne servira alors plus à rien. Il peut alors devenir un ennemi dangereux, prêt à agir en dehors de toute logique, à simplement mettre des bâtons dans les roues de ses adversaires, histoire de leur donner une petite leçon.

En attendant d'obtenir ce qu'il souhaite des autres Seigneurs de l'Abysse, le Masque se tourne volontiers vers les Hommes. Peu intéressé par l'obtention d'un territoire, sauf s'il s'agit de lieux qui pourront s'avérer utiles par la suite, il s'attache plutôt à enlever des humains. Les étudiant, explorant tous les recoins de leur tête pour en extraire leurs pensées intimes, il les empêche ensuite d'appréhender ce qui les entoure pour en faire ses esclaves. Ainsi rendus aveugles et sourds, souvent à l'aide d'un masque, ces humains deviennent malgré eux les protecteurs de vérités qu'ils ne peuvent eux-mêmes connaître. Emmenés dans l'Abysse, ils peuplent le cercle du Seigneur dans Renaissance qu'ils animent par leurs gestes automatiques dans une immense mascarade improvisée.

Car pour le Masque, il faut beaucoup de petites choses sans intérêt pour en cacher ne serait-ce qu'une qui ait un semblant de valeur.

Description

Quelle que soit la forme qu'il revêt, et même au cœur des Abysses, le Masque est reconnaissable par la face uniformément blanche qu'il arbore, face percée de deux yeux noirs et d'une bouche expressive. Loin d'être lumineux, ce masque peut pourtant être visible même dans l'obscurité la plus profonde ou, au contraire, passer inaperçu au sein de la nuit.

Si au premier abord, le « visage » du Seigneur est sans émotion, celui qui s'adresse à lui peut y voir apparaître toutes sortes de mimiques et d'expressions. Néanmoins, aucun

ne sera à même de savoir si les airs pris par l'éclat sont sincères ou parfaitement simulés. Après tout, il s'agit d'un masque et le véritable visage qui est dissimulé derrière n'est connu de personne. Beaucoup pensent que le véritable visage du Masque serait un moyen de le détruire, d'en venir à bout. En vérité, son véritable visage, c'est son masque. En effet, en mentant sur sa nature même, le Seigneur a joué le tour de force de dissimuler à tous sa véritable nature tout en la leur montrant sans fard. La preuve que cacher la vérité ne passe pas forcément par une dissimulation physique.

Au cœur de son cercle, dans une tour qu'il souhaite être une copie de celle de l'Ophidien, le sixième prend la forme d'un immense masque prenant presque toute la place de la salle principale, un visage blanc encastré dans un mur de ténèbres. N'ayant nul besoin de membres ou de corps pour agir, le Masque se contente alors d'ouvrir la bouche pour y faire apparaître ce qu'il désire.

Incarnations

Sur Terre, en dehors de son masque, les formes du Seigneur semblent de peu d'intérêt. Grande cape d'ombre, volute d'obscurité, cristaux d'élément alpha, le Masque a rarement besoin d'un corps pour agir. Par discrétion, et lorsqu'il y trouve une utilité, il préfère prendre le contrôle d'un humain pour mener à bien ses objectifs.

Le Mur

Le Mur est une incarnation du Masque qui peut apparaître sur n'importe quelle surface plane assez grande pour comporter une face blanche. Cette incarnation n'a pas besoin de corps, son seul visage suffit à faire tout ce dont elle a besoin, c'est-à-dire parler et observer.

Pouvant être tout petit et se faire discret, ou au contraire s'étendre sur plusieurs mètres de long, le Mur peut être un espion, regardant et écoutant tout ce qui se passe dans un lieu. Mais l'usage principal de cet avatar, c'est la parole. Car il apparaît principalement pour s'adresser à quelqu'un. Récupérer des informations et surtout marchander, voilà ce que fait le Mur. Pour forcer à la discussion, il est capable de bloquer des passages, voire même d'acculer une personne en créant des façades autour d'elle. Mais ces actes ne sont que des techniques pour forcer son otage à rentrer dans son jeu.

Pour le Mur, la parole prime sur tout le reste. Il ne cherche donc pas à obtenir une victoire facile et rapide. Il cherche au contraire à faire durer chaque échange, à retarder chaque compromis. Il s'intéresse à quiconque peut lui apporter quelque chose et va chercher par tous les moyens à obtenir ce qu'il souhaite. Plus ce qu'il cherche à obtenir est difficile à avoir, plus il se fait une joie de trouver le marché qui fonctionnera. Car convaincre simplement n'est pas la mission de cet avatar. Pour que l'échange soit intéressant, lui-même doit mettre quelque chose dans la balance, information, objet, personne. Il engage dans chaque marchandage quelque chose qu'il peut donner et, étonnamment, il tient ses engagements.

C'est pourquoi le Mur ne supporte pas d'être trahi ou floué, et si cela lui arrive, il essayera par tous les moyens de retrouver celui qui l'a arnaqué afin de lui proposer un nouveau marché qu'il sera alors forcé de tenir.

L'Ombre

L'Ombre est par essence l'espion, celui qui se fond dans l'obscurité et peut atteindre n'importe quel lieu sans être remarqué. Reine de la nuit, cette incarnation du Masque peut se glisser en tout endroit qui comporte une zone d'obscurité assez intense pour la contenir. Cette zone peut être relativement petite, pourvu qu'elle puisse laisser place à un masque. Cependant, l'avatar ne peut en sortir si la lumière est trop puissante et doit donc trouver des moyens de voyager avec le mouvement de l'obscurité qui l'entoure afin d'atteindre son objectif. Cela peut parfois prendre du temps, notamment lorsque les ombres sont soumises à la course du soleil, mais l'incarnation n'est jamais pressée et peut faire preuve d'une très grande patience, surtout quand son but en vaut la chandelle.

Partout où le noir règne, l'Ombre peut se faufiler. Elle peut ainsi déverrouiller les serrures les plus complexes en s'y introduisant. Elle peut aussi, par exemple, suivre une personne pendant des jours, lovée dans son ombre et observer tous ses faits et gestes, à moins qu'elle n'attende simplement la nuit pour l'étouffer ou lui chuchoter un message dans son sommeil.

Si elle observe et se faufile, elle peut aussi être le bras armé du Masque, l'assassin qui surine rapidement et proprement. Même lorsqu'elle est découverte, elle reste un assassin faisant preuve d'une dextérité hors norme. Utilisant des éclats effilés qu'elle semble former à partir des ténèbres, l'Ombre est à la fois rapide et imprévisible et personne ne peut, jusqu'à présent, se vanter d'avoir survécu à son contact mortel.

Comportement

Le Masque est en quelque sorte un paradoxe. Menteur, manipulateur, il est très surveillé par l'Arbitre qui le contraint à respecter les engagements qu'il prend, et même lorsque ceux-ci ont été conclus à cause d'une imposture ou d'un piège. Pour ce Seigneur, on peut être libre de berner n'importe qui et d'user du mensonge pour arriver à ses fins, mais cela ne se fait que si aucune promesse ne nous lie à la personne qu'on berne.

Au premier abord, l'éclat semble toujours faire fi ce qui lui est proposé et peut l'intéresser. Il détourne

ainsi les discussions de leur sujet principal par un enchaînement de plaisanteries ou par une devinette. Il paraît prendre la vie et l'avenir du monde comme une vaste pièce de théâtre, et a un fort penchant pour la comédie et l'absurde. C'est pour cette raison que ce Seigneur est particulièrement difficile à cerner. D'une part, son attitude joviale lui donne un air parfois sympathique, mais ses illogismes et ses extravagances provoquent souvent la méfiance de celui qui se trouve en face de lui, et qui se demande s'il est pris au sérieux ou s'il discute avec un fou. D'autre part, la cruauté froide dont peut faire preuve le Masque montre à certains qu'il ne s'agit pas d'un être faisant preuve d'un quelconque sentiment positif et qu'il ne ressent ni sympathie, ni amitié.

Le cinquième éclat prend peu d'humains au sérieux. Tout au plus sont-ils bons à le divertir ou à servir d'esclaves. Les autres sont les êtres avec lesquels il serait intéressant de marchander. Enfin, il existe quelques exceptions parmi les Hommes que le Masque considère différemment. Il s'agit de ceux qui ont un jour réussi à le berner, en se soustrayant par exemple à un marché conclu ou en réussissant à garder un secret très attrayant. Dans ce cas, si l'éclat peut garder son attitude de comique en surface, il tend par ailleurs à devenir un véritable danger, envoyant ses créatures pour espionner, acculer et contraindre la personne à conclure (ou conclure à nouveau) un échange avec lui. Mais très rares sont les humains à avoir le privilège d'une telle attention, car, en général, il garde ce type d'attitude pour ses frères et sœur de l'Abysse.

Pouvoir

Afin de pouvoir agir dans la plus grande discrétion, le Masque passe régulièrement des marchés avec des humains. Lorsque ceux-ci ne possèdent pas d'information assez importante à procurer, et que seules leur position ou leur proximité avec un secret les rendent intéressants, il peut leur faire une proposition que beaucoup considèrent comme raisonnable. Le Seigneur leur demande de lui céder une nuit de leur vie. Pendant cette nuit, il leur rend visite et ils doivent accepter de lui céder leur corps. Ce qu'il se passe alors jusqu'à ce qu'ils reprennent conscience ne les regarde pas, et au terme de cette nuit, leur corps leur est rendu. Parfois, le Masque accepte de promettre qu'il sera en bon état. Parfois, cela n'a pas d'importance pour lui. Ce qui lui importe, c'est de pouvoir, grâce aux humains dont il prend le contrôle et sans qu'on le soupçonne, atteindre des secrets bien gardés des ténèbres ou obtenir objets ou personnes qui lui serviront à l'avenir.

Objectif

Au début de la conquête de la Terre, le Masque souhaitait connaître la totalité des plans, tactiques, décisions de ses frères et sœur afin d'avoir la possibilité de se mettre du côté du plus fort le moment venu. Cependant, face aux secrets des autres Seigneurs, particulièrement ceux de la Dame, il a décidé d'observer moins et d'agir plus. Prenant le contrôle de populations et de territoires de petite taille, mais éparpillés dans des lieux cruciaux, il espère gagner un moyen de pression pour obtenir ce qu'il souhaite des autres au moment opportun. Il prend aussi un malin plaisir à insérer des grains de sable dans les rouages des dispositifs mis en place par les Seigneurs. Il espère ainsi découvrir quelques bribes d'informations qui pourront lui servir à l'avenir. Cette attitude l'a même poussé, bravant les règles du jeu, à prendre contact avec un orphelin de la Création, celui que l'on nomme « le Vide », une entité qui apporte le néant sur son passage et dévore tout ce qui est oublié.

Mais le Masque prend garde à ne pas trop user de ses farces et des bâtons qu'il aime à mettre dans les roues de sa fratrie. En effet, il ne veut en aucun cas se mettre à dos un Seigneur susceptible d'obtenir un grand territoire sur Terre. Il espère, par ses actes, attiser leur attention et leur montrer qu'il peut s'avérer utile et ingénieux dans bien des situations.

Pour l'instant, l'éclat demeure un électron libre qui attend le bon moment pour partager une victoire, car il sait que les quelques territoires qu'il a sous son contrôle et les actions qu'il enclenche pèseront un jour ou l'autre dans la balance. Toutefois, plus il agit, plus il découvre que l'Abysse est lui-même en déséquilibre. S'intéressant à l'Ophidien, il n'a pas manqué de remarquer son inaction. Plutôt que de partager la victoire au jeu en cours sur Terre, le Masque commence à se demander s'il ne serait pas mieux pour lui de gagner l'Abysse, seul, tandis que les autres sont tournés vers la Terre.

Domaine

Le Masque s'établit sur des lieux restreints et sur des petites communautés humaines qui sont simples à contrôler, mais présentent une grande importance stratégique. En effet, il a compris la leçon du contrôle qu'il a voulu établir sur Dublin et de la défaite cuisante que cela lui a coûtée face à Arthur et son Excalibur. C'est pourquoi il préfère dorénavant se simplifier la tâche. Par exemple, le Masque a mis sous sa coupe le Musée du Louvre dans lequel il garde enfermée une grande partie des personnes qui y travaillaient. Il garde ainsi sous son contrôle une grande quantité d'œuvres d'art et les personnes à même d'en prendre soin.

Le Seigneur prend aussi le contrôle de petits groupes qui, au premier abord, semblent de peu d'intérêt et n'attirent l'attention de personne. Dans ces communautés, souvent recluses, le Masque fait ses propres expériences qui, la plupart du temps, ne respectent pas les règles établies par l'Ophidien. Avec ces expériences, il se garde une porte de sortie au cas où les points stratégiques sous son hégémonie s'avéreraient moins intéressants que prévu. Par exemple, la ville de Wynne en Alaska est complètement isolée du reste du pays par d'immenses remparts de neige. Là-bas, l'éclat, en association avec le Vide, essaye de créer un nouveau type de créature abyssale.



En général, il se garde bien d'empiéter sur le territoire des autres Seigneurs, à moins qu'un marché le lui permette, ce qui est le cas pour le Louvre que le Masque a su négocier avec la Bête.

Le Masque et Nox

Ces morceaux de territoires formant le domaine du Masque semblent de premier abord assez petits et le Seigneur a d'ailleurs pour projet d'y ajouter dans un avenir proche le contrôle de plusieurs arches. En effet, l'éclat, au début du jeu sur Terre, a créé une société secrète, Nox, afin de mettre sous son contrôle les personnalités les plus influentes du monde. Utilisant son incarnation nommée l'Ombre pour s'introduire chez ces humains d'importance, il leur a susurré la nuit, pendant des semaines puis des mois, qu'ils étaient les élus destinés à obtenir l'immortalité. S'ils souhaitaient y accéder, ils devaient cependant permettre l'arrivée de l'Anathème sur Terre. S'ils acceptaient, ils seraient non seulement immortels, mais deviendraient les dirigeants de l'Humanité tout entière.

Cependant, malgré lui et à cause de l'Homme en noir qui s'était infiltré parmi les membres, lorsque les ténèbres ont fini par arriver, la décision a rapidement été prise de regrouper l'Humanité dans des arches afin d'en protéger une partie de l'Anathème.

Maintenant que les arches sont d'une grande importance sur Terre, le Masque a l'intention d'abattre ses cartes et de prendre leur contrôle. En menaçant les immortels de dévoiler l'origine de leur pouvoir et de montrer au grand jour leur lien avec l'obscurité, le Seigneur a l'intention dans un avenir proche de mettre sous son emprise plusieurs d'entre eux et de les remplacer par des hommes de paille. Mais bien sûr, tous les membres de Nox ne sont pas dupes, et certains commencent d'ores et déjà à prévoir leur réponse aux attaques du Masque.

Créatures et serviteurs

Le Masque se sert du mensonge et de l'ombre pour former ses créatures et serviteurs. Ceux-ci sont très identifiables par le masque blanc qu'ils portent toujours sur ou à la place de leur visage. Toutefois, les nombreux humains que le Seigneur enlève sont autant d'êtres à sa merci quand il ne les utilise pas comme monnaie d'échange dans les marchés qu'il conclut.

La liste des créatures et serviteurs du Masque se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 353**.

Alliés et ennemis

Alliés

Le Masque peut être allié avec beaucoup de personnes, entités ténébreuses ou êtres humains. Mais ces alliances ne sont que de circonstance et, à moins qu'un pacte ait été conclu, le Seigneur se laisse la liberté de s'en défaire quand bon lui semble. En règle générale, le Masque s'associe au camp des vainqueurs ou aux êtres qui peuvent, à un moment donné, lui apporter quelque chose. Un de ses premiers alliés a ainsi été la Bête, avec qui il s'est associé pour envahir Paris, sous condition qu'il puisse garder le contrôle sur quelques lieux restreints tels que le Louvre.

Véritablement apprécié d'aucun de ses frères et sœur, le Masque est pourtant une force qu'il ne faut pas ignorer dans les plans de chacun. Détenteur d'un nombre impressionnant d'informations et de secrets sur les uns et les autres, les Seigneurs savent qu'il vaut mieux l'avoir comme allié que comme ennemi, et gardent la plupart du temps à son encontre une attitude respectueuse. Après tout, le sixième n'a que faire de leur sincérité, leurs faux-semblants lui suffisent. Pour l'instant.

Chez les humains, l'éclat s'est très vite attaché à s'associer aux hommes et femmes les plus puissants. Les attirant sous le couvert d'une société secrète nommée Nox, il les a manipulés et est entré dans les moindres secrets de ces puissances mondiales. Cependant, l'un de ses membres éminents, Ismaël Jhélam, est toujours resté un mystère pour lui. Si, à l'instar des autres, il a offert ses secrets au Seigneur, certaines de ses décisions l'ont surpris. Il a par exemple proposé la construction des arches et, malgré les efforts du Masque pour les faire changer d'avis, tous les membres de Nox ont donné leur accord. Avec le recul, le sixième a trouvé cette idée plus intéressante qu'il n'y paraissait. Si son contrôle sur certains des membres de Nox a diminué, ceux qui lui cèdent encore leurs secrets sont devenus les administrateurs d'immenses arches. Des personnes comme Dolores Mercato, PDG de Tlatoc inc. et administratrice de l'arche de Mexico, ou Dikembe Hooper, actuel président des États-Unis et administrateur de l'arche de Chicago, sont ainsi totalement dévoués au Seigneur.

S'ils ne sont pas ses alliés, le Masque tourne un regard attentif vers le Knight. Première force humaine contre les ténèbres, il envisage d'ores et déjà l'échec de l'Anathème et saura alors vers qui se tourner. Peut-être que lui et l'Humanité auront des éléments à partager si le cas de figure se présente.

Ennemis

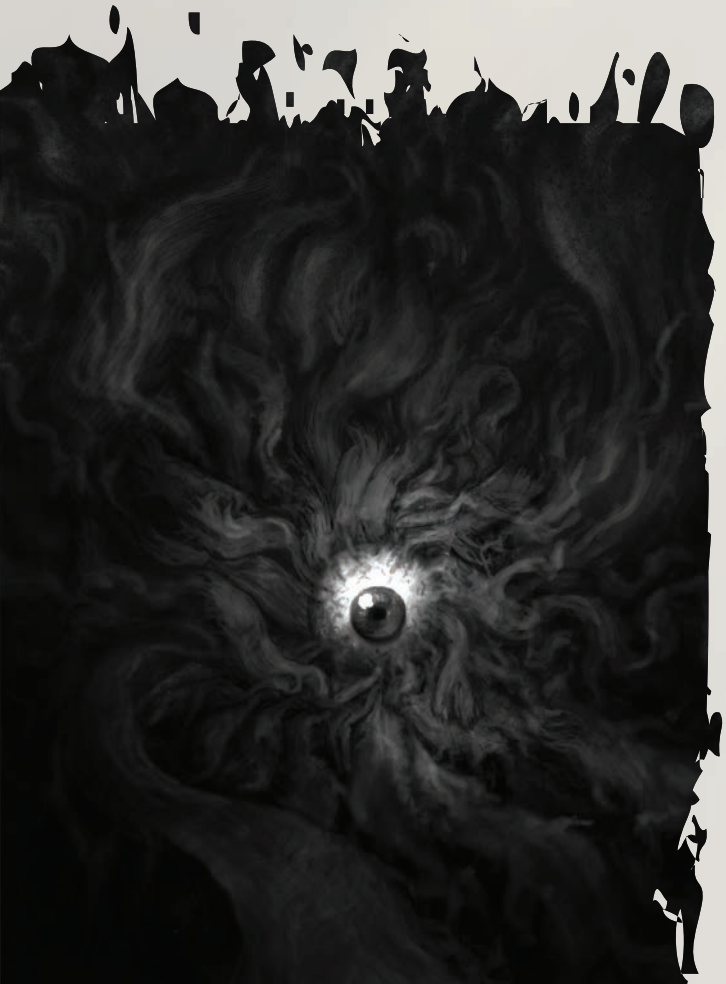
Seule la Dame ne rentre pas dans le petit jeu du Masque. Loin des mensonges et des faux-semblants, elle préfère s'isoler dans son territoire de glace et semble agir à l'abri des regards indiscrets, particulièrement de ceux du sixième. À force de

tentatives infructueuses afin d'obtenir des bribes d'informations, le Seigneur a commencé à développer une haine profonde envers sa sœur. Il n'a dorénavant qu'un seul souhait, déjouer ses plans, quels qu'ils soient, pour lui faire regretter d'être aussi hermétique à ses manipulations.

S'ils ne sont pas directement opposés, le Masque voue une certaine inimitié au Seigneur qui lui est le plus antithétique : l'Arbitre. Car ce dernier est l'opposé de la fourberie en étant le garant de la droiture et du respect des règles. Le Masque se doute même que l'Ophidien l'a façonné en partie pour l'obliger à rester dans le rang. De plus, cet éclat étant l'archiviste de l'Abysse, il garde en sa possession une quantité gigantesque d'informations que le Masque a le plus grand mal à lui soutirer. De même, il aurait le pouvoir de fouiller la conscience pour déterminer les culpabilités et les actes répréhensibles chez les Hommes comme chez les créatures de l'Abysse. Pour cette raison, le Masque en est particulièrement jaloux.

Chez les humains, une organisation, la Black Cell, a décidé de s'opposer aux Seigneurs et particulièrement au Masque. Conscients que le sixième, voulant obtenir une part de la victoire d'un autre, renforcera son frère le plus puissant lorsqu'il jugera la partie sur le point de se finir, les membres de l'organisation considèrent l'éclat comme un ennemi à supprimer au plus vite. Bien sûr, ils ont l'intention de lui faire avouer d'abord tous les secrets qu'il détient et qu'ils utiliseront ensuite pour détruire tour à tour les autres Seigneurs.

L'Arbitre



Présentation

La guerre qui oppose les ténèbres à l'Humanité est certes une invasion, mais il s'agit aussi d'un jeu qui oppose les Seigneurs de l'Abysse entre eux. Pour cette raison, et comme pour toute opposition, des règles s'imposent afin que le combat reste loyal et la victoire pas trop rapide.

Depuis que les ténèbres et la lumière existent et se confrontent, il est arrivé plusieurs fois que l'un ou l'autre triche afin de détruire de façon irrégulière son ennemi. Après les attaques du Faucon, puis la fragmentation du Serpent en neuf éclats, ce dernier s'est rendu compte qu'à ce jeu, il n'était pas le plus fort. Des neuf éclats qui sont ensuite devenus des Seigneurs, l'un d'eux a donc été nommé l'Arbitre. Particulièrement clairvoyant, agissant selon certaines règles établies par l'Ophidien, le septième serait un rempart contre les actes déloyaux du Faucon. Ainsi, contrairement aux autres éclats, tous formés pour la guerre à leur façon, l'Arbitre serait un défenseur. Et en plus de cela, il ferait en sorte que l'Ophidien impose ses propres règles du jeu face au Faucon. Même si cela forçait les ténèbres à respecter elles-mêmes ces règles, particulièrement le Masque qui a précédé la naissance de l'Arbitre, cela permettrait d'équilibrer en quelque sorte les forces.

Puis, après la victoire de l'Abysse sur l'Éther et avec l'invasion de la Terre, l'Arbitre a pris peur. Si une paix durable s'établissait sur Terre et entre les Seigneurs, sa place n'aurait plus lieu d'être. Il a alors décidé de proposer au premier ainsi qu'aux autres un jeu pour se partager la Terre. Une façon d'agrémenter leur tâche qui était de fournir du désespoir à l'Ophidien. Ainsi, devant l'opposition qui se manifesterait entre les éclats pour obtenir le contrôle de l'Humanité, l'Arbitre ferait office de régulateur et s'efforcerait de faire respecter les règles du jeu. Là encore, c'est l'Ophidien qui a imposé les nouvelles règles aux Seigneurs. Celles-ci forcent les Seigneurs à agir de façon plus réfléchie, mais cela permet aussi à la nouvelle guerre de se dérouler plus lentement.

Car le premier éclat n'a pas d'intérêt à ce que l'Humanité soit dévastée en quelques semaines, bien au contraire.

L'Arbitre est en quelque sorte un élément particulier du jeu des Seigneurs. Bien qu'il n'ait pas un objectif défini concernant l'Humanité, il fait tout de même partie intégrante du phénomène puisqu'il l'encadre avec force règles et barrières. Surveillant à la fois les actes des Seigneurs dans l'Abysse et sur Terre, il est omniprésent dans la guerre qui oppose les Hommes et les éclats, même s'il est presque invisible aux yeux de l'Humanité.

Description

L'Arbitre ne se présente sous sa forme complète que lorsqu'il a besoin de se manifester aux créatures de l'Abysse. Le reste du temps, il n'est formé que d'une multitude d'yeux qui surveillent encore et toujours les

agissements des Seigneurs et de leurs serviteurs au sein de tous les cercles de la grande cité. Ces yeux, parfois énormes et très visibles, ou au contraire petits et discrets, se placent principalement sur les immenses murailles qui séparent les différents territoires des éclats dans l'Abysse. De cette position élevée, l'Arbitre peut ainsi observer une grande partie de la cité ainsi que les passages qui ont lieu entre les cercles.

Lorsque l'Arbitre se doit d'émettre un jugement, il prend sa forme complète. C'est alors tout son territoire qui devient un immense tribunal. Des milliers de silhouettes dont seul est visible un unique œil forment à la fois le public, les jurés, le greffier et toute autre personne dont la présence s'avère nécessaire. Les triarches, seuls serviteurs du Seigneur, constituent généralement l'attaque et la défense. Par leurs paroles et leurs arguments, ils évaluent face à l'Arbitre les fautes reprochées à l'accusé et établissent les circonstances de ses fautes. L'éclat, quant à lui, présente une grande partie de son être sous la forme du juge. Immense œil de ténèbres nimbé d'une aura noire, évoluant comme des milliers de voiles dont il se sert comme membres à part entière, il est celui qui annonce les sentences, après très souvent des jours, des semaines ou des mois de séances interminables.

Incarnations

L'Arbitre n'apparaît jamais sur Terre. Il n'a donc pas d'incarnation. Tout au plus les triarches jouent-ils en quelque sorte ce rôle puisqu'ils agissent en étant constamment en contact avec le Seigneur ainsi qu'entre eux.

Comportement

L'Arbitre incarne la justice impartiale, dénuée de tout sentiment. Créé à l'origine comme une barrière à la fougue et aux émotions violentes du Faucon, il fait preuve d'un sang-froid à toute épreuve et dans toutes les situations. Depuis que la guerre millénaire a pris fin, il régit le jeu des Seigneurs, la façon dont ils obéissent à l'Ophidien en cherchant à le nourrir toujours plus de désespoir et, bien sûr, toutes les dérives qui peuvent apparaître à cause de la compétition instaurée entre eux. Il a pour mission toute particulière de surveiller le Masque, car celui-ci est le plus enclin à détourner les ordres du premier pour son propre bienfait.

Bien que l'Arbitre soit, par essence, complètement dénué d'émotion, il n'en est pas moins doté d'armes efficaces qu'il n'hésite pas à utiliser afin de rééquilibrer les forces ou de punir ceux qui ne suivraient pas les règles. Étant à la fois juge et bourreau, il regroupe différentes facettes d'un tempérament qui lui permettent d'agir sans être remis en cause.

L'Arbitre fait preuve d'un esprit logique et déductif très poussé, qui lui permet d'enquêter et de remonter jusqu'aux auteurs de faits considérés comme suspects. Il bénéficie d'une capacité à départager à la fois le vrai du faux et à prendre son parti pour énoncer une sentence. Il est donc très complexe de leurrer ce dernier, car sa clairvoyance n'a pas d'égal. En outre, il est doté d'une grande détermination lui permettant de mettre en action ses propres sentences et de punir ceux qui, selon lui, le méritent.

Il ne sert donc à rien de mentir ou de chercher à se dissimuler une fois que l'Arbitre pose son œil sur un être accusé, ou même suspect. De même, il est très compliqué de le faire changer d'avis une fois sa sentence prononcée. L'éloquence ne peut alors plus rien pour protéger l'accusé et seule une preuve irréfutable serait à même de changer la donne et d'ouvrir un nouveau procès.

On pourrait donc penser que les jugements de l'Arbitre sont rapides et ses sentences vite respectées. Ce n'est pas du tout le cas. Car il est garant du respect des ordres et des règles de l'Ophidien, mais il a aussi la fonction d'archiviste, d'historien de la guerre millénaire et de tout ce qui s'en est suivi. Son esprit impartial fait de lui la mémoire idéale des faits lors de la guerre et même maintenant.

Pour ces raisons et dans un esprit d'équité, à chaque fois que l'Arbitre veut rendre une sentence et après avoir éculé le moindre élément de preuve, le moindre argument et témoin, il doit d'abord vérifier dans des archives vieilles de milliers d'années si un cas similaire ne s'est pas déjà présenté à lui. La vieillesse de ces décisions et leurs circonstances historiques n'empêchent pas l'éclat de les prendre pour exemple afin de juger des faits actuels. Ainsi, certaines décisions peuvent sembler incohérentes, voire irréelles, ou des sentences peuvent être ridicules vis-à-vis du contexte actuel.

Tout ceci, les procès d'une longueur interminable, les quantités de documents et d'archives à éplucher, les décisions étranges, donne à l'Arbitre et à ses actions un air kafkaïen.

Pouvoir

L'Arbitre est un juge par essence. Pour cette raison, il est le plus à même d'observer les actes et de considérer s'ils sont répréhensibles ou non. Cependant, il est détenteur d'un pouvoir encore plus grand. Car lorsqu'il se trouve confronté à une personne ou à une créature, il est capable de déterminer si elle a la conscience tranquille ou si, au contraire, elle garde en elle une forme de culpabilité. Avec un peu de concentration, le Seigneur peut alors déterminer les raisons de ce sentiment et décider si, selon lui, cette culpabilité est véritablement fondée, elle mérite alors un procès, ou s'il s'agit d'un ressenti par rapport à des actes non criminels en eux-mêmes.

Se voir énoncer les décisions qu'on regrette d'avoir prises et les actes qu'on regrette d'avoir commis dans sa vie peut parfois amener certaines personnes à la folie ou au désespoir. Cependant, face à des êtres psychopathes ou même sociopathes, ce pouvoir n'a aucune utilité, et c'est bien pour cette raison que, malgré sa puissance, l'Arbitre n'arrive en général pas à percer tous les actes répréhensibles du Masque.

Objectif

L'Arbitre ne cherche en aucun cas à gagner la Terre d'une quelconque façon. De son côté, il respecte l'ordre de l'Ophidien en organisant des procès pour des humains qui finissent par les rendre fous et désespérés. Mais sa principale tâche consiste à faire respecter les ordres et les règles imposées par le premier aux autres Seigneurs concernant leur jeu sur Terre. En effet, ceux-ci sont d'une grande puissance et chacun est habitué à combattre. De plus, ils ont tendance à s'opposer les uns aux autres dans une certaine compétition. Le septième doit donc les surveiller et punir les actes ne respectant pas les règles afin de maintenir éternellement l'équilibre entre eux, et faire en sorte qu'ils continuent la tâche pour laquelle ils ont été envoyés sur Terre. L'Arbitre a été façonné pour surveiller en particulier le Masque dont la nature fourbe provoque régulièrement des problèmes auprès des autres éclats.

Parmi les exemples de sentences qui peuvent être ordonnées, les simples créatures peuvent être condamnées à quitter l'Anathème pour rejoindre les Abysses ou simplement à la destruction par le triarche bourreau. Concernant les Seigneurs, les punitions sont bien plus importantes pour le jeu. Ainsi, ils peuvent voir leur territoire d'Anathème reculer, comme ça a été le cas pour la Chair après l'échec de la Prolifération, une de leurs incarnations peut être détruite ou, pour des actions moins graves, ils peuvent recevoir l'ordre d'abandonner une communauté ou une organisation qu'ils avaient investie, ou bien sont forcés de subir la surveillance d'un autre Seigneur ou même d'un triarche pendant une durée déterminée.

Domaine

L'Arbitre n'ayant pas d'incarnation sur Terre, il n'y a pas non plus établi de domaine. Ceci est une volonté de l'Ophidien, car le septième, s'il avait hérité d'un territoire, deviendrait alors juge et parti, ce qui ne doit absolument pas arriver. Ainsi, il n'a pas d'espace pour lui sur la planète, cependant, il est doté d'un libre passage sur les territoires des autres Seigneurs. D'aucune façon ses serviteurs ne peuvent être bannis d'un domaine et ils peuvent décider d'aller où ils le souhaitent, même au cœur des bâtiments les plus secrets ou des taches de ténèbres les plus sombres, sauf bien entendu, là où l'Ophidien lui-même ne souhaite pas qu'il aille.

Bien sûr, la présence des seconds de l'Arbitre a tendance à faire grincer des dents les éclats, mais l'autorité du premier les empêche pour l'instant d'agir contre l'Arbitre.

Créatures et serviteurs

Comme l'Arbitre n'agit pas pour gagner le jeu des Seigneurs sur Terre, mais pour le surveiller, il a peu de serviteurs. Ces derniers ne cherchent pas à envahir l'Humanité et partagent avec l'éclat un rapport quasi constant. Enfin, ils doivent avoir la puissance et la légitimité nécessaires pour pouvoir parler au nom de l'Arbitre et rendre des jugements.

La liste des créatures et serviteurs de l'Arbitre se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 359**.

Alliés et ennemis

L'Arbitre n'entre pas dans la compétition entre les Seigneurs, il l'encadre et empêche les débordements. À ce titre et selon les circonstances, il peut être l'allié comme l'ennemi des éclats qu'il régule. S'il se trouve régulièrement opposé à des créatures de l'Anathème, des serviteurs de Seigneurs, la sentence n'est que rarement promulguée contre le maître de la créature accusée, celle-ci étant considérée comme maîtresse de ses actes. Cela permet en quelque sorte aux événements de ne pas prendre trop d'ampleur bien que les éclats comme l'Arbitre ne soient pas dupes sur les implications des uns et des autres.

Certains Seigneurs ont cependant plus tendance à s'opposer à l'Arbitre que d'autres. Le Masque, par exemple, est son premier opposant. S'il n'a pas encore été accusé de quoi que ce soit, le septième le soupçonne de faire agir ses serviteurs afin de tester encore et toujours les limites et les faiblesses des triarches et donc les siennes. Rien n'est plus logique puisque l'Arbitre a été façonné entre autres pour endiguer les actes du Masque.

La Machine est aussi un danger pour l'éclat, car, si celle-ci n'a pas encore agi contre les règles du jeu, il sait pertinemment que son intelligence la fait voir par-delà les actes récents, et que ses calculs sont assez avancés pour lui permettre de trouver un moyen de leurrer l'Arbitre lui-même. Pour ces raisons, même s'il n'a aucune preuve, il la surveille de près et la considère comme un danger potentiel pour le jeu.

Enfin, l'Homme en noir est un ennemi potentiel de l'Arbitre. D'une part, il a été la victime du Seigneur lors d'un long procès qui a eu pour conséquence son exil sur Terre. D'autre part, ayant été banni de l'Abysse et vivant au sommet d'une arche, il échappe en grande partie au contrôle du septième et n'a donc pas à agir en fonction des règles établies par l'Ophidien. L'Arbitre sait que l'association de ces deux particularités en fait un ennemi très puissant et très dangereux.



L'Homme en noir

Présentation

Huitième né parmi les éclats, l'Homme en noir est le paria des Seigneurs. Beaucoup de rumeurs et de légendes, parmi l'Abysse même, courent à propos de son exil sur Terre. Certains prétendent qu'il a désobéi à maintes reprises à l'Ophidien, parcourant la Terre sans son autorisation, à tel point qu'il a fini par ne plus pouvoir revenir dans son domaine ténébreux. D'autres parlent d'actes inavouables et impardonnables qui auraient valu à l'éclat son bannissement. Ce dernier est lui-même persuadé d'avoir été expatrié parce qu'il lui avait pris la lubie d'offrir aux Hommes l'écriture, ou parce qu'il s'était pris d'affection pour une humaine. La véritable raison s'avère différente bien qu'elle englobe toutes ces suppositions.

Dès sa création, l'Homme en noir a été « touché » par le Faucon qui a investi en lui une quantité infime de lumière primordiale. Si cet acte ne semble pas avoir transformé l'éclat au premier abord, il a tout de même influencé en grande partie son être et son comportement. Ainsi, le Seigneur a-t-il naturellement pris une forme vaguement humaine en s'épanouissant. Dès qu'il a atteint sa maturité, il a fait montre d'un tempérament, si ce n'est ardent, tout du moins plus vigoureux que celui de ses frères et sœur. Il s'est très vite intéressé aux humains et est même allé jusqu'à braver l'autorité de l'Ophidien en s'autorisant quelques incarnations sur Terre. Pour cela, il prenait le corps de morts récents dont il s'habillait pour passer inaperçu. C'est d'ailleurs cette pratique qui a inspiré les Seigneurs lorsqu'il a été question de venir dans le monde des Hommes après la victoire de l'Abysse sur l'Éther. Ce soupçon de lumière a enfin été à l'origine des sentiments ressentis par l'Homme en noir envers une humaine.

C'est à ce moment-là que l'Ophidien a découvert la vérité, que l'un de ses fragments avait été corrompu par la lumière. Ne pouvant pas prendre le risque de garder le huitième dans les Abysses, il ne pouvait pas non plus le céder au Faucon qui, à coup sûr, trouverait un moyen de l'utiliser contre lui. Suite à un long procès mis en place par l'Arbitre et avec l'influence de la Dame, le premier a décidé d'envoyer l'éclat dans ce monde qu'il aimait tant, auprès de l'Humanité, sans aucun espoir de retour auprès de ses pairs.

Cela fait quelque 5000 ans que l'Homme en noir vit sur Terre. Il a passé quelque temps auprès de celle qu'il aimait jusqu'à ce que celle-ci décide, presque sans raison, de se suicider. Depuis cet épisode, le Seigneur parcourt les différents territoires de la planète, restant parfois spectateur ou prenant part à de grands événements de l'Humanité. Apprenant beaucoup au contact des Hommes, il se montre aujourd'hui capable de se faire passer pour un humain lambda, si ce n'est son surprenant charisme. Néanmoins, le huitième a trouvé une parade et n'est plus désormais simplement un homme, mais un immortel dont la nature et la supériorité ne sont plus mises en doute. En effet, lorsqu'il a appris qu'une société secrète, Nox, regroupant les personnes les plus influentes de la Terre se créait, l'Homme en noir y a vu plusieurs opportunités. La première, c'était d'espionner celui qui se cachait sous cette création, car il ne doutait pas qu'un Seigneur en fût à l'origine. La deuxième, c'était de forcer l'Humanité, par l'intermédiaire de ses acteurs les plus puissants, à se défendre face aux ténèbres et d'en profiter pour cacher un peu plus sa nature surnaturelle.

Car, depuis l'arrivée de l'Anathème sur Terre, l'éclat a la sensation de se faire envahir au sein de son nouveau territoire. En effet, si pendant plusieurs siècles il a cherché à revenir chez les siens, il considère à présent l'Humanité comme son peuple. Un peuple dont il serait évidemment le dirigeant. L'intrusion de ses frères et sœur est, pour lui, une violation de sa propriété et une tentative pour détruire l'espèce qu'il a faite sienne.

L'Homme en noir est donc le Seigneur de l'Abysse le plus proche des Hommes. S'il est doté des pouvoirs



Ismaël Jhélam

dignes d'un éclat, il réfléchit et agit la plupart du temps comme un humain. PDG d'une immense corporation, tenant sous sa coupe l'arche de Londres qui accueille le Knight, il n'est cependant pas n'importe quel humain. Il fait partie de l'élite des immortels, capable de contrôler à lui seul une grande partie de l'Humanité, ainsi que ses moyens de survie et de combat contre l'Anathème.

Description

Cela fait près de 5000 ans que le huitième Seigneur a dû quitter l'Abysse pour rejoindre la Terre. Il prenait alors la forme d'une vague silhouette humaine formée d'obscurité, car il s'attachait bien plus à l'apparence qu'il prenait sur Terre qu'à celle qu'il avait développée dans les Abysses.

Incarnations

De même que dans les Abysses, sur Terre, quelle que soit son incarnation, l'Homme en noir ressemble toujours, de près ou de loin, à un homme. C'est l'alliance de ténèbres et de lumière qui fait de lui un être si proche des premières créations associant le Faucon et le Serpent. Si, à l'origine, sa forme était indéfinie, presque floue, il s'est forgé, au cours des milliers d'années passées sur Terre, une forme humaine spécifique qu'il considère maintenant comme sienne à part entière.

Ismaël Jhélam

L'Homme en noir ne se présente plus que sous la forme d'Ismaël Jhélam, homme d'affaire très riche et très influent faisant partie des 24 immortels qui dirigent les arches et appartenant à la société très secrète Nox. Créateur et PDG de la Byrd Corporation, entreprise spécialisée dans la création et la fabrication d'armement, Ismaël Jhélam est aussi un des principaux soutiens financiers et techniques du Knight. Cette alliance permet à l'organisation d'opérer avec la pointe de la technologie et c'est en partie grâce à cela que l'Humanité résiste aussi bien à l'arrivée de l'Anathème. Dirigeant de l'arche de Londres qu'il a lui-même nommée « Humanité », l'avatar étend son pouvoir sur bien plus de territoires. En effet, un certain nombre d'immortels ne sont que ses sbires, des marionnettes qu'il a placées à la tête d'arches afin de ne pas donner la sensation qu'il prenait le contrôle de l'Humanité tout entière. C'est pourtant bien ce qu'il cherche à réaliser. Bien qu'il aime à s'imaginer à la tête des Hommes, c'est véritablement pour les aider à combattre les ténèbres qu'Ismaël Jhélam a étendu son contrôle à un tel point. Il est, au cœur des humains, le seul être qui sache véritablement contre quel ennemi la Terre cherche à se défendre. Cela fait de lui un allié précieux, comme le pire des ennemis s'il venait à changer d'avis.

Physiquement, l'incarnation est un homme de taille moyenne et à la peau hâlée. Ses cheveux bruns, son bouc toujours parfaitement taillé et ses yeux noirs laissent rarement deviner les émotions qui le traversent. Certains diront qu'il n'en a pas. D'autres l'ont déjà observé en proie à des crises de colère dévastatrices ou à un abattement mortifère. Mais ces moments restent rares et cèdent vite la place au comportement froid et calculateur du Seigneur. Très souvent accompagné d'une femme qui parle très rarement, Ismaël Jhélam aime à profiter des plaisirs de la vie. Ainsi, avoir le privilège de dîner à ses côtés, c'est manger les mets les plus délicats et boire le vin parmi les meilleurs millésimes. C'est goûter à un luxe exceptionnel dans un monde où les saveurs disparaissent peu à peu.

Car la façon dont s'incarne l'Homme en noir lui permet de goûter aux véritables sensations humaines. Utilisant un cadavre dont il change la forme et se revêt, il peut activer toutes les fonctions corporelles afin de se donner à lui-même l'illusion d'être un homme à part entière. Il peut ainsi manger, digérer, ressentir le bien-être comme la douleur, à la différence près que lorsque la situation devient trop douloureuse ou dangereuse pour son corps, il peut simplement s'en défaire pour en investir un autre.

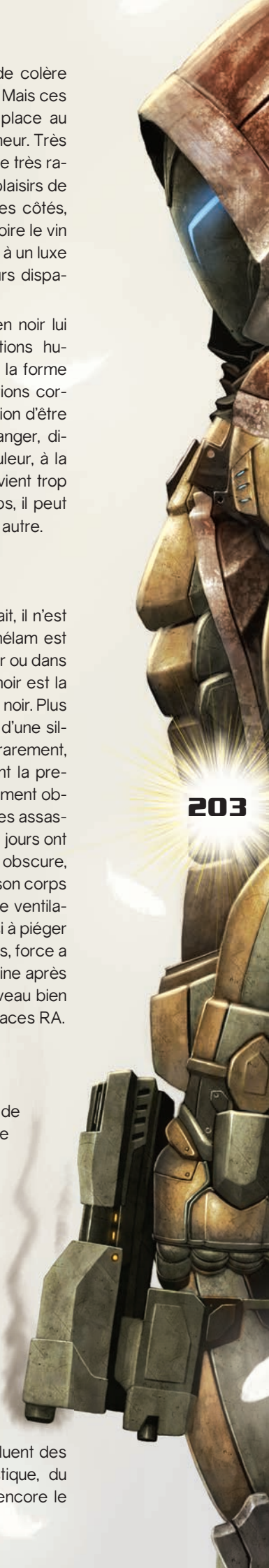
L'Homme noir

L'Homme noir apparaît très rarement. En fait, il n'est visible que lorsque l'enveloppe d'Ismaël Jhélam est trop abîmée pour pouvoir encore le contenir ou dans d'autres très rares cas. En effet, l'Homme noir est la forme d'ombre, d'Anathème de l'Homme en noir. Plus ou moins tangible, il peut prendre la forme d'une silhouette formée de volutes noires ou, plus rarement, d'un corps en pierre noire. C'est cependant la première apparence qui peut être le plus facilement observée par les humains. En effet, les quelques assassins qui ont atteint l'immortel et mis fin à ses jours ont pu apercevoir, lorsqu'il agonisait, une fumée obscure, comme un spectre humain, s'échapper de son corps et disparaître au coin d'une rue ou dans une ventilation. Intangible, aucun n'a pour l'instant réussi à piéger cette brume ténébreuse. Pour ces assassins, force a été de constater que quelques heures à peine après son assassinat, Ismaël Jhélam était de nouveau bien en vie et apparaissait dans toutes les interfaces RA.

Comportement

Si l'Homme en noir reste un Seigneur de l'Abysse, il a cependant passé une grande période auprès des Hommes. Pour cette raison, son attitude en a été grandement touchée et, si ce n'est quelques détails parfois suspects, il est considéré par beaucoup comme un humain à part entière.

En effet, doué d'un esprit critique comme d'émotions parfois brutales, l'Homme en noir pourrait apparaître pour beaucoup comme un humain d'une extrême intelligence et d'une maîtrise de lui-même à toute épreuve. Chef d'une grande corporation, administrateur général de l'arche de Londres, membre influent des Nox et grand soutien, entre autres logistique, du Knight, il est sur tous les fronts et trouve encore le



temps d'accueillir d'autres membres éminents lors de repas ou d'assemblées.

D'une attitude généralement réfléchie, parfois même froide, il se laisse rarement aller à des échanges personnels ou à des discussions qui ne concernent pas directement le sujet d'une entrevue. Direct, quoiqu'avisé, il garde toujours le contrôle d'une discussion et rares sont les informations qui lui échappent par mégarde. Dans le privé, il serait cependant une tout autre personne. Vivant aux côtés d'une femme avec laquelle il n'échangerait presque aucun mot, il lui arriverait parfois, seul au cœur de son penthouse, d'être pris d'une rage meurtrière ou d'une crise de larmes impossible à interrompre. Plusieurs rumeurs courent d'ailleurs sur le fait qu'il maltraiterait sa femme ou l'aurait même tuée. Cependant, dès qu'il sort de son appartement, il affiche toujours un visage impassible et serein et sa femme est toujours à ses côtés, silencieuse et en parfaite santé.

En fait, l'Homme en noir doit parfois laisser libre court aux émotions qui finissent par le submerger. Alors en proie au doute sur l'origine de sa nature et sur son bannissement, il ne peut que s'enfermer le temps que les ténèbres et leur froideur reprennent le dessus sur sa part de lumière et lui permettent de retrouver toute sa réflexion. Bien sûr, après 5000 ans, il ne sait toujours pas quelle est l'origine de ses crises, quoiqu'il pense que son incarnation humaine l'influence certainement. Il fait toujours en sorte que ses crises de violence ou de prostration soient bien cachées aux yeux de tous et fait d'ailleurs tout son possible pour que les rumeurs disparaissent.

En dehors de ces périodes assez rares et courtes, Ismaël Jhélam est assez enclin à rencontrer des chevaliers, et il arrive même régulièrement qu'il propose à Arthur et aux chevaliers de la Table Ronde de partager un repas à sa table. Si ces rencontres sont un bon moyen pour lui d'obtenir des informations et de surveiller l'incarnation de la Machine qui loge au cœur d'Excalibur et qu'il a lui-même cachée (*Cf supra* : **La Machine – Guenièvre – page 186**), il est aussi conscient que le Knight est une des dernières armes de l'Humanité contre les ténèbres. Il considère cette organisation comme son dernier espoir de sauver son peuple et d'en devenir le chef incontesté. C'est pourquoi il a besoin de s'y montrer, de donner l'impression à tous qu'Arthur n'est autre que son « suppléant », ce qui n'est bien sûr pas vraiment le cas.

Si Arthur et le Knight cherchent à garder une totale indépendance afin de ne pas être influencés dans leurs missions, l'Homme en noir garde quand même leur oreille et peut parfois réquisitionner des coteries de chevaliers pour des missions personnelles qu'il juge prioritaires.

Pouvoir

Si, comme tous les Seigneurs, l'Homme en noir peut déployer une grande palette de pouvoirs, il n'en fait rien. En effet, après plusieurs siècles à avoir tenté de retrouver sa place au cœur des Abysses, l'éclat se dit que, quitte à ne jamais pouvoir retrouver sa place dans les ténèbres, le meilleur moyen de s'en détacher vraiment était l'anonymat. Changeant régulièrement d'apparence d'abord, il a fini par adopter celle d'un homme ordinaire afin d'échapper à la vigilance de ses frères et sœur. Aujourd'hui, cette décision qui peut sembler désuète fait sa force. S'il passe parmi les 24 immortels et n'est donc plus anonyme au sein de l'Humanité, aucun des autres Seigneurs ne sait encore qu'il est lui-même d'origine abyssale. Par cet artifice, il réussit même à berner le Masque en se faisant passer pour un humain influent des Nox et en lui délivrant quantité de faux secrets à propos de lui et d'autres membres factices de la société.

C'est ainsi que, si les autres éclats savent qu'il est un allié puissant de l'Humanité, ils ignorent par contre qu'il est aussi un ennemi d'une grande puissance des ténèbres.

Objectif

Ce que souhaite avant tout l'Homme en noir, c'est établir son hégémonie sur l'Humanité. Cependant, loin de vouloir être un dictateur, car il a appris avec l'Histoire que les tyrans finissaient toujours par tomber, il souhaite devenir le sauveur de l'Humanité, celui qui l'aura menée vers la victoire. Pour cela, le Seigneur ambitionne de voir les Hommes gagner contre l'Anathème. Si ceux-ci restent ses frères et sœur, aucun ne lui est venu en aide depuis son exil, tout au plus, durant les années où il a cherché à revenir dans les bonnes grâces de l'Ophidien, ont-ils accepté de l'écouter avant de le renvoyer sur Terre. L'Homme en noir considère donc n'avoir aucun compte à leur rendre et espère bien permettre aux Hommes d'avoir le dessus sur eux et qu'il puisse, à son tour, les renvoyer en exil dans l'Abysse.

Domaine

Contrairement aux autres Seigneurs et à cause de son exil, l'Homme en noir n'a pas en sa possession de zone sous forme de lac ou de rivière de ténèbres. Cependant, il a réussi avec brio à se faire une place d'importance au sein de l'Humanité. Si cela n'est pas concrètement un territoire, cela peut tout de même y être assimilé. Ainsi, la Byrd Corporation, une entreprise tentaculaire s'étendant sur bien des régions terriennes, est dirigée par l'éclat. Même si, en apparence, la Byrd garde à sa tête un conseil d'administration qui contrebalance le poids d'Ismaël Jhélam, ces membres du conseil ne sont en fait que des hommes de paille, des « costumes » créés de toutes pièces par le huitième.

En étant à l'origine de la première arche, Humanité à Londres, l'Homme en noir en a fait son territoire, le lieu où il vit et où il peut presque tout contrôler. À l'image des autres immortels, il appuie ainsi son hégémonie par des discours chaque jour répétés dans les modules RA et dans une surveillance quasi constante à l'aide d'une milice et de drones omniprésents.

Mais l'arche de Londres n'est pas la seule sous le contrôle du Seigneur. D'autres telles que celle de Sydney sont dirigées par de faux immortels, des costumes à sa botte. Si ce contrôle n'est pas encore dévoilé à l'Humanité, c'est pour simplement éviter un retournement des Hommes contre lui. Cependant, il espère, à l'aide du Knight et en affichant les meilleures intentions du monde, prendre chacune de ces arches sous sa domination de façon officielle, court-circuitant par la même occasion certains plans du Masque.

Serviteurs et créatures

N'ayant que peu de moyens de se créer des serviteurs, l'Homme en noir utilise principalement des humains, par l'intermédiaire de sa corporation ou de l'arche Humanité, pour faire la plupart des tâches qui ne touchent pas directement aux ténèbres et à sa nature de Seigneur. Pour le reste, il utilise des costumes.

La liste des serviteurs et créatures de l'Homme en noir se trouve à l'**annexe 1 : Bestiaire - page 365**.

Alliés et ennemis

Alliés

L'Homme en noir est un homme de pouvoir dans le monde des humains, ce qui lui permet d'avoir de nombreuses alliances à travers le monde. Parmi celles-ci, on peut compter celles avec d'autres grandes entreprises telles qu'Hemera Genetics ou Amiral Engine. En effet, les différentes grandes corporations qui dirigent le monde ont été regroupées au sein de Nox, puis se sont accordées afin de ne pas se mettre en concurrence et de fournir ensemble le matériel nécessaire à toutes les arches. Cependant, les gigantesques villes étant terminées, ces ententes ne sont plus basées que sur leur regroupement au sein de la société secrète. À la moindre incartade de l'un ou de l'autre, les corporations chercheront à récupérer une part du gâteau toujours plus grande.

L'Homme en noir peut aussi compter le Knight parmi ses alliés, car il en est le principal bienfaiteur. Toutefois, il sait qu'il doit particulièrement faire attention, car les chevaliers sont spécialisés dans la traque et la découverte de l'Anathème. Pour cette raison, ils sont plus difficiles à leurrer que les simples citoyens. L'Homme en noir sait que le jour où l'organisation prendra connaissance de sa véritable nature, il risque de voir son meilleur allié dans l'opposition contre les ténèbres se retourner contre lui et le combattre.

Enfin, Ismaël Jhélam est le dirigeant d'Humanité, l'arche de Londres, et tient sous son contrôle de nombreuses autres arches. Cette situation lui permet de tenir des milliards d'humains sous sa coupe. Ces citoyens peuvent, s'il le souhaite, devenir des alliés potentiels et former pour lui, par exemple, une armée.

Ennemis

L'Homme en noir a été exilé il y a presque 5000 ans par l'Ophidien et les autres Seigneurs de l'Abysse. Pour cette raison, et s'ils ne le savent pas encore, tous les éclats sont des ennemis jurés du huitième. Pour l'instant et étant donné qu'il ne veut pas montrer sa nature à l'Humanité et aux ténèbres, le Seigneur se bat indirectement, en offrant par exemple des moyens au Knight pour affronter l'Anathème. Il arrivera cependant un jour où il devra se montrer sous sa vraie nature à la face du monde et entrer directement dans la guerre qui oppose l'Abysse à l'Humanité.

L'Horreur

Présentation

L'Horreur est le dernier éclat du Serpent à avoir repris vie, il est donc le neuvième Seigneur de l'Abysse. S'éveillant peu de temps avant l'arrivée des ténèbres sur la Terre, il n'a qu'un seul but : plaire à l'Ophidien en lui apportant le désespoir de l'Humanité.

En effet, lors de la Seconde Guerre mondiale, le premier éclat a constaté les atrocités que l'Humanité était capable de se faire à elle-même. De ces regroupements de personnes destinées à mourir de faim, de froid et de labeur, des batailles et de l'invasion est né un sentiment si important qu'il s'est répercuté un peu partout et est même allé jusqu'à atteindre l'Ophidien. Il s'agissait du désespoir de toute une partie de la population, créé par la guerre, le rejet et l'extermination. Mais il ne s'agissait pourtant pas du premier massacre humain à grande échelle. Celui-ci était spécial, il arrivait à une période où la communication s'était assez développée pour permettre films et photographies et empêcher que de telles actions restent en quelque sorte confidentielles.

C'est en observant ces personnes poussées à bout, humiliées et détruites que le premier éclat a découvert l'effet enivrant que le désespoir produisait sur lui. La guerre a duré assez longtemps pour qu'il ne puisse plus se passer de cette drogue et, avec la fin de la guerre, la libération des villes et des camps, ce plaisir auquel il aspirait plus que tout lui a été brutalement retiré au bénéfice d'un nouvel espoir pour l'Humanité.

C'est alors que l'Ophidien a décidé de façonner le dernier éclat. Il avait longtemps hésité à ne jamais lui donner véritablement vie, car il avait peur que le toucher du Faucon ne l'ait aussi



corrompu. Mais le besoin se faisant toujours plus pressant, il a fini par décider d'éveiller le neuvième afin qu'il puisse produire du désespoir et lui en fournir une dose toujours plus grande. En attendant que l'éclat grandisse et prenne forme, le premier a tenté, bien sûr, de créer du désespoir par lui-même, mais la guerre froide n'a pas eu l'effet escompté. Il s'est donc résolu à faire une entorse à ses habitudes : il a décidé d'en finir avec la guerre millénaire et de commencer une nouvelle ère sur Terre, une ère de désespoir et d'obscurité.

L'Horreur semble, au premier abord, être l'un des Seigneurs les moins actifs dans l'opposition des Seigneurs. Il n'en est rien cependant et c'est même celui qui a le plus d'influence sur les autres et, pour cette raison, il est abhorré par bon nombre d'entre eux.

Car la façon dont l'Humanité voit les ténèbres et ses créatures est un leurre total. L'Horreur transforme tous les serviteurs de l'Abysse, à l'origine lisses, beaux, symétriques et ordonnés, en créatures hideuses et effrayantes. Avant même que la guerre millénaire prenne fin, le neuvième parcourait déjà la Terre afin de découvrir les peurs les plus profondes et les plus enfouies de l'Humanité, afin de les faire resurgir de l'ombre le moment venu. Forçant ses frères et sœur à revêtir une apparence horrifique, l'Horreur mène alors les Hommes au désespoir tout en les maintenant pour la plupart en vie afin que leur folie et leur détresse parviennent jusqu'à son maître.

Description

L'Horreur au sein des Abysses n'a pas véritablement de forme. En effet, à l'inverse des autres Seigneurs qui ont été créés pour demeurer dans l'obscurité, elle n'a pas été créée pour diriger les Abysses, mais pour parcourir la Terre, au cœur des humains, afin d'y cultiver du désespoir.

Au lieu de s'être façonné une forme dans les Abysses, elle est donc en quelque sorte le cercle tout entier dont elle a le contrôle. Agissant parfois comme une brume qui se glisse dans chaque interstice ou comme un liquide épais s'accrochant partout, l'Horreur atteint forcément toute personne ou créature qui souhaite passer à travers son cercle. Et cela, sur ordre de l'Ophidien, toutes les créations des Seigneurs et même les incarnations doivent le faire avant d'être transportées dans le monde terrestre.

Incarnations

Le Cauchemar

Pour découvrir les peurs des humains et les utiliser afin de détruire tout espoir en eux, l'Horreur a parcouru la Terre quelques années seulement avant la fin de la guerre millénaire. D'abord sans consistance, elle a bien vite trouvé de quoi nourrir sa substance en se logeant la nuit sous les lits et dans les placards. Prenant d'abord la forme du croque-mitaine, elle a ensuite ajouté de nouvelles silhouettes à son éventail d'apparences, jusqu'à devenir le Cauchemar.

Cet avatar peut aujourd'hui prendre tour à tour la forme d'un loup-garou, d'une sorcière ou d'un monstre et même imiter toutes les créatures de l'Anathème. S'inspirant directement des peurs de la personne à qui il est confronté, il prend l'apparence la mieux adaptée pour transformer ces peurs en terreur puis en désespoir.

Depuis la fin de la guerre millénaire, le Cauchemar n'a pas vraiment de raisons de continuer à parcourir la Terre. Toutefois, par volonté d'un travail toujours mieux fait ou simplement parce que l'Horreur n'a aucun intérêt à rester cloîtrée dans les Abysses, l'incarnation continue à visiter les nuits des humains et à fouiller leur esprit en quête de nouvelles idées. Il lui arrive aussi, plus rarement, de se montrer à une petite communauté de rebuts afin de tester de nouvelles formes horrifiques.

De toute façon, le Cauchemar n'a que peu à craindre des Hommes. Intangible, fait des pensées humaines les plus sombres, aucune arme ne peut



Le Cauchemar

l'atteindre et le briser. En fait, la seule façon de venir à bout de cet avatar serait de générer assez d'espoir pour dissiper sa substance maléfique. Et générer un tel élan d'espérance n'est pas donné à tous les humains…

La Rumeur

L'Horreur peut sembler parfois brutale et inspirer la terreur par les pires atrocités. Cependant, le Seigneur a d'autres atouts dans sa poche qui, s'ils sont moins brutaux, finissent tout de même par atteindre leur but. La Rumeur a été inspirée à l'éclat lorsque celui-ci s'est rendu compte que les créatures de l'Anathème mettraient très longtemps avant d'atteindre les arches et leur population. Or, ces quelques milliards d'êtres humains représentaient un festin idéal pour l'Ophidien. Pour cette raison, la Rumeur prend la forme d'un simple humain. Magnat de la réalité augmentée, simple opérateur ou présentateur de programmes, l'incarnation est un visage connu de tous au sein des arches. Pour ne pas se faire repérer, elle ne montre jamais explicitement les événements terribles qui se passent sur Terre. Après tout, les immortels mettent un point d'honneur à ce que leur propagande cache la vérité sur la guerre entre l'Humanité et les ténèbres. Alors, le Seigneur se contente d'insinuer la peur de façon plus insidieuse, mais tout aussi efficace. Les images subliminales, les sous-entendus, les phrases à sens cachés sont ses armes. En cherchant en façade à redonner espoir, l'avatar cherche en fait à créer un malaise constant au sein des citoyens. Il fait aussi courir des rumeurs sur les agissements des immortels et des hauts placés, que ces actes soient véridiques ou non. Noyant la population dans le doute et les images constantes des horreurs et des cadavres de la guerre, la Rumeur transforme ainsi peu à peu les arches en un vivier de désespoir qui finira par éclater, au grand plaisir de l'Ophidien.

Actuellement, la Rumeur prend la forme de Janis Sigurson, une célèbre présentatrice RA qui établit actuellement un monopole de l'information dans toutes les arches des États-Unis.

Comportement

L'Horreur est un jeune Seigneur de l'Abysse. Pour cette raison, elle n'a pas vraiment eu le temps de se former un tempérament complexe, entre préférences et compromis. De plus, ayant vécu ses plus jeunes années sur la Terre afin de connaître les peurs des humains, elle s'est aussi forgée en fonction de ce qu'elle découvrait. Le meilleur moyen de définir cet éclat est donc de le comparer à un méchant de film d'horreur.

En effet, l'Horreur agit sans but apparent, avec simplement la sensation d'un sadisme et d'une sociopathie toujours renouvelés. D'abord mué par quelque chose de fort, mais qui n'a aujourd'hui plus de raison d'être, le Seigneur frappe maintenant indifféremment, juste par souvenir de quelque chose qui devrait être accompli. Contrairement aux méchants de films d'horreur toutefois, le neuvième n'a pas l'intention de tuer, pas tout de suite du moins. Avant cela, il veut aspirer le plus de désespoir possible. C'est pour cela que le harcèlement, la rumeur, les images de mort et d'atrocités sont ses armes. Le meurtre n'est pas le moteur du Seigneur. Faire souffrir, détruire de l'intérieur chaque victime, la pousser vers la folie et toutes les extrémités, voilà ce que veut l'Horreur.

C'est aussi une des caractéristiques qui la rapprochent des films d'angoisse : elle ne peut pas être raisonnée. Ses motifs n'étant eux-mêmes pas raisonnés, si ce n'est répondre à la demande de l'Ophidien et à une nature psychopathe, il est quasiment impossible de la faire changer d'avis et même de la freiner. Elle est ainsi une force incoercible, redoutable et qui ne prendra fin qu'à sa destruction.

Certains Seigneurs ont tout de même réussi à se faire entendre de l'Horreur et c'est ainsi qu'on a pu voir quelques créatures abyssales passer dans le neuvième cercle de Renaissance sans subir de transformations trop remarquables.

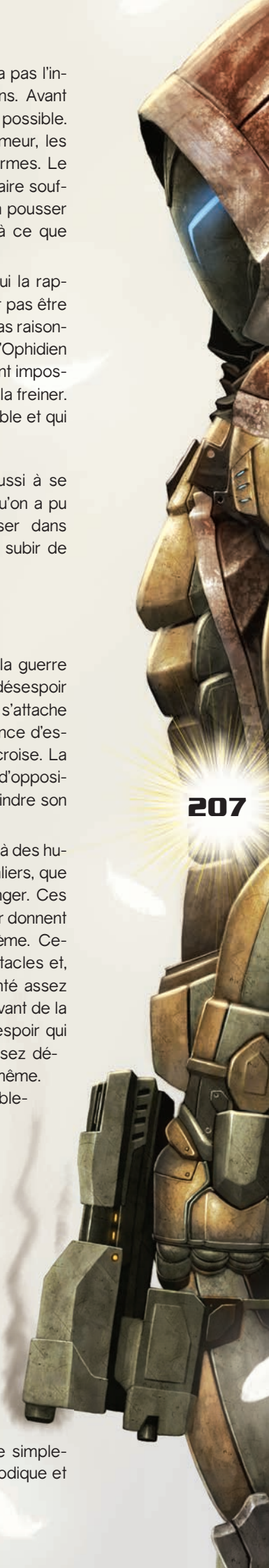
Pouvoir

Le but de l'Horreur, avant même la fin de la guerre millénaire, était de créer un maximum de désespoir pour le compte du premier. Pour cela, elle s'attache par toutes ses actions à détruire chaque once d'espoir dissimulée dans les humains qu'elle croise. La plupart du temps, elle ne souffre que peu d'opposition et réussit, sans grande difficulté, à atteindre son objectif.

C'est lorsqu'elle se retrouve confrontée à des humains porteurs d'espoir, tels que les chevaliers, que l'Horreur peut potentiellement être en danger. Ces êtres sont mus par de grands idéaux qui leur donnent une force supplémentaire face à l'Anathème. Cependant, le Seigneur n'a pas peur des obstacles et, lorsqu'il rencontre une personne à la volonté assez puissante pour s'opposer à lui, il s'attache avant de la détruire, à aspirer méticuleusement tout l'espoir qui réside en elle. Certains chevaliers sont assez déterminés pour garder leur espoir tout de même. Les autres virent lentement, mais inévitablement, vers le désespoir.

Objectif

L'Horreur n'a pour objectif actuel que de créer un maximum de désespoir à offrir à l'Ophidien. Néanmoins, prenant peu à peu conscience de lui-même et de ses possibilités, le Seigneur pourrait facilement changer d'idée, par exemple, en décidant de se servir des transformations qu'il effectue sur chaque créature abyssale pour en prendre le contrôle et établir une sorte d'hégémonie sur l'Anathème. Mais pour l'instant, il n'a pas encore abouti à ces réflexions et continue simplement de créer le désespoir de façon méthodique et monomaniaque.



Domaine

L'Horreur n'a pas de domaine sur Terre. Elle n'en a pas besoin pour faire son office et n'entre pour l'instant pas dans la compétition des Seigneurs pour contrôler un maximum d'espace et de personnes.

Créatures et serviteurs

L'Horreur n'a pas de créature ou de serviteur attribué. En effet, son influence s'impose sur tous les êtres de l'Anathème qui passent des Abysses sur Terre. Pour cela, l'Ophidien a donné l'ordre à toutes les entités abyssales de passer par le dernier cercle de Renaissance avant de rejoindre les forces terriennes. En passant par le territoire de l'Horreur et plus particulièrement son rempart, les serviteurs des Seigneurs se retrouvent entièrement submergés dans la brume. Celle-ci transforme leur être afin de le rendre plus terrifiant, plus monstrueux. Cela va parfois aussi jusqu'à leur donner des attitudes plus agressives, plus effrayantes.

Cette transformation n'est pas une illusion, elle modifie la structure des créatures et peut provoquer des douleurs physiques et psychologiques. Les êtres des Abysses ne véhiculant aucun espoir, ils n'ont aucun moyen d'aller à l'encontre des changements opérés sur leur être.

Ainsi, chaque entité emporte avec elle sur Terre une part d'Horreur et devient en quelque sorte un de ses serviteurs.

Alliés et ennemis

Alliés

Forcés par l'ordre de l'Ophidien, tous les Seigneurs de l'Abysse sont les alliés obligés de l'Horreur. Dans un premier temps, ils ont tous obéi et sont passés par le cercle du neuvième afin d'en subir l'influence et les modifications. Toutefois, certains commencent à passer des accords avec le dernier-né ou à chercher des moyens d'arriver sur Terre de façon détournée, peut-être parce qu'ils ne veulent pas que leurs serviteurs soient atteints par l'Horreur, ou parce qu'ils ont la sensation, en subissant ses effets, d'être aussi surveillés. Bien sûr, peu d'êtres réussissent à parvenir jusqu'à la Terre sans être transformés. Parfois, ils doivent jouer d'illusion ou de toute leur influence pour cela. Mais cela montre bien à quel point les Seigneurs n'apprécient pas qu'on modifie leurs créatures et même leurs incarnations. Ils préfèrent parfois braver les ordres et risquer les remontrances de l'Arbitre plutôt que de se soumettre au neuvième.

Étant aussi un être de communication sous la forme de la Rumeur, l'Horreur s'est trouvé une place de choix au sein des arches se trouvant aux États-Unis. Voyageant de l'une à l'autre, passant sur les réseaux RA trois fois par jour, l'incarnation fait partie des « grands » du monde et va jusqu'à côtoyer certains immortels tels qu'Ethan Henry. L'éclat souhaiterait véritablement prendre le contrôle de la société dirigée par cet immortel, Hemera Genetics. En effet, elle sait que d'autres Seigneurs sont déjà installés grâce à certains agents au sein de l'entreprise et souhaite s'en servir à des fins personnelles, mais elle sait aussi que les manipulations génétiques et les divers tests médicaux (entre autres sur des échantillons provenant de la peste rouge) permettraient de créer des épidémies de maladies plus ou moins mortelles, et donc horribles, au sein des arches.

Ennemis

Presque tous les Seigneurs de l'Abysse sont des ennemis en puissance de l'Horreur, certains plus que d'autres se sentent agressés par les modifications provoquées par elle. La Chair, par exemple, recherche une certaine forme de perfection et d'équilibre dans les corps qu'elle récupère et modifie. Les êtres difformes créés par l'Horreur sont à l'extrême opposé de ce que le troisième souhaite pour ses créatures. De plus, le chaos dans lequel les corps sont agencés réduit souvent leur espérance de vie à quelques jours à peine, et la plupart finissent par mourir des mutations provoquées par le dernier éclat. Pour certains, c'est ce qui est infligé à leurs serviteurs qui en fait des ennemis potentiels. Pour d'autres, tels que le Masque, c'est la surveillance des passages vers la Terre et des créatures qui pose surtout problème. En bref, l'Ophidien mis à part, chaque Seigneur peut avoir quelque chose à reprocher à l'Horreur, si ce n'est simplement la puissance grandissante qu'elle gagne sur eux.

Cas particulier, l'Homme en noir ne subit pas l'influence de cet éclat et ne connaît même pas son existence. Même lors de ses quelques passages dans l'Abysse, le paria garde toujours sa forme avenante. Cette résistance commence à devenir insupportable pour l'Horreur qui est en train de chercher par quel moyen elle pourra établir son contrôle sur le Seigneur renégat.

Au sein de l'Humanité, certains êtres sont des ennemis tous désignés de l'Horreur. Cependant, le neuvième est très méconnu des humains et aucun ne pense donc à se liguer pour venir à bout de l'influence du Seigneur. Malgré eux, les Hommes possèdent pourtant des armes qui seraient à même de lui infliger beaucoup de mal.

Le Knight, tout d'abord, a trouvé une des armes les plus puissantes contre l'Horreur, l'espoir. Si ses membres pensent que faire véhiculer ce sentiment est un moyen de lutter efficacement contre l'Anathème en général, leurs actes sont en fait principalement un combat contre l'Horreur. Celle-ci gardant toutes les créatures dans son carcan, les êtres abyssaux confrontés à l'espoir souffrent forcément d'être à son contact, faisant de ce sentiment une

arme essentielle pour affaiblir l'Anathème. Toutefois, même le Knight est presque totalement ignorant du neuvième Seigneur et de l'étendue de son influence sur Terre. Seul le savoir leur permettra de comprendre les véritables effets de l'espoir et de l'utiliser d'une façon encore plus efficace contre l'Horreur et tout l'Anathème qui subit son influence.

Au sein de l'Humanité, il reste encore des êtres dont la simple présence est un danger pour l'Horreur. Si certains grands artistes sont d'une nature triste et ont rapidement été happés par le désespoir, ceux qui restent prolixes depuis que l'Anathème est présent véhiculent plutôt des messages d'espoir et bon nombre d'émotions positives. La beauté de l'art, l'émerveillement que celui-ci peut provoquer sont une véritable arme contre le désespoir. Même les immortels ont compris le pouvoir de l'art et se sont attachés à installer le plus d'œuvres possible dans leurs arches. Certains parmi les quelques artistes encore pratiquants seraient même capables, par quelques tableaux ou croquis, de montrer la véritable forme de l'Abysse et d'anéantir tous les efforts de l'Horreur pour la rendre effrayante à ceux qui verraient ces œuvres. Ces personnes, l'éclat les poursuit et cherche à les anéantir, mais, protégées par leurs propres créations, elles s'avèrent infiniment dures à atteindre pour lui.





Chapitre 8
L'Abysse et l'Anathème

Si au premier abord l'Anathème et l'Abysse semblent désigner la même chose, c'est-à-dire les ténèbres, ces deux termes sont néanmoins bien distincts et correspondent chacun à une entité particulière.

L'Abysse, d'abord, est le terme qui décrit le monde du Serpent. Ce monde est né peu de temps après la création de la Terre et des premiers Hommes, c'est-à-dire il y a à peu près 5 millions d'années, lorsque le Faucon et le Serpent, les deux êtres originels, ont été séparés et isolés de la planète. Complètement différencié de la Terre, il s'agit d'un monde à part entière, principalement fait d'obscurité et d'où proviennent toutes les créatures auxquelles sont confrontés les humains.

L'Anathème représente, quant à lui, toutes les manifestations abyssales sur Terre. Ce terme a été donné au phénomène par les grandes communautés religieuses qui ont été confrontées à l'arrivée des ténèbres. Y voyant d'abord une vengeance divine, la plupart des représentants de la religion ont depuis perdu la foi. Si l'Anathème est particulièrement visible par l'intermédiaire des océans de ténèbres, il touche en fait de façon directe ou indirecte une grande partie du monde.

L'Abysse

Lorsque le Serpent était à l'acmé de sa puissance, avant qu'il décide de se détruire lui-même, l'Abysse était un monde infini, s'étendant aussi loin que le Serpent pouvait le réfléchir et l'inventer. Il était aussi peuplé de centaines de milliers de créatures, chacune détentrice de grands savoirs et d'une forme lisse et symétrique.

Cependant, de ce monde, seuls la légende et les quelques rares souvenirs des créatures anciennes subsistent. Lorsque le Serpent a pris la décision de s'anéantir lui-même, une grande partie du monde dont il était à l'origine s'est effondrée avec lui. Seuls les serviteurs les plus puissants du maître de l'Abysse ont réussi à survivre à la disparition du Serpent. Recueillant l'un des éclats subsistants de leur ancien maître, le premier, ils l'ont mis à l'abri d'une grande tour, ultime vestige encore debout de ce qui fondait auparavant l'Abysse. Puis, ces créatures ont attendu. Elles ont attendu si longtemps qu'elles ont elles-mêmes commencé à se dégrader, à oublier le rôle qu'elles s'étaient fixé. Ainsi, lorsque le premier éclat du Serpent a été assez fort pour reprendre une forme, il était seul, absolument seul, dans un monde dévasté où seule cette tour en ruines pouvait lui offrir protection.

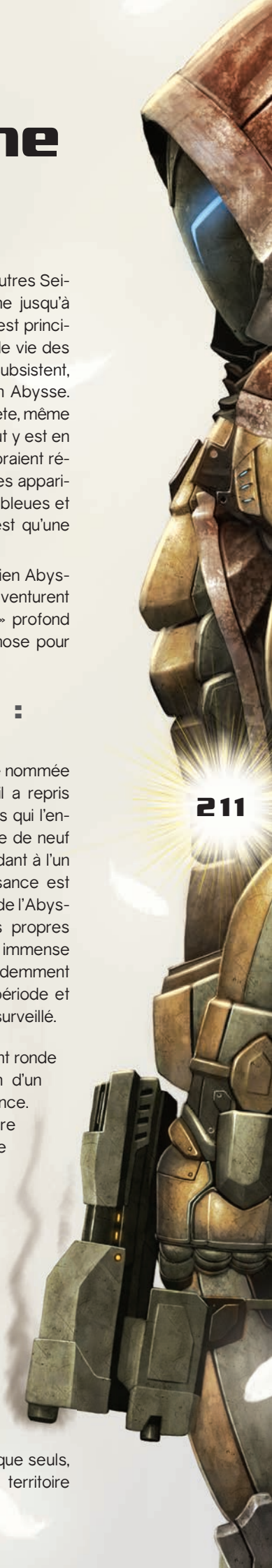
Grâce au premier éclat, l'Ophidien, et aux autres Seigneurs, l'Abysse a repris peu à peu forme jusqu'à aujourd'hui. Moins étendu qu'auparavant, il est principalement formé d'une cité immense, lieu de vie des éclats. Au-delà de celle-ci, certains lieux subsistent, en général reflets des vestiges de l'ancien Abysse. Tout cela existe dans une obscurité complète, même s'il est possible d'y voir très clairement. Tout y est en teintes de gris. Auparavant, des éclairs zébraient régulièrement le ciel, montrant dans de brèves apparitions de lumière des créatures aux teintes bleues et vertes. Maintenant, le ciel de l'Abysse n'est qu'une couverture de nuages noirs impénétrables.

Par-delà la cité et les vestiges de l'ancien Abysse, la réalité semble se détruire. Peu s'aventurent jusque-là, mais il y aurait dans ce « rien » profond des entités capables de détruire toute chose pour sauvegarder le territoire du « Vide ».

La cité des Abysses : Renaissance

La cité située au centre des Abysses a été nommée Renaissance par le premier éclat lorsqu'il a repris pleine conscience et décidé que les ruines qui l'entouraient seraient son domaine. Composée de neuf cercles concentriques, chacun correspondant à l'un des neuf Seigneurs de l'Abysse, Renaissance est l'unique lieu de civilisation et d'organisation de l'Abysse. Chaque cercle fonctionne selon ses propres règles et est séparé des autres par un immense mur, une sorte de rempart qu'il est bien évidemment possible de traverser, mais qui, selon la période et le Seigneur, peut être fortement gardé et surveillé.

Renaissance est donc une cité parfaitement ronde dont chaque Seigneur a pris possession d'un cercle en fonction de son ordre de naissance. Ainsi, l'Ophidien, le premier éclat, est le maître incontesté du premier cercle, le centre de la cité, et l'Horreur, le neuvième et dernier Seigneur, dirige le neuvième cercle, celui qui forme la périphérie de Renaissance. Si les cercles plus proches du centre ont une circonférence plus petite que les cercles situés vers l'extérieur, ils forment en général une bande plus large. Chaque cercle peut donc présenter des dimensions différentes, mais leurs surfaces sont globalement équivalentes. C'est ainsi que certains Seigneurs, à cause de la multitude de créatures qui les sert, se sentent à l'étroit dans leur cercle, tandis que d'autres, presque seuls, couvrent avec très peu de serviteurs un territoire immense.





La géographie de l'Abysse

Si la cité Renaissance représente la majeure partie du territoire connu de l'Abysse, il existe des espaces qui subsistent autour de cette grande ville. Les créatures liées aux Seigneurs s'y aventurent rarement, car ces domaines sont bien antérieurs à la séparation du Serpent originel en éclats. Malgré leur ancienneté, ces portions d'Abysse conservent encore certaines spécificités acquises par le passé et quelques-unes d'entre elles sont même encore habitées.

La forêt dentée

La forêt dentée est le domaine en dehors de Renaissance le mieux connu par ses habitants. Étant relativement proche de la cité, plusieurs Seigneurs y ont déjà organisé des expéditions afin d'observer de plus près cette relique du temps passé. En outre, les éclats ont très vite été intrigués par la forme particulière que prenait ce lieu, très proche d'une véritable forêt terrestre. Car, de loin, la forêt dentée s'apparente à un bois très sombre formé de sapins particulièrement grands et pointus. Pourtant, ce territoire est loin d'être habité par de quelconques êtres vivants. Même lorsqu'on s'en approche, l'illusion subsiste. Les arbres semblent être formés de milliards d'épines affûtées et le sol est couvert de brins d'herbe longs et immobiles. Ce n'est que lorsqu'on cherche à entrer dans la forêt dentée qu'on en décèle toute la dangerosité. En effet, les épines comme les herbes ne sont pas des éléments naturels, mais plutôt des statues fines et très solides. De plus, elles sont aiguisées comme des rasoirs et il suffit à n'importe quelle créature de frôler un de ces éléments pour être grièvement blessé. Pour ces raisons, les Seigneurs se sont vite désintéressés de la forêt dentée, persuadés qu'un être sain d'esprit n'irait jamais se tuer sur ces armes affûtées.

Pourtant, ce domaine recèle de nombreux secrets qui auraient particulièrement passionné les éclats. À l'époque où le Serpent ne s'était pas encore séparé en neuf, il s'agissait en fait de son repère secret. En effet, l'être primordial craignait beaucoup d'être à nouveau attaqué par le Faucon, même sur son propre territoire. Pour se protéger de son frère de lumière, il avait décidé de créer un piège à même de blesser n'importe quelle créature volante : la forêt dentée. Au fil du temps, il a perfectionné son ouvrage en empêchant même les êtres qui marchent de traverser la forêt. Ainsi, même les serviteurs du Serpent ne pouvaient accéder à son repère et celui-ci est bientôt devenu à la fois une protection et un lieu de répit, de réflexion. Pour y accéder, l'être primordial connaissait un passage secret parmi les herbes tranchantes. Celui-ci existe encore, mais est caché à la vue de tous par plusieurs illusions d'optique savamment imaginées par le Serpent.

En suivant ce passage, on finit par accéder à un endroit complètement fermé, comme une sorte de nid dans lequel le Serpent s'enroulait. S'il est protégé de toutes parts par la forêt dentée, cet espace en lui-même est relativement confortable. Complètement vide, d'une forme sphérique, la matière qui forme les parois de ce repère est douce et se déforme légèrement pour s'adapter aux poids qui la parcourent. Mais cette matière quelque peu malléable semble surtout avoir été transformée par le Serpent lors de ses longues retraites, car elle est gravée du sol au plafond. L'écriture abyssale qui y est inscrite est lisible par toutes les créatures douées d'une intelligence, quelle que soit leur langue. Toutefois, tous les humains et même la plupart des créatures abyssales ne peuvent supporter la lecture de l'ouvrage du Serpent. Seuls les êtres exceptionnels ou ceux au destin extraordinaire peuvent prétendre déchiffrer la parole du Serpent sans y succomber après quelques mots. Ils peuvent alors découvrir des connaissances à propos des Abysses que même les éclats les plus sages ont oubliées. À la manière de ses mémoires ou d'un journal, le Serpent relate sur ces murs la légende de Création, du Faucon et du Serpent selon son point de vue. Il y est inscrit ses pensées intimes, ses plans et ses ressentiments. Si peu de ces informations sont utiles pour l'avenir, elles sont toutefois inestimables afin d'apprendre comment fonctionnait l'Abysse autrefois, connaître tout de la guerre millénaire et de l'opposition entre le Serpent et le Faucon.

Mais, pour les humains, il n'est pas besoin d'atteindre le cœur de la forêt dentée pour trouver un immense intérêt à ces lieux. Celui qui réussit à détacher un brin d'herbe du sol ou même une aiguille d'un arbre sans se blesser obtient une arme sans pareille pour combattre les créatures abyssales. Faite pour blesser les êtres de l'Éther comme de l'Abysse, cette matière solide et tranchante est tout à fait appropriée pour former une lame. Elle possèderait alors les mêmes propriétés qu'une épée cinétique du Knight.

La montagne au miroir

À l'opposé de la forêt dentée, la montagne au miroir est un bon point de repère pour quiconque craint de se perdre au sein des Abysses. Immense et majestueuse, elle est visible de partout dans le territoire de ténèbres, pour peu qu'on ait la vue dégagée, car elle s'élève au-delà du tapis nuageux qui couvre constamment le ciel des Abysses. Elle n'est pourtant pas très complexe à escalader. De nombreux chemins, s'ils se sont quelque peu effacés, sillonnent ses pans, souvenirs des très nombreux passages de créatures durant la guerre millénaire. Certains accès sont même sauvegardés, car quelques êtres abyssaux les parcourent encore.

Avant même la création de Renaissance, plusieurs endroits au sein des Abysses permettaient au Serpent et à ses différentes créatures d'observer l'Éther. Parmi ces endroits, l'immense tour qui aujourd'hui forme le centre de la cité était totalement dévolue au Serpent. Lui seul y avait accès et

sa forme était d'ailleurs adaptée à l'immense corps ophidien. Pour tous les autres, la montagne au miroir était le meilleur endroit pour espionner le territoire ennemi.

Pour pouvoir bénéficier de la vision qu'offre la montagne au miroir, il faut monter jusqu'à son sommet, c'est-à-dire jusque dans les nuages. De là-haut, rien d'autre n'est visible qu'un brouillard particulièrement épais et même l'Abysse et ses territoires sont, de cette hauteur, cachés par la masse nuageuse. Inutile de chercher à prendre plus d'altitude, même la pointe la plus haute ne dépasse pas la nuée. Pour pouvoir observer l'Éther, il faut s'enfoncer dans une caverne et avancer jusqu'au centre de la roche. À cet endroit précis, la montagne est percée d'une cheminée qui s'ouvre sur le ciel. Exactement sous cette cheminée, un bassin contenant un liquide indéterminé et obscur permet de capturer les reflets du ciel abyssal au-delà des nuages.

C'est en observant dans ce liquide étale que les créatures de l'Abysse pouvaient jeter un œil sur l'Éther. Bien sûr, cette fenêtre était réduite et ne permettait pas d'observer dans son ensemble le domaine du Faucon. Elle servait néanmoins à capturer quelques informations parfois vitales dans la guerre qui opposait les deux territoires. Encore maintenant, certaines créatures se risquent à escalader la montagne au miroir afin de vérifier que l'Éther ne renaît pas de ses cendres. Mais ces êtres sont le plus souvent chassés par les triarches, serviteurs du 7e Seigneur, l'Arbitre. En effet, ces entités faisant office de juge se relaient afin de surveiller et garder le bassin de la montagne au miroir. Ce rôle ne leur a pas été octroyé par l'Ophidien, ils en ont pris eux-mêmes l'initiative, avec l'accord de leur Seigneur, après que l'un d'entre eux a cru apercevoir un bref éclair lumineux traverser la surface liquide. Depuis, les triarches se font un point d'honneur à vérifier que cela ne se reproduit pas et à empêcher d'autres créatures d'en être les témoins.

Avec le temps, la montagne au miroir est même devenue en quelque sorte le territoire de l'Arbitre. C'est un terrain neutre sur lequel il est possible d'aller quérir les conseils des triarches de façon plus discrète que dans le 7e cercle. Il est même arrivé aux serviteurs du 7e Seigneur d'improviser un jugement auprès de la roche. Car la montagne au miroir, si elle est principalement formée par la glaise abyssale, contient aussi une part de pierre. En effet, le bassin lui-même est fait de ce matériau typiquement terrestre. Cette matière serait d'ailleurs à l'origine du lien entre l'Abysse et l'Éther à cet endroit précis, plus que le liquide qu'elle contient et qui ne fait office que de surface réfléchissante. Pour les triarches, cette pierre est aussi un bon moyen de créer des passages vers la Terre puisque c'est ce matériau qu'ils utilisent pour voyager.

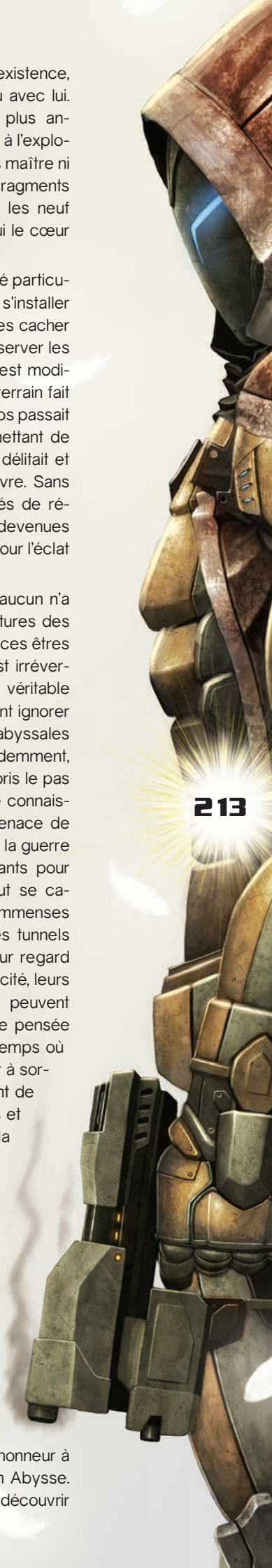
Les canyons

Les canyons sont un territoire délaissé par les êtres abyssaux de Renaissance. La raison en est simple, ce domaine est hanté par les anciens serviteurs du Serpent avant l'avènement des éclats. Lorsque l'être primordial a cherché à mettre fin à son existence, une grande partie des Abysses a disparu avec lui. Certaines créatures pourtant, parmi les plus anciennes et les plus puissantes, ont survécu à l'explosion du Serpent. Se retrouvant seules, sans maître ni but, elles sont parties à la recherche des fragments de leur ancien seigneur et ont regroupé les neuf éclats près de la tour qui forme aujourd'hui le cœur de Renaissance.

Néanmoins, l'éveil du premier éclat a été particulièrement long et les créatures ont fini par s'installer non loin, dans des crevasses à même de les cacher et de les protéger si le Faucon venait à observer les Abysses. À la longue, leur forme même s'est modifiée pour pouvoir s'adapter au mieux à ce terrain fait de tunnels et de gorges. Tandis que le temps passait et qu'ils gagnaient des attributs leur permettant de creuser ou de se protéger, leur esprit se délitait et se réduisait à un besoin primaire de survivre. Sans l'influence du Serpent et de ses capacités de réflexion, les créatures très anciennes sont devenues farouches, au point de devenir un danger pour l'éclat même qu'elles avaient contribué à sauver.

Depuis que les éclats ont pris forme, aucun n'a tenté de reprendre contact avec les créatures des canyons. Certains Seigneurs affirment que ces êtres sont devenus tellement idiots que c'en est irréversible, d'autres les considèrent comme un véritable danger et les derniers préfèrent simplement ignorer leur existence. Pourtant, ces créatures abyssales sont loin d'avoir perdu toute raison. Évidemment, leur besoin de survivre face au Faucon a pris le pas sur leur besoin de réflexion et leur soif de connaissances. Néanmoins, maintenant que la menace de l'oiseau primordial a été abolie par la fin de la guerre millénaire, ces êtres sont assez clairvoyants pour se rendre compte que l'époque où il faut se cacher est révolue. De plus en plus, ces immenses individus dressent leur tête en dehors des tunnels qui parcourent les canyons et tournent leur regard vers Renaissance. Face à la majesté de la cité, leurs souvenirs des Abysses d'auparavant ne peuvent que revenir à la surface et, avec eux, une pensée mieux définie. Arrivera inévitablement un temps où les créatures très anciennes se décideront à sortir des canyons pour retrouver un semblant de civilisation. C'est la réaction des Seigneurs et de leurs serviteurs qui fera alors pencher la balance vers la guerre ou vers une certaine entente.

Pour le reste, les canyons sont un véritable labyrinthe de passages souterrains et d'enfoncements. Si le lieu est idéal pour se cacher ou voyager à couvert, les très anciennes créatures y vivent et traversent gorges comme tunnels très régulièrement. C'est pour cela que très peu d'êtres abyssaux sont assez téméraires pour se lancer dans l'exploration de cette région ou même s'en approcher. Pourtant, les créatures qui l'habitent mettent un point d'honneur à sauvegarder nombre de ruines de l'ancien Abysse. Ainsi, au détour d'une crevasse, on peut découvrir



un bâtiment gigantesque, magnifique et particulièrement bien conservé. Les créatures les plus arriérées ne cherchent pas à y entrer, laissant dedans des trésors de savoir sans personne pour les découvrir. D'autres, plus éveillées, commencent à se questionner sur les raisons de leur attachement à de telles structures. Nul doute qu'elles finiront par redécouvrir par elles-mêmes les biens qu'elles ont jusqu'ici sauvegardés. En attendant, certaines seraient peut-être prêtes à céder le passage à quiconque aurait le culot et le charisme nécessaires pour tenter de discuter avec elles.

Le lac de sable

Le lac de sable est une surface parfaitement plane et très étendue se situant non loin de Renaissance. Sans grand intérêt a priori, le lac de sable n'est en fait ni de l'eau, ni du sable. Le matériau qui le compose reste de la glaise abyssale, comme la majorité de l'Abysse lui-même. Encore sans forme, entre le liquide et le solide, c'est dans cet état qu'elle est la plus facile à manipuler. C'est pour cette raison que le lac de sable est la première source de glaise abyssale pour Renaissance. Des allers-retours se font régulièrement afin d'aller se ravitailler dans ce lac qui ne semble jamais se tarir. À ce propos, quelques théories ont été mises en place par les Seigneurs. Ceux-ci ont déjà constaté que certains de leurs serviteurs, lorsqu'ils s'approchaient du lac de sable, ressentaient l'irrépressible envie de se jeter dedans. Pour celui qui franchit ce pas, seule l'intervention immédiate d'une autre créature pourrait le sauver. En effet, le lac fait office de sables mouvants. Ceux-ci engloutissent en quelques secondes quiconque se retrouve à leur surface et il est ensuite impossible de le retrouver. Et cette attirance n'agit pas que sur les êtres conscients. Les objets, les éléments qui entourent le lac se trouvent eux aussi attirés par la surface étale. Les Seigneurs en ont conclu que le renouvellement du lac de sable venait en fait de sa capacité à amener la matière jusqu'à lui puis à la fondre pour en faire à nouveau de la glaise.

C'est pour cette raison qu'aucune fabrication des Seigneurs, qu'aucun objet ou élément n'est laissé près du lac. Pour obtenir la glaise abyssale, les éclats n'ont d'autre choix que d'envoyer leurs serviteurs accomplir manuellement le transport et la récupération du matériau précieux. Ce travail, quoique basique, n'est pourtant laissé qu'aux êtres les plus forts et les plus aboutis. D'abord parce qu'ils doivent pouvoir effectuer le transfert de grandes quantités de glaise, mais aussi parce qu'ils doivent avoir assez de volonté pour résister à l'appel du lac.

Pour d'autres Seigneurs, le lac de sable sert aussi à faire disparaître n'importe quoi. Il suffit d'y déverser les éléments ou créatures indésirables et celles-ci n'apparaîtront plus jamais au regard de quiconque. Cependant, cette habitude a pris brusquement fin lorsque certains serviteurs ont eu l'impression de voir le lac de sable bouger anormalement. Ils ont rapporté qu'ils avaient alors la sensation qu'une énorme créature venait de se retourner sous la matière du lac, mais que ce mouvement avait été bref et s'en était suivi de la plus stricte immobilité.

Et ils n'ont pas tort, il existe bien une créature au cœur du lac de sable. Elle est d'ailleurs à l'origine de la transformation de toute chose en glaise. Mais pour ce qui est de sa nature, rien n'est moins sûr. Peut-être est-elle une créature très ancienne capable de traverser la terre jusqu'aux canyons ou vivant dans le lac continuellement. Peut-être est-ce un des éclats du Serpent primordial qui serait resté introuvable et aurait fini par grandir seul grâce aux éléments récoltés autour du lac. Enfin, peut-être est-ce le résultat des éléments d'Éther dont le premier éclat aurait perdu le contrôle et qu'il aurait cherché à faire disparaître dans le lac de sable. Le fait est qu'un secret existe dans le lac de sable. Malheureusement, aucune créature qui y est prise au piège n'en revient jamais pour dévoiler la nature de ce mystère.

Par-delà l'horizon

Les éléments précédemment décrits sont bien connus des créatures de l'Abysse, car ils sont visibles directement de Renaissance, et des serviteurs des Seigneurs s'en approchent plus ou moins régulièrement. On pourrait imaginer que les ténèbres s'étendent bien au-delà de ces reliefs et qu'il ne s'agit là que d'une petite portion de ce monde.

C'était effectivement le cas avant que le Serpent n'explose en éclats. Le monde abyssal dont il était au centre était immensément grand et très riche. Cependant, lorsque l'être primordial a voulu abandonner la vie et son territoire, une grande partie de son domaine s'est effondrée avec lui. De très nombreuses créatures se sont vues réduites en quelques instants à l'état de poussière et les édifices ont succombé sous leur propre poids. En fait, seules l'essence et la pensée du Serpent, et maintenant de ses éclats, permettent à l'Abysse de se maintenir en un tout cohérent.

Lorsque le premier éclat a repris conscience après la chute du Serpent, les premiers éléments qu'il a pu apercevoir étaient la tour sur laquelle il se trouvait et les reliefs strictement alentour. Il n'a pas cherché à graver dans sa conscience tout ce qui peuplait auparavant les Abysses et a préféré se consacrer à une nouvelle création : Renaissance. Les autres éclats ne se sont pas plus intéressés que leur frère à ce qui existait au-delà de ce qu'ils voyaient. Leur curiosité les a poussés à explorer, voire à utiliser, les éléments présents sous leur regard, mais ils ont très vite trouvé un autre sujet d'intérêt, la Terre, délaissant le domaine ténébreux.

Cette attitude n'a pas été sans conséquence pour les territoires par-delà l'horizon des Abysses. Peu à peu, les anciennes créations du Serpent se sont délitées. Certaines parties ont totalement disparu tandis que d'autres flottent au hasard. L'ensemble donne

l'effet d'astéroïdes en apesanteur dans un espace sans étoile, à la différence près que certaines bribes de territoire recèlent encore des ruines.

Aujourd'hui, même s'ils le souhaitaient, les Seigneurs ne pourraient reformer les territoires gagnés par l'oubli du Serpent, d'autant que là-bas rôde une entité des plus dangereuses. Plus menaçant encore que les créatures très anciennes des canyons, cet être est à l'origine du vide qui entoure les bribes de l'ancien domaine et cherche à grignoter, millimètre par millimètre, l'Abysse déjà tronqué.

Le secret de l'Ophidien

Le ciel de l'Abysse est impénétrable. Même la montagne au miroir ne peut percer de sa cime la brume épaisse qui surplombe ce territoire. La masse nuageuse des Abysses a toujours existé. Auparavant, c'était pour empêcher l'Éther de tenter d'une quelconque façon d'illuminer le domaine du Serpent et même d'observer clairement ce qu'il s'y passait. Le Faucon tentait pourtant régulièrement de percer les nuées abyssales et des éclairs zébraient le ciel des Abysses à chaque tentative.

Aujourd'hui, l'Éther n'est plus et les nuages épais qui obstruaient la vue de l'oiseau primordial n'ont plus lieu d'être. Et pourtant, l'Ophidien tient particulièrement à sauvegarder dans cet état le ciel abyssal. Seule la tour dans laquelle le premier éclat reste lové dépasse la couche nuageuse et permet au Seigneur, s'il pose sa tête au sommet de l'édifice, d'observer ce qui surplombe la nuée. Et c'est bien cela que l'Ophidien recherche, il souhaite empêcher quiconque de voir ce que lui peut observer à loisir.

C'est en fait au-dessus des nuages que le secret de l'Ophidien est dissimulé. À la fin de la guerre millénaire, le premier éclat n'a pu se résoudre à laisser disparaître complètement l'Éther. Il en a donc sauvegardé quelques éléments qu'il peut ainsi garder sous son contrôle et observer à loisir.

Dans l'espace de lumière que l'Ophidien a bien pris soin de cerner de ténèbres impénétrables, se trouve en fait une portion de Terre correspondant au territoire que s'est attribué le premier Seigneur dès la fin de la guerre millénaire. Il s'agit de toute la zone du Proche-Orient, allant de l'Égypte à l'Afghanistan et de la Géorgie au Yémen. Si bon nombre des humains qui habitaient ces territoires ont péri durant le transport dans les Abysses et lorsqu'ils ont été confrontés aux créatures de l'Éther, certains ont trouvé la force nécessaire pour survivre à leur destin tragique. C'est ainsi que le secret de l'Ophidien est une sorte de monde hybride, entre Éther et Humanité, dans lequel on doit se battre pour sauver sa peau.

Le climat du Proche-Orient était à l'origine aride, et le relief montagneux et désertique. Avec l'enfermement de la lumière dans cette portion de Terre, ce domaine ne vit qu'un long été particulièrement chaud et sec. La nuit a totalement disparu au profit d'un soleil brûlant qui ne se couche jamais. L'eau est devenue une denrée rare d'une grande valeur, et les humains ont dû mettre au point des solutions efficaces face à l'assèchement des mers et lacs qui existaient auparavant. Les anciennes énergies fossiles ou nucléaires ont été remplacées par l'énergie solaire qui capte la lumière ambiante et offre aux humains un semblant de confort.

Mais la chaleur et l'aridité de ce monde ne sont pas les seuls dangers qui parcourent les terres cachées de l'Ophidien. Le premier éclat a su enfermer un des lieutenants du Faucon avant que l'Éther disparaisse à jamais sous l'impulsion de Création. Ainsi, ce puissant être formé par le Faucon parcourt aussi les territoires du Proche-Orient, accompagné de ses serviteurs survivants. Souvent ailés ou éthérés, particulièrement violents, ces créations de l'oiseau primordial sèment le chaos parmi les humains laissés à leur bon vouloir. Ne respectant aucune règle, ils prennent plaisir à se battre, même les uns contre les autres. Parmi eux, on peut voir des sortes d'anges aux ailes blanches, des colosses dorés à la peau parcourue de dessins enfantins, mais aussi des créatures au corps couvert d'yeux qui observent en tous sens. La plupart du temps, leur forme est entre l'oiseau et l'Homme. Si certains d'entre eux sont assez beaux ou jouissent d'une certaine grâce, d'autres sont absolument effrayants et le malaise qu'ils provoquent n'a d'égal que la violence de leurs actions.

Pourtant, loin d'amener au désespoir les survivants humains comme le font les créatures abyssales, les êtres de l'Éther ont plutôt tendance à pousser les humains à se défendre et à résister. Ainsi, les survivants de ces territoires s'organisent et font preuve d'une grande imagination lorsqu'il s'agit d'en découdre avec les enfants du Faucon.

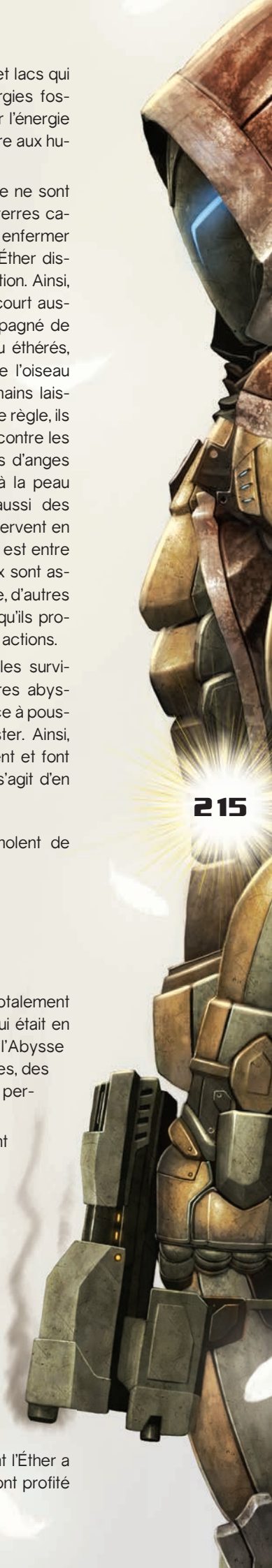
Et tout cela a lieu sous le regard somnolent de l'Ophidien.

Entre Abysse et Anathème

L'Abysse est un monde à part entière, totalement dissocié de la Terre et même de l'Éther qui était en quelque sorte son opposé. Toutefois, si l'Abysse est distinctement séparé des autres mondes, des liens existent entre eux tels que des issues permettant le passage de l'un à l'autre.

Les relations entre l'Abysse et l'Éther ont été brièvement évoquées, toutefois, elles n'ont plus lieu d'être puisque le domaine du Faucon a brutalement disparu à la fin de la guerre millénaire. Cette opposition entre les deux mondes a d'ailleurs eu comme conséquence première de renforcer leur implication sur Terre, qui formait alors leur champ de bataille. Avant cela, seules les incursions du 8e Seigneur pouvaient être considérées comme notables et avoir une quelconque influence sur les terriens.

Depuis que l'Abysse est sorti victorieux de la guerre millénaire, non seulement l'Éther a totalement disparu, mais les ténèbres en ont profité



pour étendre leur contrôle sur la Terre elle-même. C'est ainsi que les liens entre l'Abysse et la planète bleue se sont multipliés afin de permettre une invasion en bonne et due forme. Néanmoins, ce rapprochement des deux mondes a eu, bien entendu, l'effet d'amener des bribes des ténèbres sur Terre, sous forme d'Anathème, mais aussi de transférer dans les Abysses quelques éléments propres à l'Humanité, voire même directement des humains. Comme ce transfert d'un monde à l'autre n'est pas sans conséquence, il convient de décrire les possibilités de passage ainsi que leurs conséquences.

Passer de l'Abysse à l'Anathème

Voyager d'un monde à l'autre, quel qu'il soit, ne peut se faire par la force de la volonté ou de la pensée. Malgré toute la puissance des êtres primordiaux qu'étaient le Serpent et la Faucon, Création les a forcés à respecter les règles du temps et de l'espace. Bien sûr, ces limites sont loin d'être les mêmes que celles opposées aux créatures terrestres dont les éléments matériels, jusqu'à leur propre corps, bornent la volonté et la vie. Toutefois, malgré son immortalité et une certaine omniscience, l'Ophidien ne peut voyager dans le temps ou se démultiplier à l'infini.

Les portails

C'est pour cette raison que, lorsque l'Abysse a envisagé d'envahir la Terre, il a fallu trouver des moyens de passage entre ce monde d'obscurité et leur terrain de jeu. Afin de limiter les allers et retours, c'est l'Ophidien qui s'est octroyé le seul droit de créer des passages entre l'Abysse et l'Anathème. Ceux-ci devaient être assez grands et assez à découvert pour faire passer des armées entières d'êtres abyssaux. En outre, ils devaient être positionnés dans les Abysses de telle sorte que les créatures passent dans le 9e cercle avant d'arriver sur Terre. L'Ophidien a donc décidé de créer des portails à l'extérieur de Renaissance, dans les étendues proches et désertes. Il lui serait ainsi facile de surveiller depuis sa tour les transports des Seigneurs.

Il existe en tout six portails des Seigneurs dans l'Abysse. Chacun est positionné autour de la cité à équidistance des autres et du dernier rempart, celui du 9e Seigneur. L'Ophidien n'a pas souhaité créer neuf portails. En effet, lui-même a octroyé à ses serviteurs un moyen de transport inédit : ils apparaissent dans les coins des pièces. Il a cédé une autre possibilité à l'Arbitre, dont les triarches peuvent utiliser la pierre minérale pour se déplacer. Enfin, l'Homme en noir étant exilé, lui dédier un portail aurait été à l'encontre des décisions de l'Ophidien prises par le passé.

Les portails sont difficilement visibles de prime abord, tout au plus sous la forme d'un reflet anormal, d'une vibration dans l'air parfaitement immobile de l'Abysse. Pour les repérer, des colonnes ont été érigées, entre quatre et six par passage, afin d'indiquer la direction à prendre pour voyager vers la Terre. Ces colonnes sont en général illustrées de symboles permettant de savoir à quel Seigneur est destiné le portail. Car chaque passage mène vers un lieu précis, un point dans un des territoires des Seigneurs sur Terre. Pour éviter qu'une armée de la Machine ne fasse involontairement irruption dans le domaine de la Chair, chaque moyen de transit a été différencié. Plus que pour éviter les erreurs, ces symboles permettent aussi à l'Arbitre de réduire les tentatives d'espionnage entre Seigneurs, et même certaines attaques.

Du côté de la Terre, l'entrée d'un portail ressemble à une sorte de lentille de contact immense, à un dôme aussi large que bas. Afin de faciliter la dispersion des armées dans l'Anathème, cette ouverture peut être déplacée. Des bords très étroits rendent ainsi le portail tangible. Si au début du jeu des Seigneurs ce rebord était consitué de glaise abyssale, il a vite été remplacé par de l'élément alpha, résistant mieux à la présence sur Terre.

Mais attention, car si un portail peut être déplacé, il ne s'activera pas partout. En effet, s'il arrive qu'une lueur, même faible, atteigne le passage, celui-ci se referme immédiatement pour ne plus être qu'un anneau d'élément alpha, sans rien au centre. L'Ophidien ne pouvait pas risquer que la plus petite once de lumière atteigne l'Abysse. Les résultats pourraient être désastreux. L'obscurité doit donc être complète pour permettre l'ouverture d'un portail vers l'Abysse. La lentille peut alors avoir deux usages. La face concave sert de moyen de transit, et la face convexe sert de moyen de communication et de visualisation avec l'Abysse. Ainsi, il suffit de regarder dedans pour pouvoir observer tout l'extérieur de Renaissance et il est même possible de s'adresser à des créatures positionnées en dehors de la cité. C'est pour cette raison que les Seigneurs font en sorte que certains de leurs agents restent aux abords des portails et soient prêts à recevoir un message provenant d'un des passages.

Bien sûr, il est impossible de voir quoi que ce soit de la cité à partir des portails afin qu'aucun Seigneur ne soit tenté d'espionner ses frères et sœur.

Les failles

Les portails des Seigneurs sont les moyens de transport vers la Terre les plus utilisés, mais ce ne sont pas les seuls. Ils n'existent en fait que depuis la fin de la guerre millénaire ; or, il est admis que des moyens de venir sur Terre existaient bien avant, permettant ainsi à certaines incarnations, comme la Matrice, et créatures d'accéder à la Terre. Pour la plupart refermées depuis la création des portails, certaines failles restent dissimulées dans l'Abysse et permettent aux êtres qui les connaissent de voyager en toute discrétion.

Contrairement aux portails des Seigneurs, créés de toutes pièces et particulièrement bien réfléchis, les failles, elles, sont plus des transits improvisés, fabriqués au fil des opportunités durant la guerre millénaire. Elles n'ont donc pas une véritable forme et ressemblent la plupart du temps à une déchirure dans la réalité qui mène simplement d'un lieu abyssal à un lieu terrestre. Plus ou moins étroite, une faille n'est jamais assez grande pour permettre le passage de grandes créatures ou d'une armée, et ce n'est pas l'intérêt que les Seigneurs lui accordent. Au contraire, plus elle est petite, plus il est facile d'en garder le secret et donc de déroger aux règles établies par l'Arbitre.

Il est à noter qu'une faille n'aboutit pas forcément dans des ténèbres. Il en existe en dehors des taches d'obscurité. Autre différence avec les portails, elles subsistent, même lorsqu'elles ne sont pas dans l'obscurité complète. Cela peut évidemment poser des problèmes de discrétion et même de graves conséquences sur les créatures abyssales qui les traversent. Pour ces raisons, les failles donnant dans la lumière ont été soit refermées par l'Ophidien, soit c'est l'Humanité qui s'en est chargée, généralement grâce au Knight.

Il existe plusieurs types de failles. Il a déjà été évoqué celles ressemblant à une déchirure dans la réalité. Visibles sous certains angles uniquement et en se concentrant, elles sont relativement discrètes pour peu que l'écart de luminosité entre Abysse et Terre ne soit pas trop important. Sinon, la faille ressemble simplement à une fente de nuit dans l'air ou dans un mur, souvent assez large pour pouvoir y passer. Ces failles-là sont vite repérées et contrées. D'autres failles se calquent sur des ouvertures existantes, que ce soit dans les Abysses ou sur Terre. Ainsi, un portail dans le domaine des ténèbres peut être en fait une faille menant vers une porte du monde terrestre. Pour ceux qui la traversent, l'effet est celui de vouloir entrer dans un bâtiment terrestre et d'aboutir dans un édifice abyssal, ou l'inverse. Ces failles sont rares et surveillées, car des humains sont déjà, à plusieurs occasions, passés dans les Abysses par un de ces transits. Si ce trajet n'est généralement pas volontaire, il peut avoir de graves conséquences, car, si l'humain réussit à survivre dans les ténèbres et à revenir dans son monde, il détiendra à coup sûr des informations qui ne doivent en aucun cas être détenues par l'Homme.

Les failles temporaires

Les failles temporaires sont un phénomène rare, mais à prendre en considération. Il s'agit en fait de failles qui, soit de façon hasardeuse, soit de façon provoquée, s'ouvrent pendant un temps avant de se refermer. Des failles temporaires existaient bien avant la guerre millénaire et ont pu provoquer des événements minimes comme des drames. Durant la guerre millénaire, par exemple, une légende racontait que la disparition des dinosaures était en fait due à l'ouverture d'une faille temporaire donnant directement sur l'Éther.

L'origine des failles temporaires remonte à l'époque où le Faucon et le Serpent vivaient sur Terre, avant d'avoir leur propre domaine. Leur présence a alors marqué certains lieux terrestres spécifiques, à tel point que lorsque l'Éther et l'Abysse ont émergé, de frêles attaches ont subsisté entre ces mondes et la Terre. La plupart du temps, ces liens restent totalement inactifs, mais il suffit que plusieurs éléments entrent en adéquation pour provoquer l'ouverture d'une faille. Bien sûr, le temps d'ouverture sera déterminé par la durée au cours de laquelle les éléments agiront ensemble. Par exemple, si l'un des critères est le mouvement, la faille sera très brève, mais peut-être sera-t-il possible d'obtenir d'autres trouées, toutes aussi rapides.

Les failles temporaires sont donc imprévisibles et très difficiles à provoquer. Cet exploit peut toutefois avoir lieu. En effet, certaines créatures vivantes et même de rares humains sont sensibles aux ondes particulières émanant de l'Éther ou de l'Abysse. Ces êtres peuvent être un bon moyen de repérer des liens existants entre les mondes. Il suffit alors de coordonner les bons critères situationnels pour permettre un passage. Attention toutefois, car la moindre erreur de calcul peut provoquer des dégâts irréparables.

Par exemple, une faille potentielle vers l'Abysse a été détectée au niveau d'une falaise qui surplombe un lac. Pour pouvoir ouvrir une faille temporaire à cet endroit, plusieurs éléments doivent être réunis. D'abord, un vaisseau doit être mis en place. Il s'agit d'une sorte de vecteur qui protège les êtres vivants qui souhaitent passer. Il doit être solide et volumineux. L'ancien hôtel en haut de la falaise fait donc l'affaire. Ensuite, il faut disposer d'une jonction eau/air. Ici, rien de plus facile puisque la falaise surplombe un lac. S'ajoute la notion de période, l'ouverture doit avoir lieu au crépuscule d'une nuit sans lune. Enfin, le dernier élément est celui d'un mouvement rapide et régulier, une chute dans l'idéal. Ainsi, pour pouvoir activer un passage vers les Abysses, il faut provoquer la chute d'un hôtel du haut d'une falaise et que l'édifice touche la surface de l'eau au crépuscule d'une nuit sans lune. Autrement dit, c'est un véritable challenge à relever.

L'horreur, passage obligé

Depuis la fin de la guerre millénaire, le jeu des Seigneurs sur Terre est en partie motivé par le besoin de l'Ophidien d'obtenir du désespoir de la part des humains. Cette émotion négative et lancinante provoque les mêmes effets qu'une drogue puissante sur le premier éclat, et celui-ci a succombé à l'addiction. Il a vite découvert que, si l'Abysse et ses créatures pouvaient provoquer un certain désespoir, leur calme et leur beauté n'étaient pas leurs alliés contre l'Humanité. Grâce à l'Horreur, le neuvième et dernier Seigneur, l'Ophidien a rapidement deviné qu'adjoindre aux êtres abyssaux une forme



monstrueuse et une attitude agressive permettait de provoquer le désespoir plus rapidement et de façon plus puissante.

Sachant que la plupart des Seigneurs ne sauraient transformer leurs créatures en engeances malfaisantes, l'Ophidien a préféré leur imposer de laisser l'Horreur faire son office sur leurs serviteurs. Chaque Seigneur a donc reçu l'ordre de faire passer toute créature qu'il souhaite envoyer sur Terre par le 9e cercle de Renaissance, particulièrement le rempart extérieur de la cité, avant de rejoindre un portail. Le 9e rempart, sous l'égide du 9e Seigneur, se charge ensuite de transformer les créatures qui s'y introduisent. En sortent des êtres qui, s'ils gardent souvent des particularités qui les rapprochent de leur Seigneur, sont déformés, monstrueux. Cette modification de leur apparence n'est pas sans conséquence pour les serviteurs abyssaux. Certains, tels que les créatures de la Chair, subissent des mutations qui risquent à moyen ou à long terme, de les empêcher de survivre sur Terre. Ainsi, des créatures vivantes, sans bouche ou aux organes atrophiés, finissent par succomber à leur passage dans l'Horreur. L'attitude de certaines créatures est aussi impactée par la traversée du 9e rempart. Les êtres à l'origine plutôt calmes et aux attitudes régulières deviennent plus menaçants, leur comportement est plus irrégulier et imprévisible.

Inutile de redire que le passage dans le 9e cercle imposé aux Seigneurs n'est pas apprécié. D'une part parce que les éclats sont forcés de se soumettre au dernier des leurs, âgé de moins d'un siècle lorsque ses aînés ont pu s'accomplir durant des milliers d'années. D'autre part parce que l'Abysse tend naturellement à la beauté des formes et à l'organisation ; or le passage dans le 9e cercle forme des créatures irrégulières et hideuses. Enfin, parce que l'ordre de l'Ophidien est pour beaucoup de Seigneurs un affront envers leur dévouement et l'intelligence avec laquelle ils auraient pu tenter par eux-mêmes de répondre au souhait du premier éclat. Plutôt que de leur laisser le champ libre afin d'obtenir du désespoir, l'Ophidien a préféré imposer aux Seigneurs une seule façon d'agir. Même les incarnations des Seigneurs eux-mêmes sont contraintes de subir le supplice du 9e rempart.

Cette attitude du premier éclat n'est pas sans conséquence. Les Seigneurs sont trop puissants et trop intelligents pour suivre pleinement son ordre. Si le gros de leurs armées est contraint de passer par l'Horreur, la plupart des éclats se sont réservé des exceptions. Bien sûr, cela a pris du temps, mais aujourd'hui, plusieurs serviteurs des Seigneurs sont déjà parvenus sur Terre sans subir les modifications de l'Horreur.

Plusieurs moyens existent pour pouvoir déroger à l'ordre de l'Ophidien, cependant, la discrétion reste de mise. Certains Seigneurs comme la Chair utilisent ainsi un réseau souterrain permettant de sortir de Renaissance sans avoir à traverser aucun cercle. D'autres gardent dissimulée dans leur cercle une faille, permettant ainsi un passage direct vers la Terre. Inutile de dire que si l'Arbitre venait à découvrir l'existence d'une faille ou d'un passage clandestin, la sentence serait exemplaire. À noter que le 7e Seigneur, pour sa part, n'est en rien contraint par l'ordre de l'Ophidien puisque ses serviteurs peuvent se déplacer dans les Abysses comme sur Terre à leur guise et sans avoir à subir les transformations de l'Horreur.

L'élément alpha et l'énergie alpha

L'élément alpha

Si pour les humains l'élément alpha est un pur produit de l'Anathème, c'est en fait l'association de l'Abysse et de la Terre qui est à l'origine de ce matériau.

L'élément alpha est bien connu par l'Humanité pour être la base de la plupart des armures du Knight et du Nodachi. D'un noir profond, d'une texture entre le métal et la pierre, l'élément alpha est très résistant et peut supporter des températures extrêmes sans être déformé. Le seul moyen de le travailler revient à le tailler à l'aide d'un rayon lumineux d'une grande puissance, autrement dit, avec un laser. Toutefois, ce mode de façonnage peut avoir des effets imprévus et indésirables tels que des explosions. C'est pour cela que seuls quelques organismes ont les moyens d'obtenir à la fois le matériau brut, de le transformer, et les protections nécessaires en cas d'effets secondaires. La Byrd corporation et le Knight sont les précurseurs dans le modelage et l'utilisation de l'élément alpha grâce, notamment, aux talents de James Niakaté, surnommé Merlin, et du chevalier Dagonnet.

Si l'élément alpha est encore difficilement utilisable pour une grande part de l'Humanité, c'est que ce matériau est apparu très récemment. Durant la guerre millénaire, l'élément alpha était rarissime et seuls quelques élus en connaissaient les propriétés ou l'usage. C'est en fait lorsque l'Anathème a envahi la Terre que l'élément alpha a commencé à se cristalliser. Il a encore fallu que l'Humanité gagne quelques victoires contre les ténèbres pour découvrir véritablement l'existence de cette matière. En effet, dans des lieux comme la Chine ou l'Irlande où l'Anathème a été repoussé, le paysage est réapparu complètement déformé. Parmi ces modifications, cette matière obscure et tangible apparaissait à plusieurs endroits, particulièrement là où avaient dû se regrouper beaucoup d'humains afin de résister à l'envahisseur. Il ne restait plus trace de l'Humanité qui avait cherché à survivre, simplement ce matériau qui n'avait pas suivi le mouvement de recul de l'Anathème.

L'élément alpha a provoqué et provoque encore aujourd'hui beaucoup de méfiance de la part de l'Homme. Lors des premières expéditions dans les territoires délaissés par l'Anathème, des chercheurs

ou des explorateurs ont voulu recueillir cette pierre obscure pour en découvrir les secrets. Mais la présence continue de ce matériau a vite fait de modifier leur comportement. Pour ceux qui n'ont pas voulu se débarrasser de l'élément alpha, un drame a inévitablement fini par survenir. On notera la tragédie qui est survenue après la bataille de Dublin, lorsqu'un chercheur de l'équipe de James Niakaté, qui gardait sur lui constamment un fragment d'élément alpha, a été pris d'un désarroi si puissant qu'il a pris une arme et tiré sur tous les membres de son équipe de recherche avant de mettre fin à ses jours. L'enquête qui a suivi a fait apparaître que, depuis sa découverte, ce professeur semblait de plus en plus déprimé et lunatique.

C'est pour cette raison que la récolte de l'élément alpha n'est plus laissée qu'à des rebuts ou à des équipes spécialisées et ultra-protégées. La précieuse matière est enfermée dans des coffres hermétiques et ne doit souffrir aucun contact direct avec qui que ce soit. C'est aussi parce que l'élément alpha ne peut être trouvé qu'aux abords directs de l'Anathème que les équipes de récupération sont très régulièrement attaquées par des créatures ténébreuses.

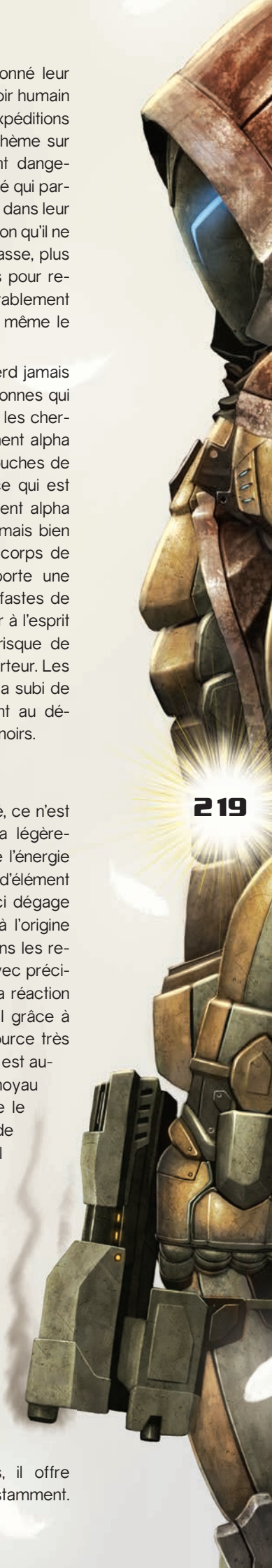
L'apparition de l'élément alpha et son influence sur les êtres humains proviennent directement de la nature même du matériau et de la façon dont il se cristallise. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas l'Anathème directement qui provoque la formation de l'élément alpha, mais plutôt le contact direct qui a eu lieu entre des communautés humaines et l'Abysse, par l'intermédiaire de l'Anathème. En effet, lorsque les Seigneurs ont envahi la Terre, ils ont voulu très vite se positionner à la meilleure place auprès de l'Ophidien en lui offrant le plus rapidement possible de grandes quantités de désespoir. Le désespoir étant un sentiment, une émotion, il n'est pas tangible et n'a donc pas besoin d'être déplacé ou stocké pour être amené à l'Ophidien. Il suffit à ce dernier de jeter son attention là où des humains désespérés se morfondent pour pouvoir bénéficier des effets de sa drogue. Les Seigneurs ont cru qu'ouvrir un portail sur des regroupements d'humains en proie au désarroi amenuiserait les couches qui séparent l'Ophidien du désespoir et décuplerait son effet sur le premier éclat. C'est le contraire qui s'est passé. En confrontant le désespoir directement à l'Abysse, cela a provoqué une violente réaction qui a transformé ce sentiment en un matériau solide et inutilisable pour l'Ophidien : l'élément alpha. Évidemment, tous les Seigneurs empressés de plaire au premier éclat ont fait plusieurs tentatives avant de se rendre compte de l'inutilité de cette manière d'agir et d'attiser la froide colère de l'Ophidien.

L'élément alpha n'est donc rien d'autre que du désespoir cristallisé. Alliance complète d'Humanité et d'Abysse, ce matériau est aujourd'hui considéré comme une des meilleures armes contre les créatures ténébreuses, car il fait quelque part partie de leur monde. Toutefois, cette ressource n'est en rien illimitée. Lorsque les Seigneurs ont découvert que leurs multiples tentatives n'avaient pour autre effet que de frustrer le Serpent, ils ont abandonné leur volonté d'agrandir la puissance du désespoir humain par ce biais. L'élément alpha brut que les expéditions ramènent date donc de l'arrivée de l'Anathème sur Terre. Sa récolte s'avère particulièrement dangereuse et complexe, et les zones d'obscurité qui parcourent le monde sont loin d'être explorées dans leur entier, c'est pourquoi l'Humanité a la sensation qu'il ne s'épuise pas. Cependant, plus le temps passe, plus il faudra s'enfoncer loin dans les ténèbres pour recueillir du matériau et la pénurie finira inévitablement par se faire sentir. Bien sûr, l'Humanité et même le Knight n'en savent encore rien.

À noter enfin que l'élément alpha ne perd jamais son influence négative sur toutes les personnes qui restent à proximité. Pour pallier ces effets, les chercheurs et les inventeurs qui utilisent l'élément alpha prennent grand soin de l'isoler par des couches de métal ou de plastique. Contrairement à ce qui est communément admis, ce n'est pas l'élément alpha qui crée la lourdeur des armures Knight, mais bien les nombreuses couches qui l'isolent du corps de leur porteur. Ainsi, lorsqu'un chevalier porte une méta-armure, il est protégé des effets néfastes de l'élément alpha. Il faut toutefois bien garder à l'esprit qu'une armure particulièrement abîmée risque de devenir un danger pour le moral de son porteur. Les membres du Knight, dont la méta-armure a subi de terribles dommages, succombent souvent au désespoir et deviennent ainsi des chevaliers noirs.

L'énergie alpha

Mais si l'élément alpha est aussi recherché, ce n'est pas juste pour sa solidité extrême et sa légèreté, mais aussi parce qu'il est à l'origine de l'énergie alpha. En effet, en soumettant un bloc d'élément alpha à des chocs de lumière UV, celui-ci dégage des impulsions énergétiques puissantes, à l'origine des premières explosions répertoriées dans les recherches sur l'élément alpha. En dosant avec précision les flashs lumineux et en canalisant la réaction provoquée par l'élément alpha, en général grâce à du plomb, il est possible de créer une source très puissante d'énergie. De plus, cette énergie est autogénératrice, c'est-à-dire que lorsque le noyau d'élément alpha semble épuisé, il suffit de le laisser reposer quelques heures avant de pouvoir à nouveau puiser dans l'énergie qu'il provoque. Les scientifiques ont déjà établi plusieurs hypothèses à ce sujet. Bien sûr, ils savent que l'élément alpha est en étroit lien avec le désespoir, même s'ils tentent ardemment de démentir les rumeurs à ce sujet. Pour certains, c'est le facteur humain qui offre à l'énergie alpha son renouvellement. En effet, les émotions ne s'épuisent jamais vraiment, même lorsqu'on voudrait les oublier, elles finissent toujours par revenir avec une puissance redoublée. C'est particulièrement le cas des sentiments néfastes. L'élément alpha étant formé d'émotions, il offre ainsi une source qui se renouvelle constamment.



Toutefois, si l'énergie se renouvelle, l'élément alpha de son côté se détériore à force de subir l'agression de la lumière. Tôt ou tard, il finit par s'effriter et l'énergie qu'il dégage commence alors à s'amenuiser avant de disparaître complètement.

L'Anathème

L'Anathème n'est apparu qu'après la fin de la guerre millénaire, lorsque le Faucon et son domaine ont disparu et que l'Abysse a commencé à envahir la Terre. Lorsque cette dernière question a été évoquée, un problème s'est tout de suite présenté : malgré la disparition du Faucon et de l'Éther, la lumière subsistait sur Terre. Bien sûr, celle-ci était moins puissante qu'auparavant, elle s'était ternie, mais elle était encore trop présente pour que l'Abysse puisse s'étendre à volonté. Il a donc fallu trouver un moyen de venir sur Terre à visage découvert et non pas dissimulé comme cela avait été le cas durant la guerre millénaire. C'est le ciel de l'Anathème qui a été l'inspiration pour permettre aux Seigneurs d'envahir la planète bleue.

En effet, l'épaisse couche nuageuse qui recouvrait le ciel abyssal était en fait une protection contre l'Éther. Elle protégeait des rayons lumineux comme du regard des êtres éthérés. Cela avait d'ailleurs le don d'excéder l'oiseau primordial qui n'avait de cesse de jeter contre cette protection des éclairs de lumière toujours plus violents. Pour pouvoir envahir la Terre, il suffisait de s'inspirer de ces nuées en créant une couche épaisse et intangible, capable de faire obstacle à la lumière du soleil : l'Anathème.

L'arrivée de l'Anathème sur Terre a été rapide et inattendue. La surprise a empêché quiconque de réagir, d'autant que les humains ne connaissaient rien de leur ennemi, et a permis aux Seigneurs d'établir des territoires d'obscurité très étendus dès les premiers jours de leur colonisation. La plupart ont projeté les ténèbres aussi loin qu'ils le pouvaient à partir de leur point d'impact, même si le soleil a rapidement limité l'extension de l'Anathème.

À noter que l'Anathème n'est pas aussi puissant que la masse nuageuse protectrice de l'Abysse, simplement parce qu'il ne fait pas partie intégrante du monde de l'Ophidien. Imposé sur un territoire avec ses propres caractéristiques et des habitants qui cherchent à se protéger, l'Anathème doit encore et toujours s'alimenter afin d'une part de résister au soleil qui apparaît tous les jours et d'autre part de résister aux attaques qui lui sont infligées par l'Humanité. Il est d'ailleurs arrivé à plusieurs reprises que l'Humanité réussisse à vaincre une portion d'Anathème en la faisant reculer.

Par extension, l'Anathème regroupe aussi toutes les créatures et constructions ténébreuses qui existent en son cœur.

Les surfaces d'Anathème sur Terre

Plusieurs Seigneurs, à leur arrivée sur Terre, ont tout de suite cherché à s'établir sur un territoire, une zone qu'ils ont couverte de ténèbres et dans laquelle ils avaient beaucoup de pouvoir. Ainsi, la planète a été en partie couverte de surfaces d'ombres séparées les unes des autres, car appartenant à des Seigneurs différents. En plus de ces grandes zones, l'Anathème peut apparaître de façon temporaire et être plus ou moins épais.

Forme et taille d'une tache d'Anathème

Comme déjà évoqué dans le **chapitre 3 : Le monde d'aujourd'hui - page 71,** les Hommes n'ont pas tardé à chercher à classifier l'Anathème et ses manifestations. Les termes faisant référence à l'eau ont été considérés comme les plus adaptés pour définir les zones d'Anathème, toutefois, le commun des mortels se contente d'appeler une surface d'ombre une « tache », comme une saleté qui serait venue défigurer la surface de la Terre.

Mers et océans

Les mers et les océans d'Anathème sont donc les territoires que les éclats ont créés à leur arrivée sur la planète. Ces zones peuvent s'étendre sur de grandes surfaces, des pays complets. Elles sont assez stables même s'il est régulièrement arrivé qu'elles s'étalent subitement ou qu'elles finissent par se rétracter face aux actions des Hommes.

On répertorie cinq océans de ténèbres sur Terre actuellement :

- Le domaine de l'Ophidien : Proche-Orient, de l'Égypte à l'Afghanistan et de la Géorgie au Yémen
- Le domaine de la Dame : désert du Sahara, de la côte Ouest de l'Afrique, au niveau de la Mauritanie, jusqu'aux montagnes du massif du Tibesti et aux monts Nouba (entre l'est du Tchad et le Soudan)
- Le domaine de la Chair : toute la moitié Est de la Chine, le Laos, le Vietnam, la Thaïlande et la Malaisie
- Le domaine de la Machine : toute la côte Est des États-Unis, de la Floride à la frontière canadienne
- Le domaine de la Bête : Europe, de l'Italie à l'Irlande et de la moitié de la France jusqu'à l'Ukraine et la Roumanie.

Lacs

Les lacs sont des zones de ténèbres étendues, mais qui ne dépassent pas la taille d'un pays, et même, la plupart du temps, d'une région. Tout comme les océans, ses bords sont en général réguliers et

relativement immuables. S'il est arrivé que certains lacs aient disparu ou même aient été vaincus par les Hommes, la plupart du temps, ceux-ci persistent.

Les principaux lacs répertoriés et connus sur Terre appartiennent au Masque. Moins étendus que des mers, ils peuvent être dissimulés, il est donc difficile d'en faire une liste exhaustive. On peut toutefois en trouver un en Alaska, sur la zone de Fairbanks. Un autre existe à Paris, dans une partie du métro et des catacombes et couvre même certains bâtiments. D'autres lacs apparaissent régulièrement. Par exemple, très récemment, un nouveau lac est apparu sur la zone de New Delhi, en Inde.

Rivières

Les rivières, enfin, sont des zones d'Anathème beaucoup plus restreintes, étroites. Généralement longues et mouvantes, elles peuvent apparaître, se déplacer lentement et finalement disparaître quelque temps plus tard. Bien sûr, leur apparition provoque des ravages, car elles sont aussi inopinées que destructrices. En général, les rivières d'Anathème n'ont pas véritablement le temps de s'installer. Les autorités du Knight ou du Nodachi sont très vite informées de leur présence, en fonction de l'endroit où elles se trouvent, et se chargent d'en venir à bout rapidement. Cependant, il existe certaines rivières qui subsistent encore, soit parce qu'elles sont particulièrement opaques, soit parce qu'elles ne peuvent être supprimées sans mettre encore plus en danger les populations. C'est par exemple le cas pour le « mur », cette rivière d'Anathème qui sépare l'arche de LASF en deux et dont les tentatives d'attaques non létales pour la population de l'arche ont été infructueuses.



Épaisseur et densité de l'Anathème

L'étendue d'une tache d'Anathème n'est pas la seule caractéristique définie par les Hommes, son épaisseur, sa densité et même son opacité peuvent varier d'une tache à l'autre. Cette caractéristique est importante à connaître, car d'elle peut dépendre la survie d'un chevalier s'aventurant dans les ténèbres.

Obscurité

L'obscurité est le plus haut état de densité de l'Anathème. On la trouve principalement dans la zone du Proche-Orient, l'océan de l'Ophidien. En effet, cet océan, qualifié d'obscur, est tellement opaque qu'il en est presque tangible. Ses abords sont parfaitement délimités, comme s'il s'agissait d'un mur de ténèbres. Bien sûr, même si les bords de ce territoire sont très bien dessinés, ils restent franchissables. Néanmoins, ceux qui ont cherché à y entrer n'ont jamais pu en ressortir, personne ne sait donc concrètement quelles sont les particularités de l'obscurité.

Si les Hommes qui entrent dans l'obscurité n'en reviennent jamais, c'est simplement parce qu'ils quittent la surface terrestre. En effet, l'obscurité n'est pas tant de l'Anathème qu'un passage vers l'Abysse lui-même. Le territoire de l'Ophidien a simplement été transporté dans l'Abysse. Cela ne veut pas forcément dire que toute personne qui passe le mur d'obscurité du Proche-Orient se retrouve transportée dans la zone d'Éther dissimulée au cœur de l'Abysse. Pour cela, il lui faudrait traverser l'espace d'obscurité, de noir complet, qui dissimule ce monde. Quelques heures de marche dans cette densité de ténèbres viennent facilement à bout de n'importe quelle personne qui n'est pas parfaitement préparée physiquement et psychologiquement et, bien sûr, protégée. Les autres sont soit tuées par les serviteurs de l'Ophidien, soit succombent au désespoir avant de se laisser mourir ou de se perdre, errant sans fin dans le noir complet.

Il peut arriver exceptionnellement de voir apparaître des zones d'obscurité dans un lac ou, encore plus rarement, une rivière de ténèbres. Cela est en général dû à l'ouverture d'une faille ou à la présence toute proche d'un portail vers l'Abysse. Il est ainsi déjà arrivé qu'un bâtiment terrestre soit envahi par de l'obscurité.

Nuit

Les zones de nuit ou nocturnes de ténèbres sont des étendues dans lesquelles il est presque impossible de voir sans lumière. Bien sûr, tout le monde ne peut pas entrer dans une surface nocturne sans en subir les effets néfastes. Mais il est déjà arrivé que des rebuts y survivent quelques heures, notamment ceux qui y recherchent de l'élément alpha.

Une zone de nuit empêche quiconque d'y voir clairement, tout au plus quelques vagues formes dans le noir. Cependant, il est possible d'y amener de la lumière pour pouvoir s'y diriger. Une lampe ou une lanterne y verra sa luminosité baisser considérablement, mais la lueur qui subsiste permet d'y voir à quelques centimètres et même un mètre. Les lunettes à vision nocturne fonctionnent aussi dans ce type d'environnement, mais même les chevaliers préfèrent y apporter de la lumière, car, la plupart du temps, celle-ci permet aussi d'éloigner les créatures abyssales qui hantent la zone. À noter que, sans protection, il est aussi très difficile de résister au désespoir lorsqu'on se déplace dans une zone de nuit, et que la température y est généralement proche de 0 °C, sauf chez la Dame où le froid peut être bien plus extrême.

Dans une surface nocturne, il est possible d'observer de petites trouées dans lesquelles la nuit est moins profonde. Grâce à ces petits filets de lumière, il est possible de différencier les périodes de jour et de nuit. Cette indication peut être vitale, car les taches nocturnes de ténèbres sont bien plus dangereuses lorsque la lumière extérieure ne les affaiblit pas.

La plupart des océans qui recouvrent la Terre sont formés de ténèbres nocturnes. Les territoires de la Dame et de la Bête sont en grande majorité formés de nuit, celui de la Chair dans une moindre mesure.

Pénombre

La pénombre est enfin la surface d'Anathème la moins épaisse. Il est possible d'y voir à quelques mètres, même sans source de lumière et les températures y avoisinent les 10 °C, ce qui reste supportable pour un humain sans protection. C'est pourquoi beaucoup de rebuts osent s'aventurer dans ces surfaces, d'autant que la menace abyssale y est généralement moins grande, en apparence. Toutefois, les personnes qui explorent des zones de pénombre trop souvent ou trop longtemps se retrouvent inévitablement touchées par le désespoir ou finissent par être attaquées par une créature tapie dans les ténèbres.

Le territoire de la Machine est majoritairement constitué de pénombre, avec quelques petites portions de nuit, çà et là. De même, le domaine de la Chair est partiellement formé de pénombre. Les taches du Masque sont, quant à elles, majoritairement des taches de pénombre.

Obscurité, nuit et pénombre

Il est important de noter que ces trois types de densité forment en fait un panel de densités presque infini. Une surface de pénombre peut d'ailleurs laisser place à des zones plus opaques, sans pour autant qu'elle devienne nocturne. Les trois types de densité peuvent aussi s'alterner au sein d'une même tache d'Anathème. Ainsi, une étendue de nuit peut apparaître au centre d'une zone de pénombre et gare à celui qui, explorant une zone de nuit, tombe par inadvertance sur une portion d'obscurité. Toutefois, cette alternance obéit généralement à une certaine logique. Ainsi, les mers de nuit sont bordées d'une fine zone de pénombre et l'obscurité, exception faite de l'océan du Proche-Orient, ne se trouve que bordée d'une nuit particulièrement dense. De cette façon, la pénombre ne côtoie jamais l'obscurité et chaque différente zone se présente par un dégradé de ténèbres.

Cataclysmes et autres effets secondaires de l'Anathème

Les créatures abyssales et le désespoir ne sont pas les seuls dangers que l'on peut trouver dans l'Anathème. Des perturbations dans l'espace-temps et des cataclysmes ont régulièrement lieu dans les zones de ténèbres. Néanmoins, ces dangers sont peu connus, car ils n'apparaissent et ne concernent que les personnes qui prennent le risque de s'immerger dans l'Anathème, et, bien sûr, encore faut-il qu'elles en ressortent pour faire état de ce qu'elles ont pu observer.

Le temps

Dans les Abysses, le temps ne passe pas de la même façon que sur Terre. Là-bas, pas moyen de calculer sa course et toutes les montres semblent s'arrêter de fonctionner.

L'Anathème est à la fois confronté au temps de l'Abysse et à celui de la Terre. Pour cette raison, celui-ci est distordu. En fonction de la densité de ténèbres dans laquelle on se trouve, le temps sera plus ou moins impacté. Par exemple, la pénombre subira peu de modifications temporelles tandis que l'obscurité est pratiquement calquée sur le temps abyssal. Ainsi, un chevalier qui entre dans l'Anathème peut en sortir en ayant la sensation d'y avoir passé quelques heures alors qu'il s'est absenté pendant des jours. À l'inverse, le temps passé dans la nuit peut avoir semblé interminable alors qu'au final, seules quelques heures sont passées sur Terre. C'est pourquoi les quelques trouées de pénombre dans une zone de nuit sont aussi importantes, elles permettent de repérer les cycles jour/nuit. En effet, un rebut qui perd la notion du temps peut ne pas ressentir l'envie de se nourrir alors que son corps, lui, en a absolument besoin pour survivre. C'est ainsi que certaines personnes ne ressortent jamais de l'Anathème, soit parce qu'elles n'ont pas du tout touché à leurs vivres ou, au contraire, parce qu'elles ont dévoré en quelques heures toute leur nourriture et n'ont pas trouvé de moyen de ressortir à temps.

Le Knight, pour pallier ce danger omniprésent dans l'Anathème, a mis au point un chronomètre à élément alpha. Grâce à ce matériau alliant lui aussi Abysse et Terre, le chronomètre est sensible aux modifications temporelles de l'Anathème et accélère ou ralentit en fonction de ses fluctuations. C'est ainsi que les chevaliers peuvent à la fois gérer leurs besoins physiologiques et le temps qu'ils passent dans les ténèbres d'un point de vue terrestre.

L'espace

De la même façon que le temps, l'espace est lui aussi impacté dans l'Anathème. Au sein des ténèbres, plus de moyens de se repérer avec une boussole et les communications satellites peuvent être interrompues. Les éléments du paysage semblent être sans cesse en mouvement et il devient très facile de se perdre. Par exemple, une personne qui croit avancer en ligne droite pourra très bien effectuer une courbe et revenir, après un certain temps de marche, à l'endroit d'où elle était partie à l'origine. Des témoignages

ont même établi des cas extrêmes où des chevaliers avaient la sensation d'avancer le long de la paroi intérieure d'une sphère et qu'ils avaient pendant un temps marché la tête en bas.

Ces perturbations spatiales et temporelles sont très gênantes pour quiconque entre dans l'Anathème. Inévitablement, elles amènent à la désorientation, à la panique et au désespoir. Certaines personnes ont très vite la sensation qu'elles ne pourront plus jamais ressortir de ce labyrinthe et finissent par se laisser mourir, recroquevillées sur elles-mêmes.

Là encore, le Knight a établi des moyens de pallier ce problème dans une moindre mesure. C'est ainsi qu'avant d'entrer dans une zone de ténèbres, les chevaliers téléchargent grâce à leur IA une ancienne carte 3D des lieux à visiter. Lorsqu'un membre d'une coterie franchit le seuil de l'Anathème, l'IA calcule automatiquement chaque pas, chaque rotation du corps pour positionner l'armure sur la carte téléchargée. Bien sûr, cela ne prend pas en compte les modifications qui ont affecté les lieux depuis l'arrivée de l'Anathème, mais l'IA peut au moins indiquer aux chevaliers quand ceux-ci dévient de leur route et leur permet de se repérer sur la base de données cartographiques.

Les cataclysmes

Dans les cataclysmes entrent tous les phénomènes inexplicables qui peuvent avoir lieu au sein de l'Anathème. Le Knight cherche à établir une liste des différents cataclysmes subis par des chevaliers ou rapportés par des communautés de rebuts, toutefois celle-ci n'est pas exhaustive.

On parle par exemple de pluies de pierres, de tempêtes de sable et même, rarement, de fragments d'élément alpha. De véritables tornades et orages peuvent y avoir lieu, noyant les personnes présentes sous des gouttes d'une matière noire et visqueuse, brouillant la vue et les systèmes électroniques. Des rebuts font même état de pluies de sang, mais ce dernier élément n'a pas encore été constaté par le Knight. La température peut aussi descendre brutalement, faisant geler le paysage et rendant le sol particulièrement glissant. Sans protection, un homme ne peut généralement pas survivre à ce type d'événement.

En dehors des phénomènes liés au climat, certaines personnes ont constaté la création inopinée de failles ou, au contraire, l'apparition brusque d'épines effilées éventrant le sol pour se dresser jusqu'au ciel. Il a aussi été remarqué la création d'édifices qui n'existaient pas auparavant, mais difficile de dire si ces bâtiments sont des transferts venant de l'Abysse ou de véritables cataclysmes.

L'apparition brutale et aléatoire des cataclysmes en fait une grande cause de mortalité dans l'Anathème. Ils sont à la fois dus à la confrontation de l'Abysse et de la Terre, transformant les phénomènes naturels terrestres, et une protection contre les humains qui s'enfonceraient trop loin dans l'obscurité.

Communications entre Anathème et Terre

Moyens de communication terrestres

Pour les humains, les moyens de communication possibles entre l'Anathème et la Terre dépendent de la densité des ténèbres.

Ainsi, dans la pénombre, les ondes peuvent encore passer. Les communications sont donc possibles, même par radio. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'océan d'Anathème de la Machine est principalement composé de pénombre, le Seigneur a besoin de garder des accès avec les systèmes électriques et informatiques terrestres pour pouvoir agir.

Dans les zones de nuit, les communications sont bien plus difficiles. Ainsi, pour pouvoir envoyer des messages par radio, faut-il réussir à dénicher une zone moins dense, voire de pénombre, près d'un lieu recueillant encore de l'art par exemple. Certains points en hauteur peuvent aussi être un bon moyen d'attraper des ondes et de s'en servir pour envoyer des messages. Pour le Knight, les communications sont perturbées de la même façon. Seul le module TacCom permet, dans les zones de nuit, d'établir des communications avec Camelot.

Enfin, dans les zones d'obscurité, toute communication devient impossible avec des moyens techniques humains puisqu'il ne s'agit plus là véritablement d'Anathème, mais bien d'Abysse.

Les créatures de l'Anathème, lorsqu'elles s'adressent à des humains, sont toujours considérées comme leur parlant dans une langue connue.

Entre elles, elles utilisent pour communiquer ce que les chevaliers nomment le « flux », une forme de communication semblable à des ondes.

Moyens de communication abyssaux

Du côté des Abysses, les moyens de communication vers la Terre sont très différents. La majorité des échanges se fait grâce à des créatures de l'Anathème, qu'il s'agisse de serviteurs ou même d'incarnations. D'autres moyens existent toutefois.

La Dame, par exemple, peut se servir de ses yeux indiscrets comme moyens d'interaction. Elle modifie alors le reflet d'un miroir pour le faire parler ou envoyer des messages. Toutefois, elle préfère généralement envoyer certaines de ses créatures.

La Machine, de son côté, se sert beaucoup des moyens technologiques humains pour interagir avec la Terre. Ondes, Wifi, et même téléphone sont autant de possibilités de communiquer avec les Hommes.

Le Masque, quant à lui, utilise des petits masques blancs qui peuvent apparaître sur toutes les surfaces planes et non réfléchissantes.

Les autres Seigneurs, s'ils ressentent le besoin de parler avec l'Homme, ne déploient pas de systèmes spécifiques de communication.

L'Anathème et l'art

Comme indiqué dans le **chapitre 3 : Le monde d'aujourd'hui - page 72**, l'art est, dans *Knight*, un véritable moyen de lutter contre l'Anathème et son influence. C'est pour cette raison que tous les centres de population, qu'il s'agisse d'arches, de territoires libres ou de communautés de rebuts, cherchent à posséder un maximum d'œuvres à même de repousser les ténèbres et de sauvegarder un peu d'espoir. Car, l'art permettant de ranimer les couleurs autour de lui, il est aussi un bon moyen de combattre le désespoir et d'empêcher les Hommes de céder face à l'Anathème.

En fait, si la science est une émanation du Serpent à l'origine des Hommes, l'art est, lui, l'émanation du Faucon. L'imagination à l'état brut, la passion dans la création, le déclenchement des émotions, tout cela provient de la part du Faucon au cœur de l'espèce humaine, au même titre que sa combativité et que la violence de ses émotions. C'est tout cela qui fait de l'Homme un véritable moyen de combattre les ténèbres.

De l'art pour éloigner les ténèbres

L'art le plus répandu pour éloigner les ténèbres est l'art tangible, c'est-à-dire la peinture et la sculpture principalement. En effet, ce type d'art est regroupé dans des galeries et des musées, ce qui le rend assez facilement accessible. Il est ainsi possible, si on s'en donne les moyens, de se procurer un tableau d'un grand maître datant du XVI^{e} siècle par exemple. Les immortels se sont empressés, à l'arrivée des ténèbres et après la découverte des effets de l'art, de piller les grands musées qui n'avaient pas été pris sous une nappe d'Anathème. De plus, il n'est pas nécessaire d'avoir un artiste devant soi pour pouvoir profiter pleinement d'un tableau ou d'une sculpture. Il suffit de laisser à la vue de tout le monde l'œuvre pour que chacun puisse en profiter.

Les autres types d'art sont beaucoup moins importants, car il est beaucoup plus difficile de s'en procurer qui agisse véritablement contre l'Anathème. En effet, pour fonctionner, l'art doit être en relation directe avec son spectateur. Un tableau peut être mis à la disposition de tous sans avoir besoin de fournir un effort constant. Mais pour ce qui est des arts intangibles ou de ceux qui passent par des moyens techniques, il n'en est pas de même.

En effet, on pourrait croire que l'écriture et la bande dessinée sont des arts tangibles au même titre que la peinture du fait qu'ils existent sur un support physique. Mais lire un livre imprimé revient à regarder la copie d'un tableau et seul le manuscrit à une véritable valeur pour lutter contre l'Anathème. De la même façon, un film, la capture d'une pièce de théâtre ou d'une musique amenuisent largement les effets de l'art reproduit. Il y a une bonne raison à cela : la technologie. Celle-ci est l'apanage des ténèbres, et faire passer de l'art par ce moyen, même s'il permet de le diffuser plus largement, le dénature inévitablement.

C'est ainsi que si l'on souhaite pouvoir bénéficier pleinement d'une symphonie, d'une chorégraphie, d'une pièce, il faut que celle-ci soit interprétée par des artistes, eux-mêmes porteurs d'émotions et d'une certaine créativité. Malheureusement, ces artistes interprètes se perdent depuis l'arrivée de l'Anathème, au même titre que les artistes créateurs, d'où la mise en avant de tableaux, de structures et de statues restant d'artistes du passé.



La force d'une œuvre

Ainsi, pour qu'une œuvre fonctionne de sa pleine puissance, elle doit être originale ou exposée en direct grâce à une interprétation de talent. Mais toutes les œuvres d'art n'ont pas la même force face à l'Anathème.

On considère parmi l'art que les chefs-d'œuvre de grands artistes ont un véritable pouvoir contre les ténèbres. Il y a plusieurs raisons à cela. D'abord parce que les chefs-d'œuvre, s'ils sont reconnus en tant que tels, sont l'expression d'un talent incontesté. Au-delà de la technicité qu'ils représentent, c'est l'émotion qu'ils provoquent qui les a hissés au rang d'œuvres magistrales. D'autre part parce que ces œuvres ont été admirées par des milliers, voire des millions, de personnes alors qu'elles étaient exposées. Elles ont ému leurs spectateurs pendant des dizaines, des centaines d'années, et c'est aussi cela qui leur procure leur force. En quelque sorte, une véritable œuvre d'art absorbe l'émotion qui l'entoure

L'art dans les règles

L'art dans *Knight* peut avoir un effet concret sur l'action et les personnages, et s'applique donc selon certaines règles.

Tout d'abord, en présence d'une œuvre d'art originale et connue ou interprétée avec talent, toutes les créatures de l'Anathème subissent l'équivalent de l'effet *lumière 4*. Les œuvres mondialement connues et considérées comme des chefs-d'œuvre ajoutent à ce précédent effet, l'effet *anti-Anathème*. Bien sûr, l'œuvre doit être un chef-d'œuvre pour fonctionner, et cela est laissé à la discrétion du MJ.

Ensuite, un chevalier ou un PNJ peut récupérer de l'espoir en étant en présence d'une œuvre d'art. Une demi-journée passée à observer avec attention des œuvres permet de regagner 1 ou 2 points d'espoir. Là encore, la qualité et la puissance des œuvres sont laissées à la discrétion du MJ.

pour la restituer par la suite. De la même façon qu'un interprète se nourrit des réactions du public pour enrichir son art.

Ensuite, les œuvres qui agissent le plus face à l'Anathème sont les œuvres les plus passionnées, celles qui sont la représentation des facettes les plus extrêmes de leur créateur. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, même les œuvres les plus sombres et les plus torturées ont un véritable effet contre les ténèbres. Elles sont en effet faites avec une passion et une imagination très marquées qui leur confèrent une grande puissance. Toutefois, et particulièrement dans les arches, ces œuvres sont rarement montrées à la vue de tous. On craint que ces tableaux représentant les facettes les plus noires d'un artiste ne provoquent plutôt des émotions négatives chez leurs spectateurs et finissent par amener au désespoir. Mais d'autres utilités leur sont données.

L'Anathème, l'art et les arches

Comme déjà évoqué, les immortels ont très vite constaté les effets de l'art sur le moral des populations. C'est pourquoi ils ont beaucoup investi dans la récupération d'œuvres d'art et qu'il est possible d'en observer dans presque toutes les arches. Ces tableaux et sculptures permettent d'éloigner les ténèbres dans une certaine mesure et, surtout, d'offrir de l'espoir aux citoyens qui peuvent les admirer à loisir.

C'est pourquoi les tableaux les plus sombres sont cachés à leur vue. Néanmoins, une autre utilité non moins importante leur est conférée. En effet, les arches réussissent à subsister face à l'Anathème grâce à l'usage de dômes de lumière. Lorsqu'une attaque des ténèbres est sur le point d'avoir lieu, de grands arcs d'énergie envahissent les structures des dômes qui se mettent à luire d'une puissante lumière. Ce système a déjà fait ses preuves par le passé, mais seuls quelques élus savent comment il fonctionne. Il s'agit en fait d'une sorte d'énorme générateur situé souvent sous la tour de l'immortel. Comme les armures des chevaliers, ce générateur fonctionne grâce à une énergie tirée de l'élément alpha. Mais cette énergie est un peu particulière. Nommée énergie oméga, elle n'est pas provoquée en bombardant de lumière un bloc d'élément alpha, mais en confrontant ce même bloc à de l'art. La réaction provoquée par cette rencontre est particulièrement puissante et, bien canalisée, elle permet à des populations entières de se protéger face à l'invasion des ténèbres.

Cependant, l'utilisation des dômes de lumière a des conséquences. Tout comme les réacteurs à énergie alpha finissent par s'effriter, l'énergie oméga consume à très grande vitesse l'élément alpha, mais aussi les œuvres qui lui sont exposées. Ces dernières commencent à s'assombrirent puis se racornissent pour finir par se transformer en cendres. Plus l'œuvre est mineure et plus elle se décompose rapidement. Ainsi, l'utilisation d'un dôme de lumière pendant une nuit complète peut revenir à sacrifier un chef-d'œuvre ou deux à trois œuvres moins importantes. On raconte par exemple que la Vénus de Milo aurait été sacrifiée pour sauver l'arche de Naples d'une attaque particulièrement violente de la Bête.

Il est à noter que les citoyens communs ne sont en aucun cas au courant de ces agissements, et même le Knight n'a connaissance que de rumeurs concernant le sacrifice de ces œuvres. Toutefois, si cette utilisation venait à être prouvée, quelle décision Arthur et son organisation viendraient-ils à prendre ? Sauver des œuvres vaut-il qu'on sacrifie des populations ? Y a-t-il d'autres solutions pour les protéger ?



Chapitre 9
Les forces en présence

Dans *Knight*, bien que la Terre soit ravagée par les ténèbres, les abominations ou encore les désespérés, certaines organisations humaines sont restées fortes et œuvrent encore pour le salut de l'Humanité, leur propre sauvegarde ou des intérêts particuliers. En dehors du Knight, il existe ainsi une dizaine d'organisations, de sociétés secrètes, d'ordres reconnus qui luttent en secret pour ou contre l'Anathème. Tantôt alliée, rivale ou ennemie du Knight, chacune de ces forces possède autant, sinon plus, de puissance politique, médiatique ou militaire.

Chaque chevalier doit donc faire attention lorsqu'il interagit avec des personnes membres de ces diverses organisations. La politique du Knight est très claire : coopérer avec les forces alliées, éviter les forces rivales, anéantir les forces ennemies.

Voici le classement effectué par le Knight des principales organisations, sociétés secrètes et forces en présence sur le globe, sur la base de la puissance, de la menace et des ressources disponibles.

Le Nodachi

Faction rivale

Puissance : militaire, médiatique, politique supérieure au Knight

Menace : élevée

Ressources : illimitées

Fondé en 2016 par la société Kaneda Technologies, aujourd'hui corporation leader dans la robotique et la cybernétique, le Nodachi a d'abord été une entreprise de sécurité avant de devenir une véritable forcée armée capable de défier n'importe quelle armée régulière dans un combat à mort. C'est que le Nodachi possède une histoire faite de violence, de massacres et d'exactions dont il a été le principal et plus fervent acteur. Peu de forces peuvent se targuer d'oser autant que le Nodachi dans le sale et le sonore.

La particularité du Nodachi a toujours été de frapper très fort, là où ça fait mal, en exploitant les faiblesses de ses ennemis. Lors du conflit entre le Dragon Asiatique et le Japon en 2033, cette armée n'a pas hésité, le jour du Tennō Tanjōbi (fête nationale du Japon), à assassiner les membres du gouvernement de chaque pays membre de l'Union, à frapper leurs infrastructures (hôpitaux, communications, énergies, transports) et à noyer leurs soldats mobilisés sous des pluies de bombes chimiques capables de ronger armes, vêtements, chair et os en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. En moins de 24 h, le Nodachi avait gagné une bataille contre un ennemi gigantesque qui mobilisait inutilement des millions de soldats et de véhicules.

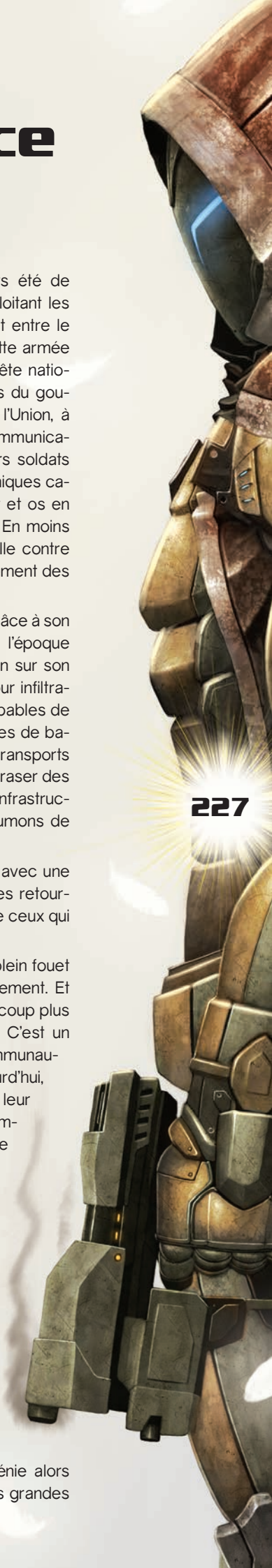
Il faut dire que le Nodachi, sans doute grâce à son lien avec Kaneda Technologies, utilisait à l'époque un équipement en avance d'une génération sur son temps : tenues de camouflage optique pour infiltration en milieu hostile, drones intelligents capables de s'adapter aux situations de combat, armures de bataille résistant aux balles de fusil d'assaut, transports aériens silencieux et furtifs, armes pouvant raser des bases militaires tout en conservant les infrastructures propres en vidant et brûlant les poumons de ses occupants, etc.

Des équipements qui ne rivalisent pas avec une méta-armure certes, mais des technologies retournant quand même les batailles en faveur de ceux qui les utilisent.

Il est à noter que ceux qui ont subi de plein fouet une attaque du Nodachi s'en relèvent rarement. Et quand ils le font, ils sont tout de suite beaucoup plus dociles et retournent souvent leur veste. C'est un fait indéniable, le Nodachi a terrorisé la communauté internationale et fait encore peur aujourd'hui, malgré les politiques médiatiques vantant leur « soi-disant » sens de l'honneur et leur comportement impeccable tiré du Bushido. Le plus drôle dans tout cela, c'est que les membres du Nodachi et ses patrons croient qu'ils sont respectés pour leurs valeurs combatives et morales. Au Japon peut-être, mais dans le reste du monde, le Nodachi est craint, point à la ligne.

Kaneda Technologies

Pour comprendre l'histoire du Nodachi, il faut remonter aux années 2000, avec la création de la société de robotique Kaneda Technologies par Iwata Kaneda, jeune génie alors âgé d'à peine 20 ans. Diplômé de plusieurs grandes





écoles, au Japon, en Europe et aux États-Unis, le jeune Iwata a fondé Kaneda Technologies avec l'héritage de son riche père décédé, ancien magnat des médias japonais.

Le but de Kaneda était de faire entrer le Japon dans l'ère de la robotique, pas grâce à des androïdes ou des machines pensantes, mais en incluant la robotique, comme la domotique, à la vie de tous les jours, en augmentant la fiabilité et la précision des machines-outils ou en créant des drones capables d'effectuer des tâches simples de manière autonome dans les entreprises, dans les foyers ou encore chez les militaires.

De 2001 à 2010, Kaneda Technologies a en fait principalement sous-traité pour l'armée américaine en mettant au point les premiers drones d'espionnage et de guerre utilisés en Afghanistan et en Irak et en créant les systèmes de guidage des missiles Patriot.

Fin 2010, la société a obtenu son premier gros contrat, celui qui l'a fait entrer dans les hautes sphères des entreprises japonaises. Le contrat a été conclu entre Kaneda Technologies bien sûr et l'entreprise américaine Hemera, une gigantesque et tentaculaire corporation pharmaceutique et d'ingénierie médicale, encore très active aujourd'hui.

Pour Hemera, la société d'Iwata devait fabriquer des prothèses robotiques sur des sujets mutilés dans divers théâtres d'opérations militaires. En 2013, après avoir effectué un travail parfait pour la corporation et avoir augmenté ses deniers grâce à ce contrat mirobolant, Kaneda Technologies est entré en bourse et s'est diversifié en plusieurs filiales, chacune utilisant de près ou de loin la robotique comme outil.

Trois années plus tard, le Nodachi naissait. Le principe était de fournir des agents de sécurité efficaces – souvent d'anciens militaires des forces spéciales – à des personnes capables de payer cher pour leur protection ou celle de certaines installations. Le petit plus fourni par Kaneda était que chaque agent pouvait déployer un équipement de sécurité innovant, passant par des drones miniatures pour la surveillance aux drones de combat pour la puissance de feu. Et cela fonctionnait bien. Attirées par ces équipements high-tech et ces soldats de talent, une quantité inimaginable d'entreprises, de la petite société à la grosse corporation, plusieurs célébrités mondiales comme plusieurs membres de divers gouvernements ont souscrit à un contrat de protection Nodachi, pour le plus grand bien d'Iwata Kaneda et de son entreprise.

Selon la rumeur, lors de la création du Nodachi, Iwata Kaneda avait d'autres projets que la fondation d'une société de sécurité. D'aucuns disent l'homme complètement mégalomane et, selon eux, Kaneda et son groupe ont toujours eu pour but d'offrir au Japon une véritable armée. La coopération entre le gouvernement, l'empereur Naruhito et le Nodachi était d'ailleurs bien trop étroite pour que cela soit entièrement faux.

Le gouvernement du Japon n'avait cependant peut-être pas son mot à dire et certains observateurs, notamment des journalistes enquêtant activement sur le Nodachi entre 2030 et l'Anathème, ont publié plusieurs rapports faisant état de pressions sur des ministres japonais de la part de Kaneda Technologies. Info ou intox ? Même si l'entreprise n'a jamais été inquiétée, il subsiste encore des zones d'ombres inquiétantes sur le sujet.

Le Nodachi aujourd'hui

Aujourd'hui, le Nodachi compte plus de 100 000 agents, autant dire « soldats », engagés en son sein et six fois plus d'employés. Qu'ils soient agents de sécurité, secouristes, médecins, bureaucrates ou mécaniciens, tous font partie de la même force, portent le même insigne et suivent le même code d'honneur, une version du Bushido très arrangée qui place Kaneda Technologies, l'empereur puis le Japon au-dessus de tout, même de la loi. De fait, si beaucoup de Japonais respectent les agents du

Nodachi, toute une frange de la population pense encore qu'ils sont corrompus, avilis par un pouvoir secret. Lorsque les immortels se sont révélés et qu'Iwata Kaneda était parmi eux, ceux-là pensaient avoir les preuves d'un coup monté, d'un gigantesque complot à l'échelle nationale. Ceux-là ont hurlé fort et, comme d'habitude, personne ne les a écoutés.

Il faut avoir à l'esprit que le Nodachi est la force de protection officielle du Japon et des restes des pays du Dragon Asiatique. Ses hommes, soi-disant spécialisés dans la lutte contre les ténèbres, affrontent constamment l'Anathème et les désespérés dans des combats à une échelle que le Knight ne connaît pas. Récemment, une horde de désespérés a pris d'assaut Taïwan et le Nodachi a mobilisé près de 10 000 de ses « agents » en à peine une journée pour protéger l'île qui est aussi son principal avant-poste vers l'Asie intérieure. Le Knight doit donc composer avec le Nodachi, avec cette armée capable de regrouper en un temps record des ressources et des hommes en nombre, le tout appuyé par une technologie de pointe.

C'est pourquoi, au début de l'année 2037, le Nodachi, par l'intermédiaire du général Kaneda, et le Knight, par l'intermédiaire de Lancelot, ont signé dans l'arche de Tokyo-Kyoto un accord de collaboration et d'entente qui permet à chacun des partis d'être sûr que l'autre ne lui plantera pas un couteau ou un katana dans le dos. Attention, il ne faut pas croire que les deux forces sont alliées, loin de là. Si elles s'entraident sporadiquement, elles sont plutôt dans une situation de rivalité, chacune restant sur son terrain de jeu : Le Knight en occident et le Nodachi en orient.



Samouraï

Organisation

Dans son organisation, le Nodachi ressemble à un mélange de corps militaires avec une pointe de références plus ou moins directes aux samouraïs. Tout en bas de la pyramide, on trouve les auxiliaires, c'est-à-dire les membres du Nodachi non habilités à tenir des armes. Ceux-là sont généralement d'anciens secouristes ou pompiers ayant rejoint le Nodachi suite à sa nomination en tant que force armée du Japon.

Juste au-dessus, il y a les méta-soldats. Ceux-là sont les guerriers du Nodachi, l'équivalent des simples agents du Knight ou des soldats de deuxième et première classes dans Eurocorps. Ils sont toujours équipés d'exosquelettes de combat et, s'ils représentent une menace minime seuls, forment un danger réel lorsqu'ils sont en groupe, en escouade d'une demi-douzaine d'hommes. Et c'est presque toujours le cas. C'est avec eux que les chevaliers auront sans doute le plus d'interactions.

Un cran encore au-dessus, on trouve les yojimbos, c'est-à-dire les lieutenants des chefs du Nodachi, leurs gardes du corps principaux autant que les sous-officiers. Ils forment l'élite des soldats de terrain de l'organisation et ce sont généralement eux qui commandent les escouades déployées sur les divers théâtres d'opérations où les forces de Kaneda sont impliquées. Affronter un yojimbo et son équipement, c'est généralement affronter l'équivalent d'un chevalier et ces derniers doivent être prudents lorsqu'ils interagissent avec.

Presque au sommet de la pyramide, on trouve les samouraïs, les officiers du Nodachi qui sont l'équivalent des capitaines, colonels ou encore majors des autres forces armées, prenant directement leurs ordres de Kaneda. Actuellement, on compte exactement 88 samouraïs qui centralisent les directives de leur chef et répartissent les différentes escouades de soldats sur le terrain. Nul doute que seuls les sénéchaux du Knight peuvent avoir affaire aux samouraïs. Par ailleurs, chacun d'eux est équipé d'une technologie de pointe, rivalisant ou dépassant peut-être celle des chevaliers.

Enfin, trônant tout en haut, il y a Iwata Kaneda, nommé général par le gouvernement du Japon, mais se nommant lui-même « shogun ». Tout en dirigeant son entreprise d'une main de fer, il commande les troupes du Nodachi avec une précision, une expérience et un charisme étonnants pour un ancien génie boutonneux. Certains pensent même que ce n'est pas Kaneda, en tout cas pas le chef de Kaneda Technologies, qui dirige réellement le Nodachi mais un autre homme, un officier

expérimenté, capable de prendre des décisions difficiles et de s'en sortir. Mais rien n'a encore été prouvé. Dans tous les cas, seuls Arthur, Lancelot ou Kay ont eu le privilège de s'adresser au shogun.

Exclus de la hiérarchie du Nodachi et ne répondant qu'aux ordres du shogun, on trouve les shinobis. Possédant leurs propres règles et traditions, ils forment une loge à l'intérieur de l'organisation. À l'origine espions et agents infiltrés, ils sont devenus aujourd'hui des tueurs fanatisés qui donneraient leur vie pour protéger Iwata Kaneda. En bref, ils sont ses âmes damnées.

Le Nodachi et le monde

Le Nodachi, comme le Knight d'ailleurs, est une force appartenant de près ou de loin aux immortels et travaillant de près ou de loin pour eux. Mais, à la différence des chevaliers qui restent relativement libres dans leurs actions et leurs missions, les agents du Nodachi obéissent et ont directement prêté allégeance à un immortel, Iwata Kaneda. Certains estimeraient facilement que les agents du Nodachi ne sont donc en rien les protecteurs du Japon, mais plutôt les serviteurs dociles d'un immortel et de ses pairs. Peut-être est-ce vrai, mais l'implication du Nodachi dans tous les conflits d'orient et d'ailleurs prouve tout de même que le sort du monde importe encore à Kaneda et au Nodachi.

Cela dit, il ne faut pas espérer voir des agents du Nodachi venir en aide à une communauté de rebuts. Ces derniers sont en effet considérés comme des nuisibles et, s'ils ne sont pas éliminés directement, la moindre trace de désespoir décelée dans leur rang par le Nodachi amène inévitablement le feu, le sang et la mort.

Le Nodachi, partout

Chaque jeune recrue du Knight sait où se trouvent les principales bases du Nodachi. Il y a évidemment celle de l'arche de Tokyo-Kyoto, nommée « le palais », qui est une immense forteresse imprenable située en pleine ville, mais il en existe aussi plusieurs en Asie, en Russie et en Australie. Les plus connues d'entre elles sont le « dôme d'argent », sorte d'immense centre de recherche et développement situé en Thaïlande, le « rempart », une forteresse semblable à un long mur, situé en Mongolie au bord des ténèbres hantant les restes de la Chine, et le « pigeonnier », un aéroport situé en Russie, doté de rampes de lancement destinées à envoyer des véhicules dans l'espace.

Certains rapports du Knight ou des autorités immortelles font même état de bases secrètes du Nodachi dans des pays comme la Suisse ou encore le Mexique, mais aucune information plus précise n'a pu être obtenue.

En ce qui concerne les territoires libres, l'attitude du Nodachi se situe entre la neutralité et l'hostilité franche. Si par une certaine habitude, les agents de Kaneda apprécient de prêter main-forte aux autorités des îles d'Indonésie et d'Océanie, il existe une véritable inimitié entre les forces de la NAU et le Nodachi. Assez régulièrement, des échauffourées ultra-violentes éclatent, les soldats de la Nation Africain Unie défendant souvent leurs territoires contre des agents du Nodachi venus opérer illégalement. Jusqu'à maintenant, les choses n'ont pas été plus loin, mais qui sait ce que réserve l'avenir ?

Il est à noter que, face au Knight, l'attitude du Nodachi et de ses membres est froide et distante. Dans chacune des interactions entre les chevaliers et les agents de Kaneda, il y a un froid, une rivalité presque palpable qui pourrait pousser des gens moins maîtres d'eux-mêmes à se battre. Cependant, les ordres sont les ordres et Arthur comme le shogun ont décidé que les deux forces devaient être en paix pour le bien du monde. De fait, comme dit plus haut, chacune des deux armées s'occupe de son territoire et y reste pour le moment : le Nodachi se charge de protéger l'orient, depuis l'est de Moscou jusqu'à Auckland, et le Knight intervient en occident de l'ouest de Moscou à l'Alaska en passant par l'Amérique du Sud. Cet accord fonctionne bien pour le moment, mais, depuis peu, quelques conflits très sporadiques ont eu lieu entre des agents du Nodachi et des chevaliers. Si aucune information n'a filtré pour le moment, les ordres d'Arthur sont de rester éloigné plus que jamais des hommes de Kaneda et du Japon.

Moyens et ressources

Contrairement au Knight qui doit composer avec les rares candidats aptes à vêtir et à piloter la méta-armure, le Nodachi ne s'embarrasse pas de contraintes et recrute actuellement très activement sur tout le territoire du Japon et dans la grande majorité des arches. Selon ses propres prévisions, l'armée du Japon devrait compter plus de 300 000 agents à la fin de l'année 2038 et plus du double en 2040. Si le Nodachi engage autant, c'est parce que, malgré ses efforts, la situation ne fait qu'empirer, les ténèbres sont de plus en plus présentes en orient et le désespoir est chaque jour plus sombre. Certains affirment qu'Iwata mène mal sa guerre, préférant des batailles d'envergure, menaçant des communautés entières et préférant détruire les désespérés plutôt que de tenter de leur faire retrouver un peu de lumière. C'est sans doute en partie parce que le Nodachi agit très violemment en comparaison des chevaliers et du Knight qui sont considérés comme des parangons d'héroïsme et d'espoir.

En termes de moyens, chaque agent du Nodachi est équipé d'un exosquelette de combat de type Kirin qui le dote d'une meilleure puissance physique et de possibilités de saut impressionnantes. En plus d'un exosquelette d'excellente facture, les hommes du

Iwata Kaneda

Ceux qui le connaissent décrivent Iwata Kaneda, dit le « shogun », comme un génie, capable de surclasser n'importe qui dans la plupart des domaines, sciences, politique ou stratégie militaire. Pour ses soldats, c'est un véritable dieu, certains lui vouent même un culte en secret, et aucun n'ose lui désobéir. Pour ses hommes les plus proches, comme les 88 samouraïs, c'est un ami autant qu'un chef respecté... sauf pour l'une d'entre eux. Pour d'obscures raisons, la samouraï Sumiko Irie a, en effet, révélé récemment à des agents de la NAU qu'Iwata Kaneda était en train de devenir fou, touché par une mégalomanie qui le ferait passer pour le pire des dictateurs. La jeune femme a tout de suite été remplacée et semble avoir disparu des radars du Knight comme de la NAU.

Aujourd'hui, âgé de 57 ans, Iwata Kaneda multiplie les apparitions publiques et les shows RA dans lesquels il excelle en tant qu'homme charismatique. Comme tous les immortels, l'homme possède une aura qui lui attire l'amitié et la sympathie de la plupart des gens. Mais le shogun a un truc en plus. Honnête à l'excès, semblant respecter au mot près le code du Bushido et toujours pourvu de sa méta-armure rouge, l'homme semble refléter pour les Japonais une grandeur autrefois disparue. Grandeur qui renaît peu à peu de ses cendres avec le Nodachi. Beaucoup de citoyens voient en effet Kaneda comme un héros, une incarnation vivante des légendes de l'ancien temps, un être capable à lui seul de sauver le Japon. Qu'il soit un mégalomane dictatorial importe finalement peu si sa mission de protéger le Japon et l'orient est réussie.

Nodachi sont équipés de trois petits drones polymorphes de type Obake et d'armes diverses comme le fusil d'assaut Askr-1 ou la mitrailleuse Onagre. L'intérêt du drone Obake est de pouvoir se changer, en quelques secondes, en drone de combat équipé d'un calibre 45, en drone de défense déployant un bouclier cinétique ou en drone de surveillance équipé d'une caméra et de micros haute définition. Les samouraïs et les yojimbos sont, quant à eux, pourvus de méta-armures très proches de la Warrior et d'armes de prestige, comme le katana et le wakizashi cinétiques. Pour Kaneda, la polyvalence de chaque agent est primordiale et tous les hommes du Nodachi, du simple auxiliaire au samouraï, possèdent un éventail conséquent de compétences et d'équipements polyvalents.

Mais les armes et les gadgets ne sont pas les seuls atouts du Nodachi. Dans la guerre qui l'oppose à l'Anathème, le Nodachi est capable de déployer des véhicules de guerre de dernière génération comme les chars d'assaut hovercrafts Tetsubo, mobiles, les aéronefs de combat Naginata situés entre l'avion et l'hélicoptère et les plateformes de soutien aérien Yumi pouvant en quelques secondes faire pleuvoir la mort sur les ennemis du Nodachi.

Mais l'avancée la plus étonnante et inquiétante du Nodachi est sans doute la construction et le déploiement très récent de quelques robots intelligents, tels que les cyber ninjas, et de méchas fonctionnels, des armures de combat géantes pouvant atteindre plus de 15 mètres de haut et censées appuyer les agents dans leur mission. On compte actuellement dans les rangs du Nodachi un seul type de mécha, le Tengu, une sorte de plateforme de tir humanoïde pouvant écraser les ennemis de l'Humanité sous une pluie de balles et de missiles. Selon les rapports du Knight, deux modèles de méchas supplémentaires sont actuellement en préparation au sein du Nodachi.

Les Sombres Marcheurs

La vie dans les ténèbres loin des arches est plus que difficile. C'est un enfer que les survivants, les rebuts de l'Humanité, affrontent chaque jour. La majorité des humains qui y vivent se terrent dans des citadelles, des lieux fortifiés, repoussant à qui mieux mieux l'obscurité et l'Horreur. Souvent isolées, les communautés de rebuts vivent en autarcie, leurs membres explorant les ruines proches avec précaution.

Cependant, depuis quelques mois, les choses sont en train de changer. Un homme, un ancien chevalier du Knight à ce qu'on dit, se trouve à la tête d'une organisation, les Sombres Marcheurs, qui semble redonner un peu d'espoir aux rebuts. De la

Faction alliée (secrète) du Knight

Puissance : mineure

Menace : mineure

Ressources : faibles

France à la Chine, ces explorateurs, guides et messagers ont créé un relais entre des communautés jusqu'alors trop éloignées pour pouvoir fonctionner de concert. Ils ont ainsi amené des nouvelles d'un fils qu'on croyait perdu ou d'une femme qu'on croyait morte.

Et pourtant, les Sombres Marcheurs ont mis du temps à être acceptés au sein de la population des rebuts. Cachant leur visage sous des voiles noirs, fuyant la lumière, leur peau grise et leurs yeux entièrement noirs, parfois luisants, les ont longtemps fait passer pour des désespérés et leur ont valu l'exclusion, voire la mort. Ce n'est que grâce à la volonté d'un homme et à sa persévérance que les Sombres Marcheurs ont réussi à se former une véritable place en Europe de l'Est et en Asie.

Vraess, l'Ombre d'Anathème

On peut parfois entendre chuchoter dans les couloirs de Camelot le nom de Vraess. Certains le considèrent comme une simple légende sans fondement, d'autres comme une histoire qu'on a cherché à oublier. Les plus superstitieux l'évoquent plutôt comme un fantôme et se signent à l'évocation de son nom.

Mais cet homme a véritablement existé. Il a fait partie du Knight et il a même été parmi les premiers à porter une méta-armure Rogue. Homme de confiance d'Arthur, ce dernier envisageait même d'en faire un chevalier de la Table Ronde. Il n'en a néanmoins jamais eu l'occasion.

Vraess, malgré ses 23 ans, était un explorateur né, aussi discret qu'une ombre, capable de détecter un ennemi à 100 mètres au cœur de l'Anathème, sa témérité et une certaine attirance pour les ténèbres le poussaient à s'enfoncer toujours plus profondément dans les zones de nuit, voire d'obscurité. La plupart du temps, sa coterie ne résistait pas à une exposition aussi prolongée à l'Anathème. Ses alliés finissaient par être gagnés par le désespoir et Vraess revenait seul, mais porteur d'informations d'une importance capitale.

Si rien n'ébranlait la confiance qu'Arthur lui portait, la légende de l'Ombre d'Anathème a commencé à courir au Knight et bientôt dans les arches. Les écuyers ne voulaient plus faire partie de sa coterie et, bientôt, les immortels ont commencé à s'intéresser à son cas. Il a été accusé de créer volontairement des chevaliers noirs, d'être lui-même un serviteur des ténèbres et sa métamorphose n'a pas aidé. À force de côtoyer l'Anathème, ses cheveux courts étaient devenus aussi gris que la cendre, sa peau avait pâli et une tache noire apparaissait dans l'iris marron de son œil gauche. S'il était déjà grand, sa carrure s'affinait, lui prodiguant la grâce et la souplesse d'un chat tout en lui donnant une aura inquiétante. Enfin, il fuyait la lumière et préférait porter son armure hermétiquement fermée.



Vraess

Pourtant, Vraess savait qu'il restait le même. Peut-être l'obscurité avait-elle modifié son corps, mais son esprit restait toujours aussi lucide et déterminé à sauver l'Humanité.

Les immortels n'étaient pas de son avis et, malgré la défense pugnace d'Arthur, ont fait pression pour qu'il soit jugé à Camelot et condamné à mort en tant que chevalier noir.

La sentence a été prononcée, mais pas appliquée, car Vraess a pu s'enfuir des cachots du Knight en volant un vector et en emportant sa méta-armure ainsi que de quoi survivre. Traqué jusqu'au territoire de la Bête, les coteries qui le poursuivaient auraient alors vu son vector se faire attaquer et dévorer par des centaines de noctes. Il est depuis considéré comme mort et l'on a cherché à tout prix à faire disparaître son souvenir de Camelot et des arches.

Mais Vraess n'a pas été attaqué, comme il n'avait jamais été la cible des créatures de l'Anathème. C'était Arthur qui l'avait fait s'échapper et couvert sa fuite.

Création des Sombres Marcheurs

Chevalier exilé, étranger pour les rebuts, insensible au désespoir et ignoré des entités obscures, l'Ombre d'Anathème a dû compter sur son instinct de survie hors norme et ses dons d'explorateur pour évoluer seul dans un monde hostile.

À force d'errer autour de communautés qui lui refusaient l'hospitalité, il a découvert qu'il n'était pas le seul à être rejeté pour sa différence physique. Des hommes, des femmes, des enfants étaient abandonnés dans l'obscurité pour avoir les yeux entièrement noirs, les cheveux ou les dents gris et pour montrer des particularités liées à la Bête ou à la Chair. La plupart étaient des désespérés, l'âme dévorée par l'Anathème, mais certains montraient un esprit sain et même une véritable résistance à l'influence des ténèbres.

Vraess a donc décidé de faire de ces personnes abandonnées mais saines d'esprit, rebuts des rebuts eux-mêmes, une force. Marchant dans l'Anathème ou de nuit, lui et les âmes perdues qui le suivaient ont parcouru les terres entre la Chine et la France pour recueillir d'autres hères abandonnés. L'ancien chevalier les a formés à se battre, à se cacher, à survivre et à explorer. Il leur a enseigné un langage gestuel silencieux et des symboles pour prévenir des lieux dangereux ou de ceux intéressants. Et puis, certaines communautés ont commencé à s'intéresser à eux. Pour quelques ressources introuvables dans la nature, elles ont proposé à certains de transmettre un message, ou d'accompagner un petit groupe en voyage.

Le groupe a commencé à se séparer, certains employés par les rebuts, d'autres prenant un chemin différent pour couvrir plus de territoire. Vraess ne pouvait empêcher cela. Alors, il a donné un nom à ceux qui l'accompagnaient et dont il était dorénavant le chef incontesté. Il les a nommés les Sombres Marcheurs, et chacun est parti en ayant appris le signe de reconnaissance qui leur permettrait de s'identifier entre eux et avec la promesse qu'ils se retrouveraient à Toungouska au solstice d'hiver.

Les Sombres Marcheurs aujourd'hui

Les Sombres Marcheurs sont aujourd'hui plusieurs centaines à parcourir le territoire qui sépare la Bête de la Chair et même les ténèbres des deux Seigneurs. Rejetés par certaines communautés, nombre d'autres ont bien compris que ces personnes au physique atypique et fuyant la lumière pouvaient être la clef de leur salut.

La plupart du temps, les Sombres Marcheurs font office de messagers, de convoyeurs, de guides ou d'explorateurs. En échange, ils obtiennent du matériel et parfois des vivres, mais se voient rarement offrir le gîte. La plupart sont reconnaissables par les lunettes de soleil qui cachent leurs yeux entièrement noirs, par leur peau couverte de fines veines sombres, leurs dents et leurs cheveux gris, rarement visibles sous les couches de tissu sombre qui les protègent de la pâle lueur du soleil.

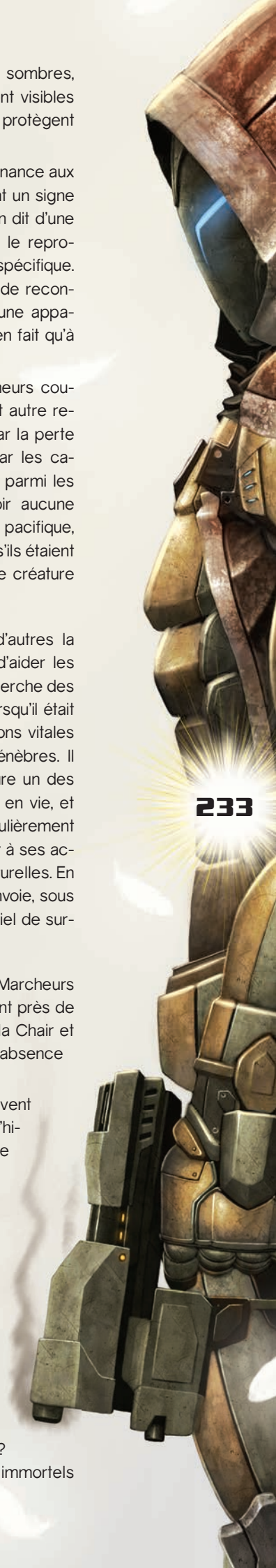
Entre eux et pour signifier leur appartenance aux autres, les Sombres Marcheurs effectuent un signe des mains très reconnaissable, mais qu'on dit d'une complexité telle qu'aucun rebut ne peut le reproduire sans en avoir reçu l'apprentissage spécifique. Cette série de gestes leur permet aussi de reconnaître certains désespérés qui, s'ils ont une apparence semblable à la leur, ne cherchent en fait qu'à tuer et à détruire.

Dans l'Anathème, les Sombres Marcheurs courent beaucoup moins de risques que tout autre rebut. S'ils sont eux aussi mis en danger par la perte des notions de temps et d'espace et par les cataclysmes, ils peuvent néanmoins passer parmi les créatures les plus terrifiantes sans subir aucune blessure. Tant qu'ils montrent une attitude pacifique, ils passent totalement inaperçus, comme s'ils étaient considérés au même titre que toute autre créature des ténèbres.

Vraess, de son côté, aurait délégué à d'autres la mission de sauver leurs semblables et d'aider les communautés pour se consacrer à la recherche des chevaliers noirs qu'il a créés malgré lui lorsqu'il était au Knight, et à la récupération d'informations vitales dans les zones les plus reculées des ténèbres. Il reste en contact avec Arthur, qui demeure un des rares du Knight à savoir qu'il est toujours en vie, et fait office d'agent très spécial. Il est particulièrement bien entraîné et ceux qui peuvent assister à ses actions les qualifient régulièrement de surnaturelles. En échange de ses informations, le Knight envoie, sous de faux prétextes, des armes et du matériel de survie à sa faction.

Le lieu de regroupement des Sombres Marcheurs se nomme Silence et se situe actuellement près de Toungouska. Située entre le territoire de la Chair et celui de la Bête, cette zone pallie son absence d'Anathème par la longueur de ses nuits.

Tous les membres de la faction doivent normalement s'y rendre pour le solstice d'hiver. Ce sera alors l'occasion de savoir quelle ampleur a pris la faction, d'accueillir les nouvelles recrues et de pleurer ceux qui, ne venant pas, seront considérés comme morts. Pour certains, ce sera aussi leur première rencontre avec Vraess, l'Ombre d'Anathème, que la plupart considèrent comme une légende, un dieu vivant, un sauveur. Il sera alors l'heure de décider quelle voie choisissent les Sombres Marcheurs : Vont-ils continuer à aider les communautés de rebuts ? Vont-ils partir découvrir les secrets de ce qui se cache sous l'Anathème ? Vraess va-t-il les pousser à s'opposer aux immortels qu'il déteste par-dessus tout ?



Personnalités

Vraess est le chef incontesté des Sombres Marcheurs. Mais étant donné la dispersion de ses membres et ses objectifs personnels, il a très vite laissé quelques responsabilités à des membres qu'il considère comme sa famille.

Sa fille – Naomi

Naomi est en quelque sorte la fille adoptive de Vraess. Elle est en fait la première personne à qui l'homme est venu en aide après avoir échappé à la justice du Knight. Rejetée par une communauté de rebuts installée en Allemagne, elle présente des caractéristiques bestiales très marquées. Musculeuse et courbée, elle est bien plus à l'aise à quatre pattes que debout.

Aujourd'hui, Naomi est une adolescente qui a décidé de faire de sa différence un atout. Capable de courir plus vite qu'un humain lambda et sur de longues distances, elle est devenue un personnage important pour la cohésion des Sombres Marcheurs. Ses sens de prédateur lui permettent de suivre des pistes sur des kilomètres et c'est grâce à elle qu'on a pu retrouver la dépouille de membres disparus.

Attachée par un lien invisible à Vraess, c'est aussi une des rares à pouvoir le retrouver, où qu'il soit et sans passer par les moyens de communication habituels. C'est ainsi qu'elle peut venir jusqu'à lui au plus profond de l'obscurité, là où même les ondes radio du Knight ne passent pas.

Sa femme – Isol

Lorsqu'il était au Knight, Vraess était marié à une chevalier membre de la section Korrigan. D'abord présente au sein de la section comme simple employée, ses talents pour l'informatique et ses connaissances en piratage l'ont très vite propulsée à la place de recrue en armure Priest, même si elle n'a jamais pu intégrer une des coteries de son mari.

Depuis la fuite de Vraess, ils ne se sont jamais revus, et pourtant, ils se parlent régulièrement. En effet, Isol a été mandatée par Arthur pour être l'agent de liaison de Vraess et des Sombres Marcheurs. C'est donc elle qui a pour mission d'informer l'Ombre d'Anathème des lieux qu'il doit explorer et de fournir à la faction les équipements dont ils ont besoin.

Cependant, Isol étant très surveillée par les instances immortelles, elle ne peut pour l'instant venir à la rencontre de l'homme qu'elle aime. Elle est déjà contrainte d'utiliser tous ses talents de hackeuse pour pouvoir échanger avec la faction sans se faire repérer. Il est certain que, sans elle, aucun échange entre les Sombres Marcheurs et le Knight ne serait possible.

Son frère – Xiu Juan

Là encore, pas de lien de sang entre Vraess et Xiu Juan. Ce dernier, originaire d'un village près du territoire de la Chair, aurait, selon les rumeurs, conclu un pacte avec le Seigneur pour sauver ses proches. Mais ayant floué l'entité, il a dû fuir loin des ténèbres et, malgré sa nature et sa fonction de Sombre Marcheur, il ne peut plus s'en approcher sans risquer la vengeance de la Chair.

Comme Vraess, Xiu Juan est une personne taciturne mais qui voit grand. L'Ombre d'Anathème l'a chargé de s'occuper de Silence, leur capitale, et il n'est pas en manque de projets. En effet, c'est lui-même qui a trouvé l'ancienne base militaire sur laquelle ils ont établi leur refuge. Toutefois, s'il sait que cet emplacement est idéal durant l'hiver, obscur et invisible, il a conscience que l'été sera d'autant plus difficile que les jours seront longs et que la toundra offrira moins de cachettes que la neige.

C'est pourquoi il a décidé de commencer un chantier qui permettra d'enterrer Silence sous les structures militaires qu'ils ont envahies. Étant donné le peu de membres disponibles et la rudesse de l'hiver, ce projet semble impossible. Et pourtant, les aides du Knight et la vigueur des Sombres Marcheurs font avancer jour après jour cette nouvelle cité qui formera bientôt le QG de la faction.

Nox

Faction actuellement alliée

Puissance : supérieure au Knight dans tous les domaines

Menace : extrême si elle devient ennemie

Ressources : incommensurables

Est-ce un hasard si 24 personnes à travers le monde ont pu annoncer simultanément à la face de la Terre qu'ils étaient immortels et sont devenus quelques mois plus tard les dirigeants d'une majeure partie des Hommes ? Qu'est-ce qui a bien pu ainsi regrouper les plus grandes puissances et leur offrir cette quasi-hégémonie sur l'hémisphère nord ? La réponse est simple : Nox.

Fondé au début du XXI^{e} siècle, Nox est une société secrète, composée initialement de 25 membres. Malgré son importance dans l'histoire de l'Humanité, qui a pris racine avant même l'arrivée de l'Anathème, Nox n'a traversé les lèvres que de rares personnes

et, en dehors des immortels, beaucoup paient de leur vie l'audace d'avoir pu prononcer ce mot. Car si cette société dirige le monde, son histoire et l'entité qui en est à l'origine, si elles venaient à être découvertes, pourraient faire s'effondrer les arches et les immortels.

Nox et le Masque

C'est en fait le sixième Seigneur de l'Abysse, le Masque, qui est à l'origine de cette société secrète hyper puissante. Au milieu des années 2010, il avait repéré un chercheur de talent, nommé James Niakaté, qui voulait récolter des fonds pour ses travaux sur la robotique infiniment petite. L'éclat y a vu l'opportunité de faire faire à l'Humanité un pas décisif vers la science et donc de faire pencher la balance dans la guerre entre Éther et Abysse. Pour offrir à Niakaté les ressources nécessaires, il a pris contact, par l'intermédiaire de son incarnation l'Ombre, avec les humains les plus riches et les plus influents de la Terre en leur promettant monts et merveilles en échange de soutiens financiers. Certains ont cru qu'il ne s'agissait que de mauvais rêves et ont continué à vivre sans prendre en compte ces visites. D'autres ont violemment réagi, pris de terreur, repoussant vigoureusement les avances de l'Ombre ou se suicidant pour lui échapper. Enfin, quelques rares personnes ont eu assez de sang-froid pour écouter les paroles de l'avatar et accepter ses propositions. Les 25 membres de Nox étaient originaires de pays très différents, mais tous étaient remarquables par leur richesse et leur influence.

Au départ, chacun de ces élus devait simplement offrir des ressources lorsque l'Ombre le leur demandait, sans chercher à savoir à quoi cet argent et ces moyens serviraient. Mais très vite, le Masque s'est rendu compte que si chacun des humains sous sa coupe était, seul, d'une grande puissance, l'association des 25 décuplerait leur contrôle et donc celui du Seigneur sur le monde. Pour cela, il suffisait simplement de les mettre en lien, mais aussi de connaître assez les petits secrets des uns et des autres pour pouvoir les manœuvrer à loisir et, cela, c'était la spécialité du Masque. Lorsqu'il a été sûr d'avoir assez de moyens de pression sur chacun, il les a regroupés sous l'excuse d'une société secrète, celle des dirigeants de la Terre : Nox.

Bien sûr, le sixième éclat ne savait pas que parmi les 25 membres de Nox, il y en avait un dont la nature n'était pas humaine, Ismaël Jhélam, le PDG de la Byrd Corporation. Là où le Masque souhaitait cacher son dessein premier par de nouveaux projets et ses promesses passées par de nouveaux objectifs, le chef d'entreprise était toujours présent pour lui rappeler, de façon souvent subtile, que l'Ombre se devait de tenir ses engagements, aussi lointains soient-ils.

Un jour, un autre élu de Nox, Ethan Henry, membre du conseil d'administration d'Hemera Genetics, a obtenu un poste d'ambassadeur des États-Unis à Johannesburg, bien trop proche de James Niakaté et de ses recherches au goût du Masque.

C'est au début de l'année 2029, lorsque le chercheur a enfin fait aboutir ses recherches en créant les nanoM et en découvrant, par leur intermédiaire, l'immortalité, que les choses ont semblé échapper quelque peu au contrôle du Seigneur. Le professeur Niakaté, loin de vouloir transmettre sa découverte à l'Humanité a, au contraire, voulu la lui cacher. Ethan Henry, dont le Masque pensait qu'il était en Afrique du Sud par hasard, a pris contact avec le chercheur et a voulu lui racheter son secret. Devant le refus de ce dernier, il a fait appel à un autre membre de Nox, Gustavo Brown, personnalité éminente du Sénat américain, qui n'a pas lésiné sur les moyens de pression pour faire changer d'avis le scientifique.

Au final, deux équipes des forces armées américaines sont parties, sous couvert d'une délégation de l'ONU, à Johannesburg. L'une a été rapidement repérée et exécutée par le Monna-Molelo, mais la NAU n'avait pas prévu qu'une autre équipe était sur le coup. C'est ainsi que, quelques jours plus tard, Ethan Henry, Gustavo Brown et les 23 autres élus de Nox se retrouvaient à Washington pour pouvoir enfin goûter à la vie éternelle. C'était sans compter sur la peste rouge qui s'est abattue ce même jour sur la capitale américaine. Tous s'étaient déjà injecté les nanomachines, tous sauf un, Gustavo Brown, qui est le seul à ne pas avoir survécu à la maladie.

À la vérité, Gustavo Brown n'est pas le seul des Nox à être mort ce jour-là. Dans la débâcle, tous se sont séparés, pensant que les nanomachines leur permettraient de résister à l'attentat meurtrier. Toutefois, pour les moins résistants, la prise a été trop tardive pour leur permettre de survivre. Il a alors simplement fallu à l'Homme en noir, Ismaël Jhélam, de les faire rapidement disparaître afin de les remplacer par des costumes et d'en garder un contrôle total, à l'insu du Masque, bien évidemment.

Nox aujourd'hui

Aujourd'hui, quelques années après qu'ils ont atteint l'immortalité, après avoir montré leur nature à l'Humanité et avoir fondé chacun une arche, les membres de Nox peuvent se considérer comme les 24 personnalités les plus importantes de l'hémisphère nord, sinon du monde. Regroupant des corporations complémentaires qui leur permettent de produire la totalité de leurs besoins et dirigeant près de trois milliards de citoyens, ceux qui ont écouté l'Ombre peuvent se vanter d'avoir reçu les merveilles proposées par l'incarnation.

Mais cela n'est pas sans poser quelques problèmes de conscience à certains d'entre eux. La plupart de ces élus sont loin d'être idiots et ont bien constaté les similitudes entre les créatures qui sont venues envahir la Terre à l'apparition des ténèbres et celle qui venait les visiter la nuit. Si certains en prennent leur parti et ont décidé de travailler pleinement avec le Masque, d'autres, plus rares et souvent poussés par Ismaël Jhélam, commencent à se dire que le jeu n'en valait pas la chandelle. Bien sûr, aucun n'irait jusqu'à montrer à la face du monde son lien avec l'Anathème. Néanmoins, les nombreux



fonds dont bénéficient le Knight et le Nodachi sont la marque, pour certains, de leur volonté d'aider l'Humanité à se battre contre les ténèbres.

Car les deux principales forces armées qui s'opposent à l'Anathème ne pourraient exister sans la présence des immortels. Si le Knight peut encore se targuer d'avoir une certaine indépendance vis-à-vis de Jhélam, le Nodachi, lui, est directement dirigé par Kaneda, l'un des 24 immortels de Nox. Cette société secrète est donc en quelque sorte une contradiction : d'une part elle combat l'Anathème qu'elle a contribué à amener d'autre part.

Masque et manipulation des foules

Les immortels sont connus pour influencer de manière surnaturelle la majorité des citoyens des arches. C'est en fait uniquement grâce au Masque, car celui-ci a apposé sur chacun des 24 un petit « mensonge », c'est-à-dire que chaque personne qui est un peu sensible à l'Anathème voit chaque immortel tel qu'elle souhaite le voir. Ils sont donc plus lumineux, plus charismatiques et bien plus convaincants qu'ils le seraient sans l'influence du Seigneur. Certains vont même jusqu'à les voir comme des dieux, auréolés de puissance et de bienveillance.

Ismaël Jhélam est la seule exception à ce pouvoir, étant lui-même un Seigneur. Il doit donc de son côté utiliser d'autres moyens, tels que des images subliminales et une propagande très poussée pour obtenir les mêmes effets. Heureusement, l'aura du Knight lui est d'une grande aide.

Nox et l'Anathème

Nox et, par conséquent, les arches sont en fait au centre d'un combat qui se joue entre le Masque et l'Homme en noir. Le Masque, après avoir cru perdre le contrôle de ses élus devenus immortels, a découvert qu'ils le rendaient encore plus puissant qu'avant. Malgré ses tentatives de manipulation pour empêcher la construction des arches, il cherche dorénavant à en prendre le contrôle, espérant ainsi pouvoir gagner le jeu des éclats.

C'est sans compter sur Ismaël Jhélam et ses costumes qui, sans montrer sa véritable nature au sixième Seigneur, cherche à détourner ses projets en espérant faire gagner l'Humanité. Toutefois, cette opposition subtile ne durera que jusqu'à ce que le Masque se rende compte de la supercherie. Lorsque la vérité éclatera, c'est un combat acharné entre les deux Seigneurs qui s'engagera. Et du résultat de cette guerre dépendront les populations des arches. Si le Masque gagne, les 3 milliards de citoyens seront à la merci de l'Anathème. Si c'est l'Homme en noir, ces humains auront peut-être une chance de résister aux assauts des ténèbres. Mais quel prix cette deuxième option coûtera-t-elle à l'Humanité ?

Parmi les 24 membres de Nox, certains sont totalement dévoués au Masque tandis que ceux transformés en costumes agissent en fonction des volontés de l'Homme en noir. Les autres enfin, restent neutres dans une certaine mesure. Subissant des pressions du Masque qui les menacent de dévoiler leur lien avec l'Anathème, ils sont parfois très liés à Ismaël Jhélam, sans pour autant connaître la réalité sur sa nature de Seigneur. La plupart du temps, leurs convictions oscillent en fonction de la direction qui leur est la plus avantageuse. Car ils suivent en général leurs propres desseins.

Parmi ceux qui sont totalement dévoués au Masque, on compte Dolores Mercato, la PDG de Tlaloc Inc. et l'administratrice générale de l'arche de Mexico. Subissant de terrifiants chantages de la part de l'Ombre, elle est un véritable atout pour le sixième Seigneur, car son entreprise est l'une des seules productrices de cubes énergétiques qui permettent de nourrir la totalité des arches. Elle en a hérité peu de temps avant de devenir immortelle, suite à la mort tragique et non naturelle de son père. L'autre membre de Nox dévoué au Masque est Dikembe Hooper, l'actuel président des États-Unis et administrateur général de l'arche de Chicago. C'est notamment grâce à l'éclat qu'il a pu prendre la tête du pays et il considère lui être éternellement redevable.

Parmi les costumes de l'Homme en noir, on trouve notamment Francisco Manuel Guedes, le président du conseil européen et administrateur général de l'arche de Lisbonne ou encore Atal Patil, un célèbre artiste indien devenu administrateur général de l'arche de Calcutta. Pour que son secret soit bien gardé, le Seigneur renégat s'est attaché à former des costumes entiers, capables de parler, d'avoir des réactions humaines, de tenir une discussion et même de faire de l'humour. Si leur comportement n'est pas exactement le même qu'avant les événements de Washington, personne ne se doute encore qu'ils n'obéissent plus qu'à la volonté d'Ismaël Jhélam.

Enfin, certains membres sont trop puissants pour être pleinement contrôlables par l'une ou l'autre entité. Des êtres comme Iwata Kaneda, Ethan Henry, Clara Jensen ou Sean Cromwell ont chacun monté un immense empire d'influence et d'argent avant de faire partie des Nox. Si la société secrète leur a permis de devenir immortels et de prendre le contrôle d'une arche, ils restent maîtres de leur destin et sont assez intelligents pour savoir que l'association de

toutes ces forces politiques et économiques au sein de Nox ne durera pas éternellement. Loin de vouloir lutter pour ou contre l'Anathème, ils préfèrent essayer de tirer des bénéfices des événements qui touchent le monde, quitte à passer des marchés avec d'autres Seigneurs.

Moyens et ressources

Les membres de Nox, par l'intermédiaire des arches et des corporations qu'ils dirigent, ont potentiellement des ressources et des moyens illimités. Ils ont un contrôle quasi absolu des citoyens grâce au pouvoir du Masque, mais aussi à la propagande et parfois à des moyens plus puissants tels que l'usage de phéromones ou le piratage des puces implantées dans leur cerveau. Chacun gère sa propre force armée et jouit de moyens de transport leur permettant de traverser le monde en quelques heures. Grâce à l'association de grandes corporations complémentaires, les immortels peuvent faire fonctionner leurs arches en circuit fermé et même imposer parfois leur volonté aux rebuts ou aux territoires libres. De même, ils peuvent faire, dans une certaine mesure, des demandes au Knight ou au Nodachi en échange d'une certaine liberté de circulation et d'enquête.

La position des Nox est donc parfaitement assurée, autant humainement qu'au niveau des ressources et des défenses. La seule faiblesse de Nox, c'est l'opposition qui sévit en son sein et qui finira inévitablement par devenir une guerre ouverte. Combien d'arches tomberont alors ?

Le projet Noë

Le projet Noë est né de l'opposition entre l'Homme en noir et le Masque. Bien qu'il ait été créé et fonctionne dans le cadre des Nox, ce projet n'est pas en lien avec le sixième éclat. Il s'exerce même à l'insu du Seigneur, dans le plus grand secret. C'est Ismaël Jhélam qui a initié le projet Noë en faisant construire au cœur de l'Antarctique une arche immense, plus grande que toutes celles érigées par les autres immortels. S'étendant sur une zone jusqu'alors inhabitée et donc indigne d'intérêt pour l'Anathème, elle est à la pointe des techniques de défense contre les ténèbres puisque son dôme de lumière fonctionnerait grâce à un éclat de lumière pure, un des seuls existant encore sur Terre, un fragment d'Éther. L'administrateur d'Humanité aime à penser que Noë est actuellement la seule véritable arche sur Terre, la seule qui ne soit pas gangrénée par des créatures abyssales. À part lui, bien évidemment.

C'est ainsi que depuis sa création, Ismaël Jhélam et ses alliés sélectionnent des « élus » à même de partir vivre au sein de Noë. Une fois choisis, ils les font disparaître de la surface de la Terre, avec ou sans leurs proches et qu'ils soient rebuts, citoyens ou même parfois habitants des territoires libres. S'ils sont sélectionnés pour les atouts et les talents dont ils peuvent faire preuve, les immortels se gardent bien de faire disparaître des personnes trop connues dans leur domaine afin de ne jamais attirer les soupçons. Pour les autres, les ténèbres sont à l'origine de tant de morts et d'enlèvements qu'un de plus ou de moins ne semble pas faire de différence. Ismaël Jhélam s'est tout de même risqué à « recruter » quelques chevaliers, souvent des jeunes recrues très prometteuses. Mais il doit pour cela déployer de nombreux moyens et attendre le bon moment, car, sans cela, ses coéquipiers risqueraient de se lancer dans une recherche acharnée, ou pire, découvriraient que sa disparition n'est pas l'œuvre de l'Anathème.

Noë est actuellement dirigé par l'une des 24 immortels, celle censée diriger l'arche de Vladivostok, Gwendolyn Aver, qui est en fait un costume de l'Homme en noir porté disparu depuis quelques mois. L'arche regroupe une centaine de milliers d'habitants qui suffisent à peine à faire fonctionner toutes les infrastructures. D'immenses lieux de cryogénisation regroupent des échantillons ADN de presque toutes les espèces vivant sur Terre, qu'elles soient animales ou végétales. Des fragments de minéraux sont entreposés. En un mot, Noë est à lui seul un concentré de la Terre d'avant les ténèbres.

Les Illuminati

Faction alliée

Puissance : globalement inférieure au Knight, sauf en matière de savoir sur l'Anathème

Menace : aucune

Ressources : limitées

Toute personne entend un jour ou l'autre le terme d'Illuminati. Ce nom est empreint de mystère et souvent attaché à des théories conspirationnistes. Cette société secrète, ayant trouvé son origine au XVIII^{e} siècle en Allemagne et qui se serait ensuite exportée aux États-Unis, se trouverait en fait sous de nombreuses sources de pouvoir, qu'elles soient politiques ou économiques, et serait même à l'origine du symbole de la pyramide surmontée d'un œil sur le billet d'un dollar américain.

À la vérité, les Illuminati existent depuis bien avant le XVIII^{e} siècle, sous d'autres noms et d'autres sociétés secrètes qui n'ont pas perduré. Informés d'une façon ou d'une autre de la guerre qui avait lieu entre l'Abysse et l'Éther, les Illuminati ont clairement choisi leur camp : la lumière. C'est ainsi

qu'ils ont au cours de l'Histoire déclenché des révolutions et même des guerres afin d'empêcher l'obscurité de gagner le combat.

De nombreuses figures historiques faisaient partie des Illuminati. Parmi elles, la famille Rockefeller a beaucoup agi dans l'opposition entre Éther et ténèbres. Plus que lutter pour faire gagner la lumière, ils ont aussi cherché à protéger l'Humanité dans l'optique où le futur ne tournerait pas à leur avantage. Ce qui a été le cas.

Le dernier coup d'éclat des Illuminati avant la victoire de l'obscurité a d'ailleurs marqué les esprits pour sa violence et, finalement, son inefficacité. En effet, en 2029, la société secrète était au courant du plan des Nox pour gagner l'immortalité. Pris de cours par cette avancée de l'Abysse dans la guerre, les Illuminati ont dû faire appel à leur dernier recours contre leurs ennemis, au risque de faire subir un grand mal à l'Humanité. C'est ainsi qu'ils ont décidé d'utiliser une bombe bactériologique encore en phase de test pour tenter d'éliminer les membres de Nox avant qu'ils s'injectent les nanomachines. Ils ont déclenché la peste rouge à Washington, le 10 mai 2029, et ont, en partie, réussi leur tentative, même s'ils ne le savent pas.

Mais il était déjà trop tard et, parmi les 24, un seul a véritablement succombé à la maladie. Parmi les autres, certains ont survécu, d'autres sont devenus des costumes de l'Homme en noir. Ils n'ont pas tardé à découvrir la véritable raison de la peste rouge et à préparer leur vengeance.

Les Illuminati aujourd'hui

Après la victoire de l'Abysse et la vengeance de Nox, il ne reste plus grand-chose des Illuminati. Les immortels ont choisi une solution simple et efficace pour venir à bout de leur ennemi : ils ont mis des primes sur leur tête, via Longshot, et ont déboursé des centaines de milliers de crédits pour les détruire.

Toutefois, la société secrète n'a pas complètement disparu de la surface de la Terre. Quelques rares membres ont réussi à échapper à la vigilance de Nox et continuent à se battre contre l'Anathème, dans l'espoir que l'Humanité finira par vaincre et que la lumière reviendra sur Terre. Parmi ces quelques personnes, l'actuelle révérende mère de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, Pietra Abade, est actuellement la plus active. Soutenue par l'Église chrétienne, elle espère créer une armée de fidèles assez puissante pour être une véritable opposition à l'avancée de l'Anathème.

Mais, ce qui reste surtout des Illuminati aujourd'hui, ce sont les « sanctuaires » qu'ils ont érigés dans plusieurs lieux du monde. Constructions faites souvent pour honorer la lumière et protéger ceux qui s'y trouvent des ténèbres, elles ne paraissent pourtant pas comme telles au premier abord. Le Rockefeller center situé à New York est un exemple flagrant de sanctuaire Illuminati. Désignant l'Éther et l'Abysse sous la forme de statues de Prométhée et d'Atlas, ce lieu n'a jamais pu être pris par l'Anathème et reste encore aujourd'hui un refuge pour quiconque est poursuivi par des engeances obscures.

Ces espaces, en plus d'être des lieux de protection contre l'Anathème, offrent aussi sous des signes ou des énigmes des informations sur la guerre entre Éther et Abysse et la place de l'Homme entre eux. Si un sanctuaire ne peut offrir toute l'histoire dans ses détails, des données y existent tout de même et peuvent permettre à qui cherche à comprendre, de mieux appréhender les événements qui bouleversent le monde.

Moyens et ressources

Afin d'échapper aux immortels et à Longshot, les Illuminati ont dû se cacher et parfois abandonner toutes leurs ressources pour fuir vers les territoires libres. En outre, depuis que les ténèbres couvrent la Terre, ils n'agissent plus qu'à titre individuel pour lutter contre l'envahisseur. Leurs contacts entre eux sont réduits à néant et les empêchent d'agir de concert.

Toutefois, les Illuminati ne sont pas dénués de ressources. Car s'ils n'ont pas libre accès à de l'argent ou à de l'armement, ils ont un certain savoir sur les forces du monde et connaissent les emplacements de leurs sanctuaires. Ils peuvent ainsi procurer une grande aide à qui cherche à lutter contre l'Anathème comme à qui souhaite en apprendre plus sur l'ennemi. Certains pourraient même dire que c'est un membre des Illuminati qui est à l'origine de la quête du Graal, moteur principal du Knight dans sa lutte contre l'Anathème.





Chapitre 10
Cadres d'aventures

Mettre en scène *Knight*

Avant d'entamer la description des cadres d'aventures, ces quelques décors destinés à vos parties de *Knight*, nous vous proposons dans ce chapitre quelques conseils pour les mettre en scène.

Vous le savez, *Knight* est un jeu d'horreur épique dans le sens où l'ambiance générale est un mélange d'angoisse et d'apocalypse, et parce que la plupart des personnages autres que les chevaliers ont des existences sordides et horribles. Seuls les chevaliers portent l'espoir, la lumière, et c'est là que l'on trouve le volet épique du jeu. Seuls les PJ et leurs alliés de l'organisation peuvent combattre efficacement l'Horreur, généralement dans le souffle de la bataille, là où ils se distinguent le plus.

L'horreur

Dans les missions que les chevaliers vont vivre, il est important de souligner, dans la plupart des cas, une ambiance d'horreur. Mais attention, l'horreur est un terme générique qui possède beaucoup de nuances, et dont la définition varie selon les personnes. Dans *Knight*, les ténèbres comme les hommes peuvent l'apporter, indifféremment. Que ce soit les massacres commis par des créatures bestiales du centre de l'Europe ou les horribles actes de tortures commis par le Nodachi, l'horreur est partout en 2037. C'est donc au MJ de définir le type de cauchemar qu'il veut mettre en scène. Est-ce de l'angoisse, avec son lot d'apparitions étranges, de zones d'ombres ou bien est-ce de l'horreur plus viscérale avec des hectolitres de sang et des morts par douzaines ?

Pour faciliter la mise en scène de l'horreur, voici quelques éléments assez simples :

- D'abord le MJ doit penser à bien définir par avance quel type d'horreur il veut mettre en scène. L'horreur peut se décliner en de nombreux sous-genres : l'angoisse pour une ambiance inquiétante sans cri et surprises violentes ou encore le gore, avec de l'hémoglobine et de la souffrance. Globalement, il faut que le MJ cerne bien ses joueurs et sache ce qui fonctionne avec eux. Certains joueurs sont par exemple insensibles aux ambiances du type film torture porn, mais réagissent plutôt bien à l'angoisse. L'idée ici est de pousser les PJ à agir contre cette horreur, contre ce que subissent les gens normaux pour les en délivrer. Ensuite, l'horreur passe par différents éléments de « mise en scène » que le MJ doit maîtriser. Des descriptions fines de lieux s'attardant sur leur étrangeté, une explication sordide d'une scène de meurtre ou encore des personnages mystérieux aux attitudes inquiétantes peuvent être des éléments créant une ambiance d'horreur. Bref, au MJ de se concentrer sur des éléments qui peuvent offrir une atmosphère lourde et pesante.
- D'une autre manière, l'horreur peut aussi passer par des éléments extérieurs au jeu : musique, lumière sourde ou divers sons joués au bon moment peuvent offrir une belle ambiance aux différentes parties. Le MJ peut ainsi piocher dans des BO de films de genre horrifique ou bien utiliser des logiciels permettant de lancer un son au bon moment.
- Enfin, le MJ doit se limiter et ne pas trop en faire. Des éléments amenés avec parcimonie et justesse auront plus d'effet que des éléments amenés en flux tendu, sans pause. Il faut laisser les joueurs respirer, pour mieux les surprendre et les acculer.

L'épique

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'épique ne signifie pas uniquement des combats ou de grandes batailles. En fait, ce terme regroupe tout ce qui est propre à l'épopée, c'est-à-dire, et pour résumer, tout ce qui a trait aux actions extraordinaires, merveilleuses, étonnantes ou héroïques. Vous l'aurez compris, dans *Knight*, ce sont les chevaliers et en particulier leur méta-armure qui sont vecteurs de l'épique. Ainsi, seuls eux et quelques rares élus sont capables d'actions défiant l'entendement et d'actes héroïques qui illuminent cette époque enténébrée. Le principe de points de gloire récompensant ces actes souligne à lui seul cette volonté de créer des histoires épiques. Car l'héroïsme des chevaliers se doit d'être porté au-delà des frontières, pour, à terme, aboutir à de grandioses épopées.

Pour faciliter la mise en scène de l'épique, voici quelques éléments assez simples auxquels tout MJ de *Knight* doit penser :

- Les personnages sont des héros. Même s'ils ont parfois un passé difficile, ils essaient d'être de bonnes personnes et font généralement le bien. Ils peuvent être solitaires, fous ou même avoir commis des crimes sordides,

mais ils seront toujours altruistes, généreux et respectueux (à leur mesure) du code d'honneur du Knight et de leur vœu. Des joueurs ne mettant pas en application ces quelques règles de roleplay devraient être recadrés par le MJ.

- Les personnages joueurs sont les premiers rôles de l'histoire. Ce sont eux qui doivent être mis en avant, qui doivent porter l'action et délivrer leur environnement et les autres personnages de l'Horreur. Leurs réussites doivent être retentissantes tout comme leurs échecs.
- Les règles sont là pour magnifier les actions des personnages joueurs. Les règles de combat ont été pensées pour permettre des affrontements violents, dans lesquels les chevaliers peuvent se distinguer par leur puissance. Cependant, les ennemis doivent avoir du répondant.
- Les phases de conflit doivent être mises en scène par le MJ comme les scènes d'action d'un film. Les combats, par exemple, ne doivent pas être de simples lancers de dés. Les joueurs et le MJ sont invités à décrire les actions, quitte à briser quelques notions de portée ou d'activation, et à profiter des éléments narratifs de conflit (voir plus loin dans cette introduction). Le MJ doit aussi penser au décor et à son changement au fil du combat. Les combats des chevaliers en méta-armure ne laissent pas l'environnement indemne.
- Les personnages joueurs possèdent des points d'héroïsme, qu'ils les utilisent ! Que ce soit pour magnifier un combo, pour tirer une carte du destin ou encore pour passer en mode héroïque, chaque joueur est invité à utiliser ses points et à éviter de trop les thésauriser. Si les joueurs sont intelligents dans leur dépense, un bon MJ devrait les récompenser par la suite avec de nouveaux points d'héroïsme. Il en va de même avec les points de gloire et les points d'expérience.
- L'épique passe aussi par des choix et de grandes décisions. Malgré la Table Ronde et la présence d'Arthur, un MJ doit laisser ses joueurs prendre les grandes décisions qui impactent le Knight. Le chevalier de la Table Ronde dont les personnages joueurs sont les écuyers peut par exemple demander leurs avis éclairés et s'en remettre à leur décision. Si le choix est trop important, les joueurs peuvent simplement décider de l'avenir du Knight comme s'ils jouaient l'espace d'un instant les membres de la Table Ronde. Bref, les joueurs doivent être le moteur de l'évolution de l'histoire de *Knight*.
- Il en va de même lors des missions : les chevaliers doivent être confrontés à des décisions qui changent leur vie, leur morale, leur façon de voir le Knight ou le monde. Bref, ils doivent sentir que leurs choix ont de l'impact sur ce qui les entoure.
- Les règles sont là pour porter les actions des joueurs, pas pour les piéger ou les emprisonner. En somme, si une règle ou un jet de dés gênent le MJ, celui-ci a le droit de tricher en faveur des joueurs ou de l'histoire. C'est une règle.
- Enfin, *Knight* est un jeu d'horreur épique : constamment, le MJ doit souligner l'Horreur véhiculée par les ténèbres et le désespoir pour donner aux chevaliers l'envie de la combattre et de lutter jusqu'à la mort.

Les phases de conflit

Même si *Knight* n'est pas uniquement un jeu d'action et de combats, les phases de conflit revêtent une importance particulière. Dans le jeu, les batailles et les poursuites doivent avoir une importance et ne pas exister uniquement parce que les joueurs aiment la bagarre ou parce que le MJ désire faire souffrir ses PJ. Chaque combat doit ainsi avoir une raison d'être, que ce soit pour donner un indice, ralentir les joueurs, les abîmer avant une rencontre finale, leur faire perdre espoir ou encore leur montrer l'Horreur de 2037, etc. De même, aucun combat ne doit être uniquement une suite de jets de dés mollassonne. Il est ainsi conseillé au MJ de les mettre en scène et de donner aux joueurs des descriptions des différentes actions des ennemis tout comme il est conseillé aux joueurs de décrire leurs actions et de les rendre exceptionnelles.

Les PNJ en phase de conflit

Afin de faciliter l'utilisation des PNJ, particulièrement durant les scènes de combat, voici quelques généralités et conseils les concernant :

- La durée idéale d'un combat doit être entre 3 et 5 tours de jeu. Il est tout à fait possible, afin de rallonger une opposition trop expéditive ou de raccourcir une altercation qui dure en longueur, d'amener de nouveaux PNJ en renfort ou au contraire de réduire leurs points de santé (voire de les faire fuir si leur profil le permet).
- De même, si les PJ sont trop ou trop peu en danger, il ne faut pas hésiter à modifier les aspects ou les armes des PNJ en augmentant leurs chances de toucher ou en ajoutant des dés de dégâts (ou le contraire). Les combats doivent être épiques sans pour autant être perdus d'avance.
- Afin de permettre à tous les types de PJ de jouer dans une scène de combat (les combattants comme les non-combattants), il est fortement conseillé d'associer dans une même bataille plusieurs types de PNJ. Ainsi, opposer les joueurs à une bande accompagnée d'une dizaine d'hostiles et de quelques salopards

donnera du travail pour toutes les méta-armures et tous les niveaux.

- Il est en général conseillé de faire combattre une bande à la fois. Toutefois, les hostiles peuvent facilement se battre à 2 ou 3 par PJ, tout comme on compte en général un salopard par PJ. Bien sûr, ces nombres peuvent être modifiés en fonction des besoins.
- Lorsque les PNJ sont en groupe (pour les salopards et les hostiles), chaque type de PNJ bénéficie d'une *initiative* commune afin de faciliter leur gestion durant le combat par le MJ. Le MJ prend généralement la plus haute parmi les différentes créatures.
- De même, lorsque plusieurs PNJ possédant un même nom sont présents dans la phase de conflit, il est conseillé d'effectuer un seul jet d'attaque pour l'ensemble de ces PNJ (et de les faire jouer à la même *initiative*) et de répartir les attaques réussies en fonction de leur tactique, afin de ne pas ralentir le combat.
- Il est aussi possible, avec l'accord du MJ, que toutes les attaques infligées aux hostiles soient considérées comme faisant le maximum des dégâts des armes utilisées, afin de rendre les combats encore plus rapides.
- Enfin, les colosses ne sont à utiliser dans un combat que si certains PJ sont munis d'armes avec l'effet *anti-véhicule* ou si le MJ veut forcer les héros à fuir.

Éléments narratifs de conflit

Dans *Knight*, si les PJ peuvent se distinguer par leur capacité à mener des enquêtes, c'est surtout par leurs prouesses au combat qu'ils brillent. Narrer un combat de *Knight*, c'est se concentrer sur les actions des PJ et faire ressortir ce qu'ils ont fait de meilleur, de plus héroïque. Mais l'héroïsme ne peut venir que de situations tendues ou extrêmes.

Les différents éléments proposés ci-dessous, nommés « éléments narratifs de conflit », permettent au MJ de pimenter les combats en incluant différents éléments qui viennent s'ajouter à la scène en cours. Ils servent à augmenter une description lors d'un tour en phase de conflit et le MJ est invité à y piocher en lisant l'élément narratif de conflit à ses joueurs. Pour les éléments qui le nécessitent, il est invité à y associer des tests de sa propre composition. Les termes entre crochets sont pour la plupart des choix que le MJ doit effectuer puis lire aux joueurs, ceux entre parenthèses sont des explications d'ordre technique à ne pas lire.

Chaque élément narratif de conflit proposé est lié à un type d'ennemi ou à un type de décor. Ce ne sont que des exemples. Au MJ d'inventer ses propres éléments narratifs de conflit et à lui de les préparer en amont de ses scénarios.

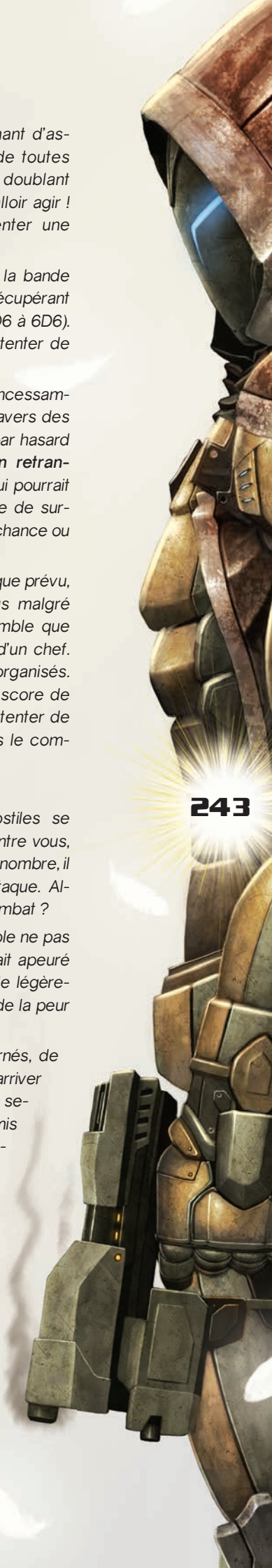
Type d'ennemis

Bandes

- *Possédant un nombre impressionnant d'assaillants, la bande vous encercle de toutes parts et prend le dessus sur vous, doublant son score de débordement. Il va falloir agir ! Allez-vous vous retrancher ou tenter une percée ?*
- *Malgré vos tirs et coups acharnés, la bande reçoit de plus en plus de renforts, récupérant de la cohésion à chaque tour (de 2D6 à 6D6). Allez-vous continuer le combat ou tenter de fuir ?*
- *La bande, puissante, vous assaille incessamment et prend le dessus. Mais au travers des coups et des tirs, vous apercevez par hasard* ***[une citerne de gaz, une position retranchée, une caisse d'armes, etc.]*** *qui pourrait changer la donne et vous permettre de survivre. Allez-vous utiliser ce coup de chance ou continuer le combat ?*
- *La bande est bien organisée, mieux que prévu, et commence à prendre le dessus malgré votre puissance de feu. Il vous semble que les ennemis obéissent aux ordres d'un chef. Sans lui, ils seront sans doute désorganisés. Si vous le tuez, vous diviserez son score de débordement par deux. Allez-vous tenter de trouver le chef ou continuerez-vous le combat à l'aveugle ?*

Hostiles

- *Nombreux, trop nombreux, les hostiles se mettent à assaillir le plus blessé d'entre vous, par dizaines. Enserré, écrasé sous le nombre, il ne peut plus bouger, ni lancer d'attaque. Allez-vous le libérer ou continuer le combat ?*
- *Étonnamment, l'un des hostiles semble ne pas vouloir vous attaquer, comme s'il était apeuré par vous. Sa crainte de vous semble légèrement contagieuse. Allez-vous jouer de la peur que vous inspirez ?*
- *Malgré vos coups et vos tirs acharnés, de plus en plus d'hostiles semblent arriver d'une ouverture face à vous. Chaque seconde qui passe voit l'arrivée d'ennemis armés et prêts à attaquer (2 à 4 hostiles apparaissent ainsi chaque tour de la phase de conflit). Allez-vous tenter de stopper leur arrivée ou poursuivrez-vous le combat ?*
- *Les nombreux hostiles se mettent à vous pousser dans une direction, vers un lieu dangereux tel que* ***[un précipice, une machine, le vide, etc.]*** *et usent de leur nombre pour vous faire reculer. Allez-vous tenter de les repousser ? Si oui, il vous faudra sûrement à tous un tour complet.*



Salopards

- *Les salopards se dressent face à vous et tentent de vous intimider. Ils sont impressionnants et bien armés. Allez-vous battre en retraite ou combattre ?*
- *Un des salopards, sans doute le plus puissant, arrache un élément du décor et le lance sur le plus blessé d'entre vous. Filant à toute allure, il va bientôt atteindre sa cible sans que celle-ci puisse l'esquiver. Allez-vous tenter de vous interposer au risque de subir vous-mêmes des dégâts ?*
- *Un salopard attrape le plus charismatique d'entre vous et s'apprête à le jeter dans* ***[le vide, un piège mortel, un flot d'ennemis, etc.]****. Votre allié semble ne pas pouvoir se libérer de la puissante prise. Allez-vous l'aider ou continuer le combat ?*
- *Les salopards se mettent à attaquer les innocents dans le lieu où vous êtes. Faisant fi de votre présence, ils chassent et abattent leurs victimes avec une férocité décuplée. Allez-vous en profiter pour fuir ou essayer de vous interposer ?*

Colosses

- *Implacable, le colosse vous paraît soudainement insensible aux* ***[balles ou coups]*** *et s'avance vers vous, écrasant tout sur son passage. Allez-vous tenter de l'arrêter ou opérer une retraite stratégique ?*
- *Terrifiant et énorme, le colosse se met à détruire le décor pour le faire s'écrouler sur vous au risque de vous faire subir de lourds dégâts (de 4D6 à 8D6) à chaque tour. Allez-vous continuer à combattre ou tenter de l'éloigner de cette zone à risques ?*
- *Vous remarquez que, emprisonnés au sein du corps du colosse, quelques innocents hurlent à l'aide. Vos tirs comme vos coups risquent de blesser ces victimes et de vous faire perdre espoir (de 1D6 à 3D6 points d'espoir). Allez-vous continuer à combattre normalement, essaierez-vous d'être précis ou tenterez-vous de libérer ces gens ?*
- *Pris de panique, le colosse se met soudain à vous fuir en démolissant les* ***[habitations, éléments du décor, etc.]****, risquant la vie de* ***[vos alliés, d'innocents, etc.]****. Allez-vous le laisser filer malgré ses dégâts ou allez-vous tenter de stopper sa fuite destructrice ?*

Patrons

- *Le patron reste à l'arrière de ses serviteurs et s'éloigne à mesure que vous vous approchez en se servant du décor. Il vous attaque à distance alors que d'autres ennemis vous ralentissent. Allez-vous tenter une percée ou d'abord vous charger de la piétaille ?*
- *Le patron essaie tout à coup de parlementer et de conserver sa vie sauve, essayant de demander pitié, vous promettant qu'il vous aidera dans votre future lutte. Allez-vous le laisser parler ou l'anéantir ?*
- *En se ruant, le patron attrape le plus hargneux d'entre vous et s'éloigne du combat tout en frappant le chevalier qu'il retient. Celui-ci peut riposter, mais semble dans une position dangereuse. Allez-vous poursuivre le patron et votre allié ou continuer le combat ici ?*
- *Le patron prend en otage* ***[un innocent, le chevalier ayant le moins de PS ou ayant été mis à l'agonie]*** *et menace de le tuer si vous ne déposez pas les armes. Allez-vous obéir ou prendrez-vous le risque de sauver l'otage ?*

Types de décors

Ruines, conforteresse délabrée, vieille maison...

- *À force de coups, de tirs et d'explosions, le lieu commence à s'ébranler et* ***[le plafond, le sol]*** *est sur le point de s'effondrer. Si vous restez, vous risquez de subir de lourds dégâts, mais vos ennemis aussi (de 4D6 à 8D6 points de dégâts). Allez-vous continuer le combat ici ou tenterez-vous une sortie ?*
- *Les tirs et les coups révèlent soudain au cœur d'un mur creux une étrange lueur qui semble repousser les créatures des ténèbres. Il apparaît que quelque chose, en fait une œuvre d'art, a dû être dissimulé là. Il vous faudra être délicat pour la révéler, mais elle fera subir à toutes les créatures des ténèbres l'effet* lumière 4. *Allez-vous vous tenter de sortir l'œuvre du mur ?*
- *Alors que vous passez dans une nouvelle pièce, vous découvrez que près d'une dizaine de rebuts s'y cachent, apeurés, et vous braquent avec quelques armes rudimentaires. Vos ennemis voient ces nouvelles cibles et les prennent pour vos alliés. Allez-vous protéger ces innocents ou continuer normalement le combat ?*
- *Soudain, vous entendez que le bâtiment se met à trembler fortement. Il est en train de s'effondrer sur vous ! Vous n'avez que* ***[1, 2, 3, etc.]*** *tours pour en sortir sous peine de vous faire engloutir par la structure (auquel cas les PJ et les PNJ subissent 8D6 + 12 points de dégâts). Allez-vous tenter de fuir ou resterez-vous ici pour poursuivre le combat ?*

Usine, centrale énergétique, laboratoire...

- *L'un des tirs ennemis ou l'un des vôtres touche* ***[une caisse d'explosifs, une conduite de gaz, un bidon de produits chimiques, etc.]*** *qui explose en couchant les plus faibles d'entre vous à terre et en vous infligeant, ainsi qu'aux*

ennemis, de lourds dégâts (6D6 + 6 points de dégâts et l'effet choc 2 ou 6D6 + 6 points de violence). Par malchance, un incendie se met à dévorer rapidement l'endroit dans lequel vous vous trouvez. Allez-vous continuer le combat ici ou fuirez-vous la zone ?

- *Alors que vos ennemis se replient pour lancer une nouvelle attaque, vous découvrez le responsable local se cachant avec plusieurs employés. Ils connaissent certainement un moyen de s'échapper d'ici ou savent où vous pouvez trouver des matériaux, tels que des explosifs, pour vous aider à mieux vous défendre. Allez-vous tenter de vous échapper ou tenter de dénicher de quoi vous aider ?*
- *Soudain, en plein combat, une alarme se met à retentir fortement. De la fumée, du bruit et une lumière rouge clignotante envahissent le lieu. Tout va bientôt sauter ! Vous n'avez que **[1, 2, 3, etc.]** tours pour en sortir sous peine d'être pris dans une terrible explosion (auquel cas les PJ et PNJ subissent 10D6 + 18 points de dégâts). Allez-vous tenter de fuir ou resterez-vous ici pour poursuivre le combat ?*

Conforteresse, immeuble résidentiel...

- *Alors que vous vous battez en plein couloir, des gens sortent brusquement d'un appartement tout près de vous. Apeurés, terrifiés, ils essaient de fuir le bâtiment. Des tirs ou des coups risquent de les tuer (1D6 à 3D6 points d'espoir en moins si les innocents se font tuer). Allez-vous les protéger ou continuerez-vous le combat ?*
- *Vos assaillants commencent à avoir le dessus sur vous et vous repoussent malgré vos prouesses. C'est à ce moment que plusieurs miliciens arrivent pour vous prêter main-forte en tirant à tout va sur vos ennemis. Ces derniers semblent d'ailleurs s'intéresser plus aux miliciens qu'à vous et se ruent sur eux. Allez-vous en profiter pour déguerpir ou tenterez-vous d'aider les miliciens ?*
- *Vous découvrez soudain que plusieurs de vos ennemis ont pris des habitants en otage et vous menacent de les tuer si vous ne déposez pas les armes. Allez-vous obéir ou prendrez-vous le risque de les libérer ?*
- *Les ennemis reculent soudain et se replient sur une position défensive. C'est à ce moment que plusieurs **[centaines, dizaines]** d'habitants, des désespérés, sortent de leurs appartements et se dressent entre vos ennemis et vous, prêts à vous attaquer. Allez-vous tenter une percée pour rejoindre vos cibles ?*

Centre-ville bondé, rue très passante, place centrale d'une citadelle rebue très animée...

- *Alors que les passants hurlent de peur en fuyant, les ennemis chargent dans la foule et se mettent à attaquer des innocents. Chaque victime risque de vous faire perdre de l'espoir (perte de 1D6 points d'espoir si un passant est tué sans qu'un chevalier l'ait protégé). Allez-vous évacuer les passants ou poursuivre le combat ?*
- *En plein combat, un édifice proche de vous s'ébranle soudainement et menace de s'écrouler sur des innocents non loin. Laisser ces gens à leur sort funeste risque de vous faire perdre de l'espoir (perte de 1D6 points d'espoir si un passant est tué sans qu'un chevalier l'ait protégé). Allez-vous sauver ces innocents ou poursuivre le combat ?*
- *Alors que vous combattez, vous vous apercevez soudainement qu'**[un véhicule incontrôlable, un train maglev déraillant, un vector descendant en torche, etc.]** va s'écraser tout près de vous, fauchant immanquablement plusieurs innocents (perte de 2D6 points d'espoir si des passants sont tués). Allez-vous tenter d'arrêter le véhicule ou continuerez-vous le combat ?*
- *Lors du combat, vous remarquez que les passants terrifiés montrent des signes de désespoir. Certains commencent à afficher des signes de folie furieuse alors que d'autres sombrent vers les ténèbres. Si vous ne faites rien, il est probable que ces futurs désespérés aident vos ennemis dans le combat. Il va falloir agir, et vite (les PJ ont 1 à 3 tours pour évacuer les innocents ou les faire recouvrer espoir, sous peine de les voir se changer en une bande de désespérés combattant aux côtés de l'ennemi). Allez-vous tenter quelque chose ou poursuivre le combat ?*

Dans les ténèbres

- *Lors du combat, vous entendez soudain le son d'une cloche qui se répercute partout autour de vous. Le « dong » devient de plus en plus régulier et de plus en plus puissant, allant jusqu'à faire vibrer vos armures. Malgré tous les systèmes de vos méta-armures, le bruit commence à toucher votre esprit et risque de vous rendre fou (les PJ perdent 1D6 points d'espoir par tour passé en présence de ce son. Le son s'arrête à la fin du combat ou si les PJ fuient). Qu'allez-vous faire ? Fuir le son ou poursuivre le combat ?*
- *Alors que vos ennemis redoublent d'efforts, les ténèbres se font de plus en plus noires et commencent à vous enserrer. Vous ne voyez soudainement plus vos alliés, malgré les systèmes de vos méta-armures, et vous combattez seuls contre plusieurs ennemis. Chacun de vous est isolé. (Les chevaliers ne peuvent plus s'aider ou s'apporter de bonus en combat. Ils combattent chacun une force de quelques ennemis, définis selon la volonté du MJ (une éventuelle bande ennemie est automatiquement retirée du combat). Les ténèbres se lèvent lorsque tous les ennemis sont anéantis ou si les PJ fuient pour se*



retrouver les uns les autres.) Allez-vous poursuivre le combat ou tenter de retrouver vos alliés ?

- *Soudain, un cataclysme éclate tout autour de vous.* ***[Une pluie de pierres, une rivière de sang, un vent glacial gelant vos armures…]*** *vous percute et vous devez continuer le combat malgré tout ! (En fonction du cataclysme, les PJ subissent un malus de 1 à 4 dés pour tous leurs tests effectués jusqu'à la fin de la phase de conflit.)*
- *Alors que le combat fait rage, vous remarquez que les ténèbres autour de vous se lèvent soudainement, laissant place à un paysage qui vous est inconnu. (Le MJ est libre d'emmener les PJ où il veut dans le cadre d'aventures qu'il a choisi ou ailleurs.) Malgré tout, il vous faut continuer le combat.*

Inspirations

Knight est un jeu né de nombreuses inspirations, puisant son essence au sein des mythologies arthuriennes (pour le Knight), chinoises et mexicaines (pour la légende du Faucon et du Serpent). Cet ouvrage se base aussi sur de nombreuses références, qu'elles soient cinématographiques, littéraires ou même vidéoludiques. Voici un bref résumé des inspirations de *Knight*.

Pour les méta-armures et leur puissance : Les films *Iron man* pour leur côté cool et décomplexé, et bien entendu pour l'exemple parfait de ce que devrait être une méta-armure à plein potentiel. *Pacific Rim* (de Guillermo Del Toro) pour la puissance que dégagent les combats et leur grandiloquence. *Guyver* (de Yoshiki Takaya) pour la réflexion sur l'armure et son porteur.

Pour l'ambiance générale : Le film *Dredd* de 2012 (de Pete Travis) pour une bonne vision de ce que peuvent être une arche et une conforteresse laissée à l'abandon. Le cycle de *Chromozone* (de Stéphane Beauverger) pour le monde fou qui y est décrit, pour les conforteresses et l'ambiance étrange qui s'en dégage. *Last Man Standing* (de Dan Luvisi) pour l'univers ultra-référencé, pour le design des armures, des personnages et des armes. *Equilibrium* (de Kurt Wimmer) pour la société grise et fade des arches qui y est très bien représentée. *The Road* (de John Hillcoat) et *The Book of Eli* (de Allen Hugues et Albert Hugues) pour une bonne représentation du monde des rebuts à différents niveaux de survie.

Pour le Knight : Le Shield (organisation de l'univers Marvel créée dans *Strange Tales #135*) pour la toute-puissance de l'organisation et son influence. Les Space Marines de *Warhammer 40000* pour leur organisation générale, pour les combattants à la puissance surhumaine. Et bien évidemment, le jeu vidéo *Hellgate London* pour l'ordre de combattants qui défend l'Humanité, le monde en proie à un ennemi surnaturel et surpuissant.

Pour les ténèbres et leurs créatures : Les œuvres *Blame !*, *Biomega* et *Knight of Sidonia* (Tsutomu Nihei) pour le traitement des ténèbres et leurs créatures (notamment les monstres du Masque très bien représentés par les Sauvegardes de *Blame !*). *Princesse Mononoké* (de Hayao Miyazaki) pour le désespoir « physique » qui déchire le monde, désespoir souvent amené par les humains eux-mêmes. Et, bien entendu, les romans de Clive Barker et de Stephen King, les films d'horreur de *L'Exorciste* à *Rec*, pour l'horreur en générale et les différents éléments que chaque MJ pourra intégrer dans ses parties de *Knight*.

Créer votre mission de *Knight*

Pour créer sa mission de *Knight*, rien de plus simple, il suffit au MJ de choisir un cadre d'aventures, quelques PNJ alliés ou ennemis, de trouver une mission principale et une ou plusieurs missions secondaires et enfin de suivre le gabarit de mission décrit plus loin.

En fait, chaque mission de *Knight* possède un gabarit de base composé de différentes scènes, autour desquelles tous les MJ peuvent improviser. Chaque scène doit bien entendu comporter son lot de tests et certaines doivent comporter des phases de conflit avec des combats ou des poursuites.

Voici la description d'un gabarit standard d'une mission de Knight.

L'introduction

C'est le moment où les chevaliers arrivent sur le lieu. Ce peut être un début directement dans l'action, en plein combat ou en pleine poursuite ou simplement une arrivée ponctuée par une rencontre avec un PNJ majeur. L'idée lors d'une introduction est de poser clairement les enjeux du scénario via le briefing du chevalier de la Table Ronde et de présenter le cadre d'aventures. En introduction, ne posez pas de décisions majeures ou même de phase de conflit trop difficile. Il faut habituer les joueurs à l'ambiance et leur présenter le sujet traité.

L'enquête

Lors de cette scène, les PJ commencent leur enquête. Disparition, meurtre, présence d'une créature de l'Anathème ou indice sur le Graal constituent de bonnes bases pour une enquête. Lors de l'enquête, il faut que les PJ découvrent un indice important et plusieurs fausses pistes ou encore plusieurs PNJ majeurs ou mineurs qui peuvent se révéler être des opposants ou des alliés.

Durant l'enquête, les ennemis de la mission se préparent à attaquer, rôdent ou observent les chevaliers.

L'Horreur

C'est la scène durant laquelle les PJ seront confrontés directement à l'Horreur ou au désespoir. C'est un excellent moment pour instiller une ambiance horrifique, pour montrer la souffrance de PNJ locaux ou encore pour révéler la présence de désespoir. Bref, c'est une scène majeure de votre mission. Vous pouvez y inclure une scène d'affrontement lorsque les PJ découvrent pour la première fois leur ennemi ou leur opposant direct. Ces derniers peuvent d'ailleurs s'attaquer à des innocents ou à un PNJ majeur du scénario.

La réflexion

Durant cette scène, les PJ peuvent rassembler les éléments qu'ils ont découverts lors de l'enquête et de l'Horreur. L'idée est de les conduire doucement vers la prochaine étape. Ce moment peut aussi constituer une scène de roleplay entre les PJ ou entre les PJ et des PNJ qui cherchent à découvrir de nouveaux éléments. Bref, c'est une scène qui constitue une sorte de pause dans la mission et qui permet d'inclure des éléments optionnels (nécessaires pour l'accomplissement des missions secondaires).

L'indice majeur

Après avoir réuni leurs idées, les PJ découvrent un indice majeur pour la suite de la mission. Ce peut être une révélation majeure offerte par un PNJ, un élément découlant de leur réflexion ou encore un indice révélé tardivement après une analyse. Cela devrait les conduire à de nouvelles scènes d'enquête, à de nouveaux dialogues avec des PNJ, à une scène d'infiltration ou encore à une observation. Bref, l'indice majeur doit rapprocher les chevaliers de la révélation finale.

La contre-attaque

Les ennemis locaux des chevaliers savent qu'ils avancent dans leur enquête et contre-attaquent. Cette scène n'a de sens que si des opposants directs sont présents dans la mission et s'ils peuvent être révélés à un moment donné. Un ennemi inconnu ne se révélerait pas inutilement, mais pourrait envoyer des agents faire le travail à sa place.

La surprise

Suite à leur enquête, les présomptions des chevaliers peuvent se trouver bouleversées : un PNJ allié peut se révéler être un sbire de l'ennemi, un lieu connu est en fait la planque des opposants de la mission ou encore des PNJ ennemis se révèlent être en fait du bon côté. L'idée est de surprendre les chevaliers par une révélation étonnante et inattendue. N'abusez pas de cette scène. La mettre dans chacune de vos missions amoindrirait son effet.

La révélation

Durant cette scène, les PJ apprennent la vérité, découvrent la planque de l'ennemi ou la localisation de ce qu'ils cherchent. La révélation peut avoir lieu lors d'une enquête, d'un dialogue, d'un combat ou même d'une poursuite. Au MJ d'être imaginatif ! L'important est que les chevaliers aient conscience de ce qui se trame et de l'endroit où ils doivent se rendre pour accomplir leur mission.

La préparation

Cette scène sert de point de jonction entre la révélation et le climax. C'est le moment où les chevaliers se préparent pour la scène finale. Ils peuvent réunir leurs alliés, préparer leur équipement ou encore prévenir les autorités locales ou le Knight de leurs futurs agissements. Bref, c'est la préparation avant le point de non-retour que constitue le climax.

Le climax

Le climax constitue le pinacle de la mission. C'est la confrontation avec le « grand méchant », le combat contre la horde de monstres, l'infiltration risquée qui permettra de récupérer un élément crucial, la défense acharnée d'innocents ou encore la traque puis la poursuite d'une cible en fuite. Bref, c'est la grande scène du scénario. Le MJ devrait se lâcher et mettre en scène un moment inoubliable. Il ne devrait pas non plus lésiner sur les effets spéciaux si cette scène le mérite !

L'épilogue

Enfin, après avoir subi ou vaincu le climax, les chevaliers peuvent débriefer avec les PNJ ou les autorités locales et vérifier que leurs différentes missions ont bien été accomplies. Si c'est une victoire, ils peuvent recevoir quelques mots agréables de la part de leur chevalier de la Table Ronde puis se préparer pour leur prochaine mission.

Attention, le gabarit décrit n'est qu'un exemple de construction standard, pas un code de loi ou un dogme. La plupart des missions s'écarteront de ce gabarit et d'autres incluront de nouveaux éléments, comme des scènes de résolution des motivations majeures. Le MJ devrait cependant toujours réfléchir au gabarit de sa mission et bien lister les éléments qui la composent, comment accéder aux indices et comment résoudre les différentes oppositions.

Aussi, l'ordre dans lequel ces éléments apparaissent n'est pas immuable. Bien entendu, l'introduction, le climax et l'épilogue doivent rester à la même place, mais la réflexion, la contre-attaque ou la surprise par exemple peuvent s'inclure à n'importe quel moment, tant que cela reste logique. L'idée est de surprendre les joueurs et de ne pas tomber dans le systématisme.



Enfin, il est important que quelle que soit la composition de la mission, il faille que le MJ soit réactif aux initiatives et idées des joueurs. En somme, il devrait réorganiser les éléments de sa mission en fonction de leurs actions et les guider poliment s'ils s'enlisent dans une enquête trop complexe. Bref, l'idée reste de mettre en avant les joueurs et de leur faire vivre un moment exceptionnel !

Arche de Londres, Humanité – Royaume-Uni

Description / Ambiance

Une des premières arches créées juste après l'Anathème est celle de Londres et abrite aujourd'hui une très grande partie des habitants de l'Europe de l'Ouest comptant ainsi un peu moins de 300 millions d'habitants. Aussi nommée « Humanité » par les promoteurs, c'est « la » ville de l'immortel Ismäel Jhélam, sa création, son joyau. Tout y a été construit autour de l'ancien Londres et de la Byrd Corporation elle-même (aussi nommée la Byrd) qui y a bien sûr son siège, mais aussi une grande quantité de boutiques (la Byrd produit et vend de tout) et notamment des Byrdmarts, d'immenses supermarchés où les citoyens peuvent acheter une grande variété de produits, de la lessive à la montre de luxe en passant par les modules RA. Humanité est une ville ultra high-tech, presque à égal avec l'arche de Tokyo-Kyoto, et on y trouve des drones de dernière génération, des robots de surveillance, des citoyens physiquement augmentés et, bien entendu, un grand nombre d'outils à réalité augmentée.

Jhélam, patron de la Byrd Corporation, est aujourd'hui l'un des immortels les plus influents et aussi un administrateur général respecté et soutenu par la majorité de ses citoyens. Contrairement à beaucoup d'autres arches, Humanité ne crée pas réellement de clivage entre ses habitants et les plus démunis sont bien mieux traités que partout ailleurs (tout du moins ceux habitant au centre de l'arche). En fait, l'immortel cherche à rendre la vie, ou plutôt la survie, en 2037 facile et il fait tout pour que chacun des habitants de Londres soit loti au mieux.

Ainsi, les conforteresses sont équipées d'un confort qu'on ne trouve nulle part ailleurs (domotique avancée, livraison à domicile), le centre-ville est accessible à tous et, une fois par mois, des citoyens sont tirés au sort lors d'une grande loterie pour visiter les locaux du siège et rencontrer Jhélam et certains de ses plus proches collaborateurs.

Par ailleurs, la ville de Londres n'a que très peu changé. La majorité des dômes de lumière sont immenses, mais totalement transparents et construits par-dessus des parcs ou des quartiers résidentiels dont les habitations ne s'élèvent pas très haut. Le siège de l'arche n'a pas été construit, mais implanté dans un célèbre gratte-ciel de verre de Londres, « The Shard », tout proche de la Tamise, et près de trois cents conforteresses ont, quant à elles, été élevées partout, dans des friches du centre-ville, dans des quartiers périphériques ou la banlieue lointaine. En fait, le centre-ville de l'arche est immense, et bien peu d'endroits de la capitale anglaise d'autrefois n'en font plus partie. Les limites d'Humanité sont d'ailleurs loin du centre-ville et la nébuleuse de bastions qui gravite tout autour les repousse encore.

Bastions inclus, l'arche de Londres s'étend ainsi de Cambridge à Brighton et de Swidon à Colchester. Pour relier les deux points les plus éloignés d'Humanité, il faut donc parcourir 170 kilomètres. Heureusement, un réseau efficace de trains maglev et de vectors de transport permet aux citoyens de se déplacer facilement dans toute l'arche, d'aller d'une conforteresse à l'autre ou de se rendre dans les stations d'entrée du centre-ville.

En elle-même, Humanité semble peu surveillée et l'ambiance, à l'inverse des autres agglomérations de ce type, n'y est que très peu sécuritaire. La milice de Londres, bien que présente, reste en retrait et n'effectue presque jamais de contrôles (elle est cependant rapidement mobilisable et efficace). Les drones qui veillent à la sécurité des citoyens sont discrets et parfaitement intégrés au paysage. Les citoyens sont libres de leurs mouvements et peuvent pratiquer des loisirs, aller au cinéma, écouter des concerts ou encore faire du shopping dans l'un des nombreux Byrdmarts qui parsèment la ville. Bref, une vie de citoyen particulièrement réjouissante.

Cette relative liberté, les citoyens la doivent bien entendu à Jhélam, à la corporation mais aussi au Knight. La présence du QG de l'organisation à l'intérieur de l'arche rassure les habitants et les patrouilles effectuées régulièrement par les chevaliers prouvent que le Knight est attaché à Humanité et à ses habitants. Cela dit, dans les conforteresses les plus éloignées du centre-ville comme celle de Cambridge, la liberté et la sécurité des citoyens sont tout de même beaucoup moins assurées et moins présentes, un peu comme si la milice de l'arche de Londres ne s'occupait que de défendre le centre-ville et la périphérie proche. À plusieurs dizaines de kilomètres au-delà, les citoyens vivent quasiment comme des rebuts. On parle même de certaines conforteresses, comme la 287 et la 291, qui ne possèdent aucun système de sécurité, où se produisent des pannes d'électricité régulières et dont les habitants vivent finalement parfois plus mal que des rebuts… En somme, tout n'est pas si merveilleux dans l'arche de Londres.

Lieux notables

Les différents lieux de Londres ne seront pas tous décrits ici, seulement des lieux intéressants pour mettre en scène des missions de *Knight*.

Le centre-ville

Le centre-ville de Londres a très peu changé depuis l'Anathème, Ismaël Jhélam étant très attaché à « sa » ville, il en a préservé le cœur. Ainsi, on trouve toujours le London Eye, cette grande roue gigantesque, le carrefour de Piccadilly Circus et ses nombreuses boutiques, ainsi que des parcs comme le Hyde Park et le Regent's Park (et ses centaines d'animaux en semi-liberté). L'immortel et ses collaborateurs ont aussi compris, sans doute grâce à l'aide du Knight, que l'art était important face à l'Anathème et au désespoir. De fait, tous les grands musées de Londres ont été préservés et sont encore très actifs. Ainsi, le British Museum ou le Tate Modern sont très régulièrement visités et les citoyens sont incités, souvent par propagande, à visiter ces lieux. Même le musée de Madame Tussaud a été préservé et conserve son aura si célèbre et insolite.

Le centre-ville vit par ailleurs énormément, comme autrefois. Dans les quartiers étudiants, on trouve de nombreux bars et de nombreux clubs ainsi que des boutiques. Les hôtels et les restaurants des quartiers plus riches sont constamment remplis et l'hyper-centre est bien garni en yuppies, riches héritiers ou encore citoyens d'échelons importants qui travaillent dans une des nombreuses annexes de la Byrd Corporation.

Au sein des différents quartiers du centre-ville, la Byrd possède plusieurs immeubles de bureaux dans lesquels travaillent les employés de la corporation. D'ailleurs, au sein de l'arche, environ 90 % de la population sont employés directement ou indirectement par la Byrd. D'une manière ou d'une autre, c'est la Byrd qui vous emploie, que vous soyez caissier, cadre supérieur ou même éboueur. Les autres sont soit d'échelon 9 et ne peuvent pas travailler ou sont des entrepreneurs locaux, comme des commerçants, des artistes ou encore travaillent dans des musées ou au sein du Knight.

Buckingham Palace et la famille royale

De par sa volonté de préserver le Londres traditionnel, Ismaël Jhélam a conservé dans son arche Buckingham Palace ainsi que les différents appartements et maisons de la famille royale. Elle y reste d'ailleurs installée et le roi William y règne encore sur son peuple, même si finalement lui et les siens font de moins en moins de représentation en ville. Le roi William et sa femme Catherine sont, par ailleurs, des amis proches d'Ismaël Jhélam, bien intégrés au cercle rapproché de l'administrateur général. Lors de fêtes et de cérémonies, la famille royale affiche son soutien inconditionnel aux immortels et sa foi en leur travail pour combattre les ténèbres. Comme la majorité des personnes publiques, ils sont un peu obligés d'y croire, car quoi qu'ils fassent ou veulent, les immortels auront toujours le dessus.

Enfin, il est à noter que deux « rois » cohabitent dans la même ville. Arthur et William s'entendent plutôt bien et leurs relations sont plus que cordiales. En effet, le « roi » d'Angleterre considère Arthur et ses chevaliers comme des alliés de l'Humanité et de « son » peuple. Ainsi, lors des représentations officielles de la famille royale, Arthur ou un chevalier de la Table Ronde est toujours invité.

The Shard

Le siège de la Byrd Corporation est situé sur la rive Sud de la Tamise, juste en face du quartier de la City. C'est un immeuble de verre et d'acier, semblable à une écharde miroitante de 300 mètres pointée vers le ciel. À sa base, on trouve la toute nouvelle place Ismaël Jhélam, entourée d'un mur d'enceinte peint par les meilleurs street-artistes de Londres et couverte de statues toutes plus belles les unes que les autres. Sur la place sont disposés quatre postes de milice (sur chacune des faces du mur d'enceinte) qui servent de checkpoint à ceux qui veulent pénétrer dans the Shard. Dans la tour elle-même, on compte des centaines de bureaux. Le hall, qui n'a rien à envier à ceux des plus beaux hôtels, est garni de fontaines, décoré de tableaux et de fresques. En son centre, une statue représentant un gigantesque oiseau stylisé (l'emblème de la Byrd) déploie ses ailes dorées et semble scruter les employés et visiteurs qui entrent.

Au sommet de the Shard, on trouve une piste de décollage pour vectors. Juste en dessous, sur trois étages, s'étendent les bureaux de l'administrateur général Ismaël Jhélam, ainsi que son penthouse. Entre ces murs, ne sont reçus que le gratin mondial ainsi que les meilleurs ou plus glorieux chevaliers du Knight.

Les conforteresses

On compte en tout dans l'arche de Londres trois cents conforteresses. Plus on s'approche de l'extérieur de Londres, plus leur numéro est élevé. Ainsi, celle située au plus près de the Shard est nommée « conforteresse 1 » alors que celle située à Colchester, au plus loin du centre-ville, est nommée « conforteresse 300 ».

Chacune est construite sur le même schéma : une centaine d'étages s'étendant sur 700 à 1000 mètres carrés avec dans le hall des boutiques et des clubs, et aux étages des appartements dédiés aux citoyens des échelons 8 à 4 (les citoyens des échelons 3 à 1 vivent généralement en centre-ville). Au sous-sol, généralement sur 4 étages, on trouve des appartements dédiés aux indigents de l'échelon 9, qui sont plus des petites chambres que de véritables logements.



Dans toutes les conforteresses, on trouve aussi plusieurs postes de milice ainsi que des centaines de drones de combat, de surveillance et des systèmes de sécurité. Malheureusement, la milice comme ces différents systèmes sont coûteux à entretenir et, dans les conforteresses les plus éloignées du centre-ville, ils ne sont que rarement fonctionnels et efficaces. Ainsi, dans la conforteresse 291, il n'y a simplement pas de milice tandis que, dans la numéro 287, des gangs font la loi et tout semble vétuste, car les techniciens et réparateurs n'osent plus s'y rendre. Malgré ces quelques taches sombres dans le tableau parfait qu'est l'arche de Londres, la plupart des citoyens aiment leur ville et sont heureux d'y vivre.

Les Byrdmarts

Dans les 300 conforteresses de l'arche de Londres comme dans le centre-ville, les citoyens peuvent toujours trouver un lieu immuable, un repère si jamais ils sont perdus : les Byrdmarts. Ces magasins de tout, gigantesques et labyrinthiques, sont chacun créés sur le même modèle et constituent le principal lieu de dépense des citoyens. Promenez-vous dans leurs allées avec vos modules RA et vous verrez des publicités qui vous sont spécialement dédiées, des annonces de produits qui vous « connaissent » et qui vous expliquent ce qui est le mieux pour vous et que vous pouvez bien entendu l'acheter ici. Dans chaque Byrdmart, on trouve d'ailleurs quasiment tout ce qui est fabriqué par la Byrd Corporation, de la quincaillerie aux produits de bain, en passant par les vêtements et les meubles.

La plupart des habitants de l'arche de Londres, même ceux de l'échelon 8, sont plutôt bien rémunérés et doivent dépenser au moins 50 % de leur salaire dans les Byrdmarts. De fait, ces magasins ne désemplissent jamais et les nocturnes, organisées le week-end, sont des événements de retrouvailles entre voisins, pour boire un verre et dépenser des crédits ensemble. Il faut d'ailleurs souligner que chaque Byrdmart possède plusieurs restaurants, des pistes de bowling, des salles de billard ou encore des cinémas RA : bref de quoi passer toute une journée sans en sortir.

Les dômes de lumière

Dans toutes les arches, on trouve les célèbres dômes de lumière, des structures de plusieurs centaines de mètres de haut en demi-sphères et composées de centaines de poutrelles qui éloignent les ténèbres à la moindre alerte en diffusant au-dessus et au-dessous d'elles une puissante lumière. Contrairement aux autres arches, celle de Londres possède deux à trois fois plus de dômes de lumière. S'ils sont parfois plus petits que leurs homologues dans les autres cités des immortels, ils sont répartis de sorte que tous les citoyens, même ceux les plus éloignés du centre-ville, puissent s'y rendre en seulement quelques minutes. Par ailleurs, en cas d'alerte, des navettes de vectors sont affrétées pour conduire les personnes handicapées sous la lumière protectrice des dômes. Heureusement, depuis l'Anathème, peu de dômes ont été activés, car plus que toutes les autres arches, celle de Londres semble étrangement protégée des ténèbres, comme si elles n'osaient pas y entrer.

Enfin, il est à noter que la technologie des dômes de lumière est jalousement gardée par les immortels et que seuls quelques techniciens et ingénieurs triés sur le volet connaissent leur fonctionnement et peuvent entrer dans leur zone de contrôle.

Rencontres / Archétypes

Ismaël Jhélam

L'immortel de l'arche de Londres est une célébrité, un homme aimé des siens et sans doute le seul à côtoyer des citoyens de tous les échelons. C'est une superstar, qui passe dans des talk-shows, qui parle à sa population chaque jour, qui participe à des événements caritatifs et qui prend le temps de diriger une des plus grosses entreprises du monde. En plus d'être sur tous les fronts, l'homme collabore activement avec le Knight, le finance en grande partie et conçoit des armes pour les chevaliers, collaborant avec ses amis Merlin et Gauvain. Il est en outre à l'origine de la naissance de l'épée lumière et du lance-flammes. Il est aussi marié à la belle Awa, une femme discrète qui partage sa vie, et a deux beaux enfants, une fille de douze ans se nommant Fatiha et un garçon nommé Khalil.

Originaire de Dubaï et fils d'un riche entrepreneur qui a créé les prémices de la Byrd Corporation, Ismaël est devenu, du haut de ses quarante ans, sans doute l'un des trois hommes les plus puissants du monde, avec le shogun du Nodachi et Arthur.

D'ordinaire, les chevaliers normaux et les écuyers rencontrent rarement le PDG de la Byrd, mais il se peut qu'un chevalier particulièrement héroïque le rencontre et se voit remettre une médaille de la ville.

Le profil d'Ismaël Jhélam se trouve dans l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 365**.

Edwin Donobridge, chef de la milice de Londres

Ce personnage haut en couleurs, ancien militaire à l'allure de général à la retraite, est le directeur de la milice de Londres et commande tous les postes de milice de la ville. Chacun de ses hommes le respecte et le craint à la fois, car Edwin est un homme des plus colérique et des plus dangereux. Le vieil homme est par ailleurs un ami proche de Jhélam et a directement en charge la sécurité de the Shard ainsi que de Buckingham Palace. Sans son accord, personne n'entre dans l'un ou l'autre des lieux et tout le monde sait que le chef Donobridge est très regardant quant aux visiteurs ponctuels qui y pénètrent.

Enfin, il est à noter qu'Edwin Donobridge déteste cordialement le Knight et les chevaliers. S'il ne les méprise pas ouvertement, il considère qu'Arthur et ses hommes remettent en doute son autorité et sapent le travail de ses hommes. Cela dit, tant que Jhélam, son patron, lui dira de collaborer avec les chevaliers, Donobridge le fera, à contrecœur.

Type : Allié (initié)

Tactique : En dehors de scènes particulières, Edwin Donobridge, ou tout chef de milice, reste en retrait derrière sa bande de miliciens, leur aboyant des ordres. Il ne fait que se défendre et attaque l'ennemi avec le plus de *Hargne* ou de *Bête* s'il se sent agressé.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	8	4	6	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA
Valeurs dérivées	4	3	4	40	10
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 4 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meutrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*				

Pour les miliciens, se référer au profil correspondant de l'**annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 379**.

Gloria Mate

Cette pin-up aux formes sculpturales et au visage angélique est une des stars du réseau RA de Londres. Elle présente plusieurs émissions, sert de speakerine avant les interventions d'Ismaël Jhélam et donne rendez-vous à tous les spectateurs RA chaque jour à heure fixe. Gloria Mate a beaucoup de fans, d'amoureux transis et d'admirateurs et demeure présente, quasiment 24 h/24 sur le réseau RA. Malheureusement pour beaucoup d'hommes et pour quelques femmes, Gloria Mate n'existe pas. C'est en fait une intelligence artificielle, créée par Jhélam, qui sert d'image et de symbole à tout le réseau augmenté londonien. Malgré son aspect virtuel, la jeune femme est une vraie figure de l'arche, interviewant les plus grandes célébrités, jusqu'au roi lui-même. Enfin, beaucoup d'habitants de Londres ne le savent pas, mais Gloria Mate est une IA de nouvelle génération, qui développe des sentiments et une vraie personnalité. Comme pour l'IA d'Arthur, Guenièvre, Gloria Mate semble avoir développé seule sa propre personnalité et à mesure que les shows passent, celle-ci semble de plus en plus affirmée.

Type : Alliée (initié)

Tactique : Gloria Mate ne bénéficie pas d'un profil complet, à cause de son statut d'IA. Son aspect *Masque* représente uniquement ici la caractéristique *Discrétion*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	16	14	8
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (1)	Mineur (5)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	-	-	-	-	-
Capacités	**En réseau :** Le PNJ, pour être détruit, doit être enfermé dans un contenant, sinon il s'enfuit par les réseaux divers et variés.				

Monsieur Pendulum

Ce personnage mystérieux, connu de tous les galeristes et conservateurs de l'arche, est un homme grand, fin, froid, avec une moustache fournie, toujours habillé avec classe et, surtout, possédant une culture artistique défiant l'imagination. Il conserve constamment avec lui un petit pendule se balançant au bout de ses doigts. Il achète, donne, revend et conserve des œuvres d'art de tous horizons. Son entreprise, Pendulum compagnie, est affiliée à la Byrd Corporation et est spécialisée dans la récupération d'œuvres d'art dans les territoires abandonnés ou noyés sous l'Anathème. Les chevaliers ont très régulièrement affaire à Monsieur Pendulum et beaucoup de missions impliquant de retrouver des œuvres d'art sont de son initiative.

Heureusement, Monsieur Pendulum considère l'art plus que sa propre existence et traite les œuvres avec un respect qui frôle parfois l'obsession. Il ne travaille que par passion et jamais à des fins mercantiles. Au siège de Pendulum compagnie, situé juste à côté du musée Tate Modern, on trouve des dizaines d'œuvres en restauration soignées par des dizaines d'artistes. Monsieur Pendulum lui-même y travaille d'arrache-pied pour restaurer les plus belles pièces. Il semble alors retrouver une chaleur et une énergie qu'il n'a pas d'ordinaire, comme si l'art gonflait son imagination et sa passion.

Type : Allié (héros)

Tactique : Monsieur Pendulum ne combat jamais. S'il est menacé, il préfère se rendre directement ou se dissimuler derrière ses protecteurs. S'il en a besoin, il peut appeler à la rescousse une bande de miliciens, voire une coterie du Knight.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	3	8	10	10	8
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	5	4	30	-

Hans Blechen

Hans Blechen est un artiste reconnu dans l'arche d'Humanité et dans le monde pour ses dons de peintre. Né d'une mère qu'il n'a jamais connue, son père était lui-même un grand artiste qui n'a pas tardé à être surpassé par son fils. C'est un peu avant l'arrivée de l'Anathème qu'Hans, lors d'une exposition à Londres, est devenu mondialement connu, notamment grâce à son œuvre « Utopia ». Ce tableau magistral représente un monde de paix et chaque élément y est si précis qu'on croirait regarder une fenêtre sur une autre réalité.

Lors de la création du Knight, Hans a été fasciné par Excalibur et ses démonstrations de puissance. Il a activement participé à faire connaître l'organisation par ses œuvres dans lesquelles il illustrait Arthur comme le sauveur de l'Humanité. C'est d'ailleurs depuis un proche ami de Merlin.

Cependant, depuis quelques semaines, l'homme s'est aigri. Ses œuvres, inspirées des bas-fonds des conforteresses, véhiculent une sensation de désespoir et la mort comme dernière solution. Pis, il se sent depuis peu attiré par les étendues glaciaires du Sahara et envisage sérieusement de rejoindre ce territoire de silence et de mort.



Type : Allié (initié) / Salopard (héros)

Tactique : Hans Blechen ne combat jamais. S'il est menacé, il préfère se rendre directement ou se dissimuler. S'il en a besoin, il peut appeler à la rescousse une bande de miliciens.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	4	14	12	10
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (3)	Mineur (3)	Mineur (1)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	10	6	100	-
Capacités	**Surhomme :** Le MJ peut répartir 7 points dans les aspects exceptionnels du PNJ et lui faire bénéficier de leurs effets. **Lumière :** Quelque chose émane du PNJ à tel point que les créatures des ténèbres n'osent s'en approcher à moins de portée moyenne. Si elles devaient se trouver à une portée inférieure, elles subiraient automatiquement l'effet *lumière 6* tant qu'elles y restent.				

Dangers / Hostiles

Les conf-gangs

Les gangs des conforteresses, aussi nommés les conf-gangs, pourrissent la vie de quantité de citoyens lambda et de dizaines de miliciens. Dans la plupart des conforteresses des banlieues éloignées d'Humanité, de la numéro 250 à la numéro 300, on trouve ainsi des bandes de voyous, des groupes de racailles, des trafiquants, des proxénètes, des membres de gangs et des mafieux en tous genres qui gèrent une quantité impressionnante de petites affaires et de trafics illégaux. Parmi ces trafics, c'est celui de la penombra, la drogue tirée de l'élément alpha (une matière créée dans les ténèbres), qui rapporte sans doute le plus d'argent. On raconte que dans les conforteresses de la périphérie, presque tous les citoyens ont déjà inhalé de cette drogue et que près de la moitié d'entre eux y est complètement accro.

Bien entendu, la milice tente de lutter contre les conf-gangs et essaie de mettre au point des opérations d'envergure pour endiguer leur influence. Malheureusement, dans les conforteresses où règnent les gangs, il n'y a que peu de sécurité, peu de miliciens, la plupart des équipements de base sont totalement inopérants et il n'y a presque aucun confort basique d'assuré… Ce n'est sans doute pas pour rien si la situation y est aussi critique.

Pour les bandes des conf-gangs, se référer au profil « désespéré commun » de l'**annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 370**. S'ils sont bien armés, ils peuvent bénéficier de 2 points de débordement supplémentaires.

Anathema

Dans les beaux quartiers de Londres, du centre-ville à the Shard, on trouve les membres d'une secte, un ordre secret et dangereux qui n'existe qu'à Humanité, mais qui tente de prendre son essor : Anathema. Ce groupe occulte, composé exclusivement de citoyens richissimes ou très influents, existe depuis la naissance de l'Anathème et lui est totalement dévoué. En fait, les membres de la secte, environ 300 citoyens des échelons 2 à 4, sont fascinés par les ténèbres et essaient de s'en attirer les faveurs. Certains le font par ennui, d'autres par plaisir pervers et les derniers parce qu'ils cherchent réellement plus de pouvoir et d'influence. Si ce n'était au départ que quelques petits rituels et invocations fumeuses, les nouveaux actes commis par les membres d'Anathema sont sordides et violents : assassinat d'indigents pour en récolter le sang, destruction d'œuvres d'art, tortures rituelles et orgies sanglantes sont désormais leur lot quotidien. Le pire dans tout cela, c'est qu'à force d'appeler les ténèbres à eux, certains des membres de la secte semblent avoir rencontré et interagi avec des créatures de l'Anathème, comme si leurs exactions violentes fonctionnaient finalement… Le groupe est actuellement dirigé par une Londonienne connue dans le milieu des célébrités, la productrice Eleanor Lex, qui s'est elle-même baptisée « grande maîtresse de l'Anathème ».

Actuellement, le Knight et Ismaël Jhélam s'intéressent de près à Anathema. Palomydès aurait réussi à trouver les noms de plusieurs de ses membres. Nul doute que, dans peu de temps, les chevaliers frapperont vite et fort pour anéantir cette terrible secte.



Exemples de missions

Escorte royale

C'est le 21, c'est l'anniversaire du roi William et c'était aussi, il y a peu de temps avant que l'Anathème arrive, la fête nationale ! Le roi William et la reine Catherine vont parcourir le centre-ville dans le carrosse royal. Malheureusement, le couple est menacé et de nombreux chevaliers doivent assurer leur sécurité. Partout sur les réseaux RA, on raconte que des terroristes ont posé des bombes et cherchent à tuer William. Mais qui pourrait bien vouloir cet attentat ? Et pourquoi ? Qui a les moyens de menacer le couple royal et est-ce bien lui qui est visé ? Après tout, alors que tous les yeux sont rivés sur le roi et la reine, il peut se passer bien des choses à Londres…

Lutte anti-secte

La section Korrigan du Knight vient de trouver le nom d'un membre de la secte Anathema : Lewis Courtland. L'homme, directeur d'un hôtel luxueux, serait bien placé dans cet ordre atroce et connaîtrait les noms de bon nombre des autres membres. Les chevaliers vont devoir réussir à approcher Courtland et à lui faire cracher les noms de ses pairs. Seulement, ils devront le faire discrètement ou rapidement pour ne pas alerter le reste de la secte. Choisiront-ils de s'y infiltrer en profitant des fausses identités créées par le Korrigan ou choisiront-ils d'agir de manière directe et brutale ? Peu importe, leur objectif reste le même : éradiquer Anathema et enfermer tous ceux qui participent à cette folie.

La course de Pendulum

Monsieur Pendulum contacte les chevaliers pour une course un peu spéciale : la récupération d'un tableau, « La Vierge au rocher » de Leonard de Vinci, dans une banque ultra-sécurisée jouxtant Piccadilly Circus et connue pour ses célèbres coffres hermétiques et inviolables. Simple quand on y pense. Mais, selon Pendulum, l'œuvre serait cherchée, traquée par des créatures des ténèbres qui semblent vouloir la détruire. Dès qu'elle sera sortie de la réserve hermétique où elle est enfermée, nul doute que des atrocités chercheront à l'anéantir. Les chevaliers devront donc faire vite pour rapporter le tableau à Pendulum. Malheureusement, à leur arrivée, le coffre sera déjà ouvert, vide, et les gardes auront été tués à peine quelques secondes auparavant…

Arche de Tokyo-Kyoto – Japon

Description / Ambiance

À l'opposé de l'arche de Londres, on trouve l'arche de Tokyo-Kyoto située sur l'archipel japonais. C'est purement et simplement la plus grande arche qui existe sur cette planète et la plus peuplée. S'étendant de Kashima depuis l'est de Tokyo, à Kobe situé à l'ouest de Kyoto, elle mesure un peu plus de 600 kilomètres d'est en ouest et abrite 600 millions de personnes, dont une très grande majorité de réfugiés venus de Chine et d'Asie du Sud (environ 400 millions). Il existe d'ailleurs une véritable ségrégation envers les réfugiés, cantonnés aux échelons 9 à 7 et vivant dans des conforteresses spéciales nommées les mayus. Les autres, les Japonais, peuvent vivre dans de véritables conforteresses ou encore dans l'un des deux centres-villes de l'arche.

Celui de Kyoto est un centre-ville classique d'arche. On y trouve des immeubles de bureaux, des boutiques ainsi que des habitations pour Japonais d'échelons 3 à 2. Celui de Tokyo est bien différent. C'est un centre militaire, s'étendant autour du siège de Kaneda Technologies, nommé le Palais du shogun, et comportant quantité de casernes, de checkpoints, de miradors et bien entendu de méta-soldats du Nodachi. Le centre-ville de Tokyo est en fait la ville du Nodachi, du shogun et de ses samouraïs. C'est une véritable cité dans l'arche, plutôt une forteresse inviolable hérissée de canons et il est impossible d'y entrer sans être un des soldats de Kaneda.

En dehors des centres-villes, on trouve une quantité impressionnante de conforteresses collées les unes aux autres, d'immeubles immenses et de maisons humbles qui demeurent sous l'ombre d'immenses dômes de lumière. Là, les habitants de l'arche vivent en paix, sous un régime bien plus autoritaire que dans la plupart des arches. En fait, seuls les citoyens d'échelons 1 à 4 sont autorisés à sortir à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Les autres sont obligés de respecter un couvre-feu qui les condamne à rester chez eux de 21 h à 6 h du matin, sous peine de poursuites pouvant conduire à la prison ferme.

Par ailleurs, nulle autre arche que celle de Tokyo-Kyoto n'est autant parcourue de drones et de patrouilles. Ses citoyens subissent constamment des contrôles, comme si l'arche était en guerre, et le Nodachi affiche sa présence à chaque coin de rue. Drapeaux, checkpoints, miradors intelligents, drones de surveillance ou de combat ou méta-soldats rappellent aux citoyens que, dans l'arche de Tokyo-Kyoto, c'est le Nodachi qui fixe les règles du jeu. Par ailleurs, Kaneda TV, la principale chaîne RA et télévisuelle de l'arche, diffuse constamment dans les rues et les foyers des messages de propagande

et des discours du shogun, en plus de reportages sur les actes des valeureux agents du Nodachi.

Tout le monde dans l'arche ne traite pas d'égal à égal avec le Nodachi. Si les citoyens des échelons 9 à 5 sont pressurés par l'autoritarisme des hommes du shogun, les autres jouissent d'une plus grande liberté et peuvent notamment se rendre dans le quartier des néons, où ils peuvent se vider le cerveau, les poches et les bourses gratuitement.

Enfin, les autorités du Nodachi ont compris grâce au Knight que l'art pouvait sauver des vies et éloigner les ténèbres. Ainsi, on voit partout dans l'arche des statues colossales et des peintures murales grandioses. Mais ces œuvres d'artistes renommés ne représentent souvent qu'une chose : la grandeur du Nodachi. Les statues sont ainsi celles de héros de l'organisation, du shogun ou de l'empereur et les fresques murales représentent régulièrement Iwata Kaneda sauvant le peuple ou aidant des citoyens loyaux et soumis. La plus impressionnante de ces fresques, sur le Kyoto-Gosho (l'historique palais impérial de Kyoto), représente le shogun protégeant seul l'empereur Naruhito et le Japon tout entier…

Lieux notables

Le palais du shogun

Le centre-ville de Tokyo, en plus d'être le cœur fortifié du Japon de 2037, abrite aussi le palais du shogun, quartier général du Nodachi et siège de Kaneda Technologies. C'est ici qu'Iwata Kaneda, sa famille ainsi que les 88 samouraïs habitent et vivent. Seuls les membres influents du Nodachi peuvent entrer dans le palais et seuls les échelons 1 ou 2 de l'arche y sont admis. Inutile de dire que l'ensemble est plus que sécurisé : des yojimbos en méta-armure lourdement armée ainsi que des agents du Nodachi en mécha-armure surveillent les lieux comme s'il en allait de leur propre vie.

Avec seulement quelques centaines de personnes en son sein pour dix-huit bâtiments de plusieurs étages répartis sur trente hectares, le palais semble toujours vide et silencieux. C'est en effet un lieu de méditation pour le shogun, les samouraïs et leurs yojimbos et, bien entendu, un lieu de travail. En plus d'abriter les quelques personnes les plus importantes du Japon, de nombreux trésors artistiques y sont exposés ainsi que quelques reliques historiques. L'ensemble fait de ce lieu sanctuarisé un véritable musée pour celui qui sait apprécier l'art et, lorsque le jour est au plus haut, des couleurs vives sont visibles dans les jardins fleuris séparant chaque édifice.

Au centre du palais, on trouve une statue dorée d'Iwata Kaneda entourée par des cerisiers et de magnifiques fleurs. Étrangement, la grande majorité des samouraïs viennent s'y recueillir comme pour y prier.

Par ailleurs, il est à noter que l'empereur du Japon, Naruhito, vit au sein même du palais. L'homme apparaît aux côtés de Kaneda lorsque le shogun prononce ses discours à la foule ou sur les réseaux RA. Le reste du temps, il semble vivre seul dans un magnifique édifice de bois et d'or du palais.

Le quartier des néons

Reliant les deux anciennes grandes villes composant l'arche sur seulement quelques kilomètres, le quartier des néons, aussi nommé quartier des jeux, est le seul où règne encore une certaine forme de liberté. Entre ses murs, les citoyens chanceux ou les mieux lotis peuvent s'amuser de nombreuses manières et jouir de quantité de plaisirs. C'est une loterie journalière, nommée loto des néons, ayant cours dans toute l'arche qui permet d'obtenir les billets d'entrée dans le quartier des néons. Chaque jour, un millier de personnes y gagne ainsi une semaine d'amusement seul, entre amis ou en famille. Les citoyens les plus travailleurs ou ceux soutenant Kaneda avec ferveur gagnent étonnement plus souvent cette loterie…

De loin, le quartier des néons est une citadelle sécurisée, pourvue d'un très haut mur d'enceinte surmonté de tourelles de défense automatique. Une lumière colorée et puissante, ainsi que des sonorités sourdes et musicales en montent constamment, à chaque heure du jour et de la nuit. Seules quatre portes blindées en élément alpha aussi hautes que des immeubles permettent d'y entrer. On trouve devant des checkpoints, des drones de surveillance et, bien entendu, des agents du Nodachi qui refoulent quiconque n'a pas son ticket gagnant de loterie.

À l'intérieur, le quartier des néons ressemble à une ville colorée par des centaines de milliers de néons qui lui donnent des airs de parc d'attractions. Constamment, en dehors des hôtels ou des maisons, de la musique pop est diffusée et, partout, on entend des rires et des cris de joie. Tout ce qui s'approche de près ou de loin d'un spectacle ou d'un jeu peut se trouver dans le quartier des néons : casinos, salles d'arcade, tripots, attractions côtoient ainsi des salles de spectacle, des lieux de concert ou encore des cinémas. Dans quelques rues interdites aux mineurs, on trouve aussi des bordels, des peep-shows et des strip-bars. Pour beaucoup de citoyens, obtenir un emploi et *in extenso* un logement dans le quartier des néons est une aubaine, un rêve devenu réalité, car, contrairement aux autres citoyens, ceux habitant dans cette petite enclave semblent simplement heureux.

Les conforteresses et les mayus

Si l'on trouve dans l'arche de Tokyo-Kyoto plus d'un millier de conforteresses normales, semblables à celles des autres arches, on y trouve aussi des mayus. Ces conforteresses spéciales, hautes de cent étages et mesurant 800 mètres sur 800 mètres sont en fait dédiées aux échelons 7 à 9 et aux réfugiés. À l'intérieur, on trouve des milliers de minuscules « appartements » numérotés, semblables à des cocons de seulement 1 mètre et demi de haut pour 2 mètres et demi de large, entassés les uns sur les autres. Là, le citoyen peut dormir en silence (un appartement de ce type, une fois fermé, est totalement insonorisé), regarder Kaneda TV et



passer un peu de temps isolé du monde extérieur. Pour le reste, il doit se rendre aux réfectoires pour se nourrir et aux douches pour le reste. Inutile de dire que le désespoir et la violence sont plus facilement contagieux au sein des mayus. Heureusement, des drones de surveillance et des agents du Nodachi surveillent régulièrement les lieux et empêchent les vols ou les agressions.

Les centres de suicide

Devant faire face à un terrible afflux de population, l'arche de Tokyo-Kyoto a dû mettre au point des solutions pour héberger ses citoyens et les réfugiés des autres pays, comme, par exemple, les mayus. Malheureusement, à mesure que sa population grossissait, l'arche a dû faire face à de véritables foyers de désespoir, malgré la propagande et le loto des néons. Ainsi, pour ceux se sentant lâcher prise, le Nodachi a créé des centres de suicide. On en compte une centaine en ville et chacun est un véritable paradis une fois qu'on y entre. Ceux désirant en finir avec la vie peuvent ainsi demander un rendez-vous dans un centre de suicide et passer une journée de détente (avec spa, massage et somptueux repas) avant d'être tués par injection létale, sans douleur, semblable à un passage vers un sommeil éternel. Une fois morts, les suicidés sont réduits en cendres, placés dans une urne et remis aux membres de la famille (s'il y en a).

À l'origine créés pour les gens déclinant vers le désespoir, les centres de suicide sont aujourd'hui devenus des lieux où chaque personne désirant en finir avec la vie peut se rendre. Étrangement, ils ne désemplissent pas...

Les blocs de stase

Dans le centre-ville de Kyoto, on trouve à intervalle régulier d'étranges immeubles épais, sans fenêtre et équipés d'une seule porte. Ils intriguent beaucoup les passants et les voisins qui y voient des centres de recherche ou des prisons. En fait, ces lieux mystérieux sont simplement des blocs de stase où logent des centaines de riches personnages qui attendent, plongés en stase, que la guerre contre l'Anathème soit terminée. Ceux-là étaient autrefois chanteurs, acteurs, hommes politiques ou PDG et ont payé très cher le Nodachi pour passer toute l'Horreur, toute la fin du monde, dans une sorte de sommeil sans rêves. À leur réveil, lorsque l'Anathème ne sera plus une menace, ils retrouveront leur vie ainsi que tous leurs actifs.

La majorité des gens que l'on trouve dans ces blocs sont maintenus en stase dans des caissons remplis d'un liquide permettant au corps de survivre dans une sorte d'hibernation extrêmement poussée. Les autres sont, pour la majorité, des techniciens et ingénieurs qui assurent la survie de leurs précieux clients.

Rencontres / Archétypes

L'empereur Naruhito

Fils de l'empereur Akihito, Naruhito est un homme discret, svelte et portant toujours un costume sombre, avec chemise et cravate noires. Âgé de 77 ans, ce vieil homme voûté, supportant son poids sur une canne, est l'archétype du vieux sage à la barbe blanche. Il accompagne constamment Iwata Kaneda lors de ses représentations et participe activement aux œuvres caritatives du Nodachi. Par ailleurs, c'est une vraie éminence grise, ayant l'oreille de nombreux samouraïs, qui est considérée par beaucoup comme le véritable maître du palais du shogun. Car bien que mortel et directement sous l'autorité de Kaneda, Naruhito possède de nombreux appuis au sein du Nodachi comme des immortels. Il mène ainsi une grande partie de la politique sociale du Nodachi et essaie, tant bien que mal, de faire en sorte que l'organisation soit moins dictatoriale et moins brutale. Malheureusement, Iwata Kaneda considère l'empereur comme un symbole de la grandeur du Japon et de la légitimité du Nodachi, rien de plus. À la mort de Naruhito, c'est la princesse Aiko de Toshi qui prendra le relais en tant qu'impératrice. Le shogun s'entend d'ailleurs bien mieux avec elle qu'avec l'empereur et les deux semblent même très complices.

Le profil de l'empereur Naruhito se trouve dans l'**annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 372**.



Jinzô Kaïdan alias « Cœur de Tigre »

Jinzô Kaïdan, surnommé « Cœur de Tigre », n'est pas le vrai nom de ce proche de l'empereur Naruhito. D'abord appelé Ozami Kasunago, il est originaire, avec son frère jumeau, d'une longue lignée de samouraïs suivant la voie du Bushido. Se hissant à la tête d'une grande école de kendo, très appréciée par le Nodachi pour ses techniques de combat « en méta-armure », il s'apprêtait à rentrer, comme son frère Shinzo, au service de l'organisation japonaise quand ce dernier a été déclaré mort suite à une trahison.

Mais Ozami savait que son frère n'était pas un traître et il était prêt à faire le nécessaire pour découvrir la vérité. Faisant table rase de son école et de son identité, il s'est enrôlé dans le Nodachi, rendant honneur à son frère par son prénom modifié. Ses talents incontestés en combat l'ont vite fait intégrer la garde personnelle de l'empereur Naruhito et devenir son senseï, son professeur d'arts martiaux.

S'il est un membre du Nodachi, récemment promu samouraï, Jinzô s'en méfie et ses idéaux concordent plus avec ceux du Knight. Faisant régulièrement office de voie de communication officieuse entre les chevaliers et l'empereur, l'organisation londonienne ne lui a pas encore avoué que son frère jumeau était devenu un chevalier de la Table Ronde sous le nom de Bédivère. Cela est certainement dû au fait que l'homme est étroitement surveillé par Kaneda lui-même.

Type : Allié (héros) / Salopard (héros)

Tactique : Jinzô est un spécialiste des arts martiaux, capable de gérer plusieurs ennemis à la fois. Il attaquera généralement au corps à corps l'ennemi avec le plus de *Force* ou de *Chair*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	8	12	4	8	6	80
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Majeur (6)	-	Mineur (3)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	12	4	10	100	80	12
Capacités	**Méta-armure (4 rare)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Modules :** attaque portée nv 1, phase nv 1, pod missile, vision alternative : thermique. **Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.					
Arme de contact	**Katana cinétique :** Dégâts : 6D6 + 3 – Violence : 5D6 + 6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe *Ignore armure* – Effet : *Ignore armure* **Wakizashi cinétique :** Dégâts : 4D6 + 12 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : *Ignore armure*					
Arme à distance	**Shotgun automatique :** Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : *Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd*					

Mister Takeshi

Gestionnaire du quartier des néons, Mister Takeshi est aussi le présentateur vedette de Kaneda TV et animateur des plus grands spectacles qui ont lieu dans le quartier. Mister Takeshi est aussi l'animateur redouté et intraitable d'un jeu quotidien, The Labyrinth, où des candidats accomplissent un véritable parcours du combattant, excessivement dangereux, pour gagner des lots qui peuvent améliorer leur quotidien. Le concept est simple : dans un labyrinthe de plastique et de structures gonflables, des candidats doivent retrouver leur chemin en évitant des pièges (fosses de plusieurs mètres, gros marteaux en plastique tombant du plafond, boules gigantesques tombant dans les couloirs, escaliers devenant soudainement glissants, grilles électriques, bassins d'eau bouillante, etc.). Le pire étant que chacun des participants a un objectif bien précis, concernant souvent un ou plusieurs autres candidats comme le faire tomber dans une fosse ou le pousser sur une grille électrique. Beaucoup de participants de The Labyrinth finissent ainsi avec des brûlures, des os brisés ou des plaies béantes, mais cela n'a pas l'air de choquer les habitants de l'arche qui en redemandent. Chaque mois, les meilleurs participants des derniers jours sont invités à défier Mister Takeshi dans The Labyrinth. Ancien athlète et réserviste du Nodachi, l'homme gagne presque toujours… Il est à noter que le Nodachi, et notamment Iwata Kaneda, se sert de l'émission pour repérer d'éventuels éléments prometteurs à intégrer à l'organisation.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Mister Takeshi ne combat que très rarement en dehors de The Labyrinth. Lorsqu'il combat, il attaque l'ennemi ayant le plus haut score de *Combat* ou *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	10	6	8	10
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	CdF
Valeurs dérivées	6	3	5	40	12
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son *initiative*. **Autorité (majeur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. **À coup sûr (contact) :** Le PNJ, lorsqu'il fait une attaque au contact, ne rate jamais sa cible. La *défense* du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0.				
Arme de contact	**Katana cinétique :** Dégâts : 6D6 + 9 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / assistance à l'attaque*				

Hattori Masashige et le clan Tokugawa

On dit de cet homme mystérieux qu'il est le descendant du célèbre Hattori Hanzo, le ninja légendaire. Hattori Masashige est une légende, un personnage à l'existence remise en cause par de nombreuses personnes, dont les agents du Nodachi qui font une propagande soutenue pour « prouver » qu'il n'existe pas. Cet homme mystérieux dirigerait, au sein d'une mayu, un vrai clan de ninjas qui sont autant des tueurs de sang-froid que des cambrioleurs.

Les ninjas du clan Tokugawa existent bel et bien et sont établis dans de nombreuses mayus. Mercenaires, voleurs, ils sont pour la plupart des citoyens d'échelon 9, recrutés et formés par Hattori Masashige au ninjistu et à l'assassinat. Le tout dans un seul but : la destruction du Nodachi et d'Iwata Kaneda. Hattori Masashige aurait en fait une vendetta personnelle contre le shogun et développe tous les moyens possibles pour l'accomplir. Et heureusement, l'homme semble posséder de nombreuses ressources, pourvoyant ses hommes en technologie high-tech et en armement.

Actuellement, le clan Tokugawa construit lentement son réseau et travaille en secret à infiltrer le Nodachi. Plusieurs agents sont ainsi des ninjas sous couverture et l'on raconte qu'un samouraï proche de Kaneda serait Hattori Masashige lui-même.

Malheureusement pour le clan Tokugawa, le Nodachi a bien conscience de son existence. Quelques ninjas sont en fait des shinobis du Nodachi infiltrés qui attendent un ordre du shogun pour passer à l'action. Mais l'idée n'est pas de détruire le clan Tokugawa. Iwata Kaneda souhaite plutôt s'en servir, à terme, pour accomplir des objectifs personnels…

Type : Patron (initié)

Tactique : Hattori attaque toujours au contact la cible ayant le moins de PS.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	Point faible
Aspects	8	11	8	8	14	*Sang-Froid*
Aspects exceptionnels	-	Mineur (4)	-	-	Majeur (6)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	11	4	13	80	20	20
Capacités	**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*. **Armes multiples (2 rare) :** Le PNJ peut être doté de 2 armes rares de l'arsenal. Ces armes doivent être de préférence de contact. **Assassin :** Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque* exceptionnel inclus. **Infiltré :** Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différentiable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base *Perception* ou *instinct* difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer. **Exosquelette de combat (nv 2) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Module (téléportation portée courte) :** Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module téléportation à portée courte.					
Arme de contact	**Katana cinétique x2 :** Dégâts : 12D6 + 9 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / assistance à l'attaque /* malus de 3D à l'attaque					

Nom : Ninja d'Hattori

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les ninjas d'Hattori cherchent avant tout à protéger leur maître. Ils sacrifieront leur vie pour le défendre et attaqueront le PJ ayant infligé le plus de dégâts à leur patron.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	6	8	6	4	10	-
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	Mineur (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	7	3	6	20	10	5
Capacités	**Assassin :** Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque* exceptionnel inclus. **Infiltré :** Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différentiable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base *Perception* ou *instinct* difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer. **Exosquelette de combat (nv 1) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés.					
Arme de contact	**Katana :** Dégâts : 3D6 + 8 – Violence : 2D6 – Portée : Contact					

Oni Toshiro

Cet homme imposant et respecté par Iwata Kaneda lui-même (qui l'appelle « mon ami ») est l'oyabun de la famille Inagawa-kaï, comptant aujourd'hui près de 20 000 membres, la plus importante de l'arche. Oni Toshiro est un personnage dangereux, paraissant violent et pourtant doté d'un esprit acéré et d'un excellent sens politique. Lieutenants, grands frères comme petits frères de la famille respectent Oni Toshiro comme s'il était une véritable divinité et lui vouent une admiration sans faille. Le doute comme la contradiction ne sont pas tolérés et beaucoup de petits frères s'infligent le yubitsume, le fait de se couper un doigt, pour des erreurs futiles… C'est qu'Oni Toshiro, en plus d'être violent, est un personnage intransigeant.

Actuellement, l'oyabun dirige une famille qui travaille uniquement au trafic d'armes et à l'accomplissement de basses besognes pour le

Nodachi : élimination d'opposants ou encore propagande politique violente. L'organisation dément cependant formellement tout lien avec les yakuzas et affirme lutter contre eux.

Type : Patron (recrue)

Tactique : En dehors de scènes particulières, Oni Toshiro reste en retrait derrière sa bande d'hommes de main, leur aboyant des ordres. Il ne fait que se défendre et attaque l'ennemi avec le plus de *Hargne* ou de *Bête* s'il se sent agressé.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	8	6	8	10
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	3	5	40	-
Capacités	**Autorité (majeur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.				
Arme à distance	**Pistolet mitrailleur :** Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / ultraviolence*				

Nom : Hommes de main d'Oni

Type : Bande (recrue)

Tactique : Ils essaient de mettre leur chef en sécurité et attaquent de préférence à distance en utilisant toutes sortes d'armes à feu (pistolet, pistolet mitrailleur, fusil à pompe…).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	4	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	1	1	150	8
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.				

Dangers / Hostiles

Les familles

Qui pourrait croire qu'au sein de cette arche verrouillée et surveillée par une des forces armées les plus puissantes du monde, des gangs et des criminels auraient encore les mains libres pour commettre des vols et faire des trafics en tout genre ?

C'est encore le cas dans de nombreuses conforteresses éloignées des centres-villes, notamment grâce aux yakuzas qui sont souvent d'une manière ou d'une autre soutenus par le Nodachi. En fait, s'ils commettent quelques trafics et vols, les yakuzas permettent aussi d'assurer une certaine sécurité dans des lieux de l'arche où la pauvreté est grande. Ainsi, dans la grande majorité des mayus, on trouve une antenne d'une grande famille ou le quartier général d'une famille plus modeste, dont les membres font en sorte que les citoyens d'échelons 9, 8 ou 7 respectent Kaneda et l'ensemble du Nodachi. Généralement, ceux qui refusent de se montrer respectueux sont roués de coups et sont parfois laissés pour morts. Cependant, certaines familles sont aussi de véritables bénédictions pour les mayus où elles habitent, car leurs membres peuvent aider les citoyens locaux et se montrer parfois bien plus serviables que les agents du Nodachi.

Le Nodachi

Bien que les chevaliers soient des alliés du Nodachi, il demeure possible que la situation entre les deux factions s'envenime pour laisser place à un état de guerre ou en tout cas à un conflit larvé. Par ailleurs, il est quasiment impossible que des chevaliers aient l'autorisation de se promener librement dans l'arche. Des chevaliers infiltrés pourraient ainsi se cacher des agents du Nodachi ou encore être traqués par eux.

Exemples de missions

Protéger Naruhito

La vie de l'empereur du Japon est en danger ! Des agents renégats au sein du Nodachi chercheraient à le tuer. Compromise, l'organisation ne peut pas protéger Naruhito et Iwata Kaneda en personne demande au Knight d'envoyer une coterie pour faire le travail. Malheureusement, le Nodachi semble être plus qu'infiltré, et pièges, assassins comme attentats attendent l'empereur, en plein palais du shogun. Un samouraï, un proche d'Iwata Kaneda, semble lui-même résolu à tuer Naruhito. Mais pourquoi tant de monde cherche-t-il à tuer l'empereur ? Qui aurait intérêt à ce qu'il meure ?

Les jeux des néons

C'est officiel, le Nodachi souhaite effectuer un rapprochement avec le Knight dans sa lutte contre l'Anathème. Pour sceller cette alliance, Iwata Kaneda invite un chevalier de la Table Ronde et plusieurs coteries à venir aux jeux des néons, une suite d'épreuves sportives, extrêmes et dangereuses se déroulant tous les ans dans le quartier des néons. Deux équipes de chevaliers affrontent ainsi deux équipes de samouraïs durant plusieurs jours de jeux violents et sans merci. Quand le deuxième jour un attentat à l'explosif vise la tribune où siègent le lieutenant et le shogun, la situation si cordiale entre les deux organisations semble devenir de plus en plus tendue.

Il faut sauver le chevalier Ryan

Un chevalier de la section Korrigan, nommé Ryan, alors en infiltration dans l'arche de Tokyo-Kyoto auprès d'un samouraï du Nodachi, n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs jours. Les héros sont donc mandés pour retrouver le chevalier et le sauver de ses éventuels ravisseurs. Malheureusement, les PJ découvrent bien vite que celui qu'ils sont venus sauver a été arrêté par le Nodachi. Les ordres sont clairs, il faut libérer discrètement Ryan et empêcher que le Nodachi découvre qu'il est un membre du Knight… Une mission facile, si le chevalier n'était pas enfermé dans le centre-ville de Tokyo en tant qu'opposant politique à Iwata Kaneda…

Arche d'Oslo-Asgard – Norvège

Description / Ambiance

Beaucoup de personnes, en dehors des arches, traitent les immortels de fous, de dangereux personnages prêts à soumettre le monde à leur volonté et de mégalomanes. Si la plupart des immortels se défendent d'être ainsi, notamment Ismaël Jhélam, le président-directeur général de l'arche de Londres, d'autres semblent à l'inverse mettre un point d'honneur à afficher leur folie, leur différence, leur grandeur et leur dangerosité. C'est notamment le cas de l'immortel de l'arche d'Oslo-Asgard, Oliven Mesh, surnommé Odin, qui affirme être un véritable dieu vivant.

L'arche d'Oslo-Asgard, une des plus petites existantes, est à l'image de cette folie. C'est une cité tentaculaire d'or, d'acier et de verre dans laquelle chaque citoyen semble issu de l'imaginaire viking : tuniques, fourrures, pièces de cuir, haches et armes régulièrement portées à la ceinture, barbes et cheveux longs forment ainsi l'attirail du citoyen commun.

À la différence de nombreuses autres arches, Oslo-Asgard ne sépare pas le centre-ville des quartiers périphériques. On y trouve partout les mêmes types de conforteresses, qu'on croirait faites de verre et d'acier, et presque partout les mêmes services. Plus que dans la majorité des arches, les citoyens y sont traités avec le plus d'humanité possible et la liberté de circulation comme le service à la société sont des valeurs ancrées profondément dans les esprits. Ainsi, seuls les citoyens d'échelon 9, ceux qui ne peuvent ou ne veulent pas servir l'arche d'Oslo-Asgard et ne possèdent quasiment aucun droit, sont ignorés par l'administration comme par ceux des échelons supérieurs et vivent, ou plutôt survivent, dans les sous-sols de leur conforteresse. Beaucoup de citoyens des autres échelons les surnomment d'ailleurs « esclaves » et se servent d'eux pour de basses besognes contre un peu de nourriture.

En termes d'ambiance, l'arche d'Oslo-Asgard est constamment sous la neige, avec tantôt de fins flocons tombant lentement et tantôt des blizzards cruels et dangereux. Parfois, la lumière du soleil perce timidement la couche nuageuse et éclaire la ville pendant quelques heures. Bien entendu, il y fait très froid et, en dehors des conforteresses, des dômes de lumière et des bâtiments, la température s'élève rarement au-dessus de 10 °C

Lieux notables

Les dômes de lumière

Pour faciliter la circulation dans l'arche, Odin a mis en place un réseau complet et très efficace de tramways maglev qui dessert chacune des deux cents conforteresses. Entre chacune d'elles, on trouve un dôme de lumière qui prend l'allure d'une coupole de verre, protégeant de la neige et du froid. Contrairement à la plupart des arches, les dômes de lumière d'Oslo-Asgard sont des lieux de vie qui abritent des petits centres-villes où l'on trouve des Byrdmarts, des restaurants, des galeries, des magasins en tout genre et des parcs. Les citoyens, d'échelons 8 et supérieurs sont invités par la propagande à se rendre régulièrement sous ces dômes, simplement pour se sociabiliser et conserver espoir en assistant à des spectacles et en consommant.



Le palais et les jardins d'Odin

Au centre de l'arche, à quelques encablures de la mer, s'élève seul le palais d'Odin qui est aussi le siège d'Yggdrasil, société de cybernétique de Mesh et filiale de la Byrd Corporation. C'est une immense tour dorée, semblable à une spirale, érigée sur le Rockfeller Music-Hall et dont la base s'étire jusqu'à la Galerie Nationale, un musée gorgé d'œuvres rarissimes. Autour du palais, les citoyens peuvent découvrir un véritable éden, où règnent la nature, l'art et une douceur de vivre encore peu présente en 2037. À différentes périodes de l'année, notamment lors des solstices (fête de Yule en hiver et de Litha en été) et équinoxes (fête de Ostara au printemps et de Mabon en automne), les citoyens peuvent entrer et visiter le palais comme ses jardins. C'est l'occasion de participer à la lice, un tournoi de ruse, de force et de combat qui permet aux citoyens méritants de passer à des échelons supérieurs et, qui sait, d'entrer dans l'entourage proche d'Odin en accédant ainsi au « Panthéon » aux côtés de Thor, Freyja, Tyr, Heimdall…

La Lice

Si Odin exige la solidarité au sein des citoyens d'échelons 8 et supérieurs, il promeut aussi par la propagande les valeurs de la force, de la ruse et du combat. Un bon citoyen est quelqu'un de fort, de rusé et capable de se défendre. Pour récompenser ceux qui tentent de se montrer ainsi, Odin et son panthéon organisent ainsi un grand tournoi auquel peuvent participer tous ceux qui le désirent, venus de n'importe quel échelon, du moment qu'ils sont prêts à risquer leur vie. Durant 3 épreuves très ardues, qu'Odin aurait lui-même vécues bien évidemment en pire, les candidats concourent les uns contre les autres. Il y a d'abord l'épreuve de la ruse, nommée « le passage d'Yggdrasil », où les candidats doivent survivre dans le jardin d'Odin, privés d'un œil, et échapper à des pièges en tout genre tout en résolvant plusieurs énigmes. Ensuite vient l'épreuve de la force, où les candidats doivent tenir le plus longtemps possible pendus par leurs pieds aux arbres du jardin d'Odin, sans boire ni manger. Le record serait actuellement de neuf jours et neuf nuits, avec en sus une lance plantée dans le corps, et serait détenu par Odin lui-même. Enfin, lorsqu'il ne reste plus que quatre candidats en course, ceux-ci affrontent quatre berserkir, c'est-à-dire quatre membres de la garde rapprochée d'Odin (tous cybernétiquement augmentés) dans un combat violent à l'arme blanche qui, s'il n'est pas à mort, conserve toujours son lot de victimes. Ceux qui passent et survivent à la dernière épreuve peuvent ainsi accéder à l'échelon supérieur et obtiennent une nouvelle place dans la société. Ceux qui se distinguent particulièrement peuvent intégrer le corps des berserkir et servir directement Odin. Enfin, les héros qui réussissent à passer les épreuves avec facilité et gloire peuvent accéder au panthéon, devenir les alliés d'Odin, et vivre directement dans son palais.

Rencontres \ Archétypes

Le panthéon

En plus de se hisser au rang de dieu vivant et de s'inspirer de la culture viking pour son arche, Oliven Mesh a recréé autour de lui toute une mythologie nordique, un panthéon d'alliés le soutenant et le considérant comme un père. Ces six « dieux » et « déesses » vivent dans le palais d'Odin, mais côtoient régulièrement les citoyens en leur prodiguant conseils et bienfaits. Ils se nomment Heimdall, Thor, Frigga, Sif, Tyr et Freyja. Tous, à leur entrée au panthéon, reçoivent des modifications cybernétiques et biologiques destinées à les rendre plus forts et à renforcer leur similitude avec les dieux qu'ils incarnent : Heimdall est ainsi pourvu d'yeux cybernétiques capables de voir dans tous les spectres et est un guerrier accompli, l'actuelle femme d'Odin, Frigga, est une entremetteuse capable de diffuser des phéromones pouvant créer artificiellement l'amour entre deux personnes, et l'homme connu sous le nom de Thor a été augmenté musculairement et manie avec facilité un énorme marteau capable de générer de puissants chocs électriques. Avec étonnement, le Knight a vu ces hommes et ces femmes combattre les ténèbres proches de l'arche et réussir à les vaincre.

Enfin, il est à noter que le Knight est aussi intégré au décorum imaginé par Oliven Mesh. Régulièrement nommés « vanes », les chevaliers du Knight sont considérés avec un certain mépris par les membres du panthéon entourant Odin et par Odin lui-même. Ces derniers se nomment d'ailleurs eux-mêmes « ases » et considèrent avec force que les chevaliers du Knight sont des « petits » dieux qui s'intégreront un jour au panthéon des ases lorsqu'ils le mériteront.

Type : Allié (héros) / Salopard (héros)

Tactique : Les membres du panthéon sont tous différents, mais chacun est dévoué corps et âme à Odin. Tous se battront pour sauver leur « père » et attaqueront l'ennemi lui ayant infligé les plus hauts dégâts. Sinon, dans les autres combats, ils attaqueront l'ennemi possédant le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	10	10	10	10	10	20
Aspects exceptionnels	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	5	5	5	60	20	10
Capacités	**Exosquelette de combat (nv 3) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **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*. **Surhomme :** Le MJ peut répartir entre 3 à 18 points dans les aspects exceptionnels du PNJ et lui faire bénéficier de leurs effets. **Équipement (2 rare) :** Le PNJ peut être doté de 2 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. Il est possible que cette capacité soit présente sur des PNJ ne possédant pas de méta-armure. Dans ce cas, les PNJ profitent seulement des effets de ces capacités, sans dépenser de PE, comme s'ils disposaient simplement d'un équivalent. L'aspect et l'allure des modules sur ces PNJ sont à la discrétion du MJ.					
Arme de contact	Au choix du MJ dans les armes de contact rares de l'arsenal					

Odin

Peu de citoyens et de rebuts vivant en Europe ne connaissent pas Oliven Mesh, que tous surnomment Odin, l'immortel de l'arche d'Oslo-Asgard. Haut en couleur, charismatique et dirigeant sa ville d'une main de fer dans un gant de velours, cet homme sans âge incarne parfaitement le dieu dont il a pris le nom. Clairvoyant, dur mais aimable, c'est sans doute, après Iwata Kaneda, Ethan Henry et Ismaël Jhélam, l'immortel le plus influent. PDG de la société de cybernétique et de robotique Yggdrasil, filiale de la Byrd corporation, Odin a fait profiter à son cercle proche des avancées de son entreprise et les a ainsi augmentés, tout en s'augmentant lui-même. Au fil des ans, l'homme s'est greffé de nombreuses augmentations cybernétiques qui le rendent aujourd'hui surhumain et apte à régner comme un dieu sur l'arche. Il ne sort jamais sans ses deux corbeaux cybernétiques, Hugin et Munin, par lesquels il observe son domaine, ni sans une cohorte bien armée de berserkir.

Malgré sa folie apparente, Odin est un personnage sage, à ceci près qu'il considère le Knight avec une pointe de mépris paternaliste. En somme, les chevaliers ne sont pas de « vrais » guerriers, mais se hisseront un jour au niveau des dieux du panthéon.

Car comme le dieu dont il tire son surnom, Oliven Mesh fait régulièrement des prophéties. La dernière en date, et la plus troublante, parle de la mort d'Arthur, aussi surnommé Balder par le panthéon, du réveil de Jörmungand, le gigantesque serpent, et du Ragnarök, l'ultime guerre et la fin de toute chose. Les ennemis de l'Humanité sont d'ailleurs nommés par Odin en fonction de la mythologie nordique : les créatures aux masques blancs sont ainsi appelées Dökkàlfar ou Alfes noirs, les monstres bestiaux sont nommés trolls et le gigantesque prédateur qui hante l'Europe est appelé Fenrir...



Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Odin est un combattant sûr de lui et méprisant ses ennemis. Au combat, il avance entouré de ses « enfants » ou de berserkir en tirant des salves d'éclairs depuis sa lance jusqu'à l'ennemi ayant le plus haut score d'*Aura* ou de *Dame*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	12	12	12	12	12	40
Aspects exceptionnels	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)	Mineur (4)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	10	10	10	100	40	20
Capacités	**Exosquelette de combat (nv 3) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 3. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **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*. **Surhomme :** Le MJ peut répartir 20 points dans les aspects exceptionnels du PNJ et lui faire bénéficier de leurs effets. **Autorité (mineur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit. **Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. **Équipement (4 rare) :** Le PNJ peut être doté de 4 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. Il est possible que cette capacité soit présente sur des PNJ ne possédant pas de méta-armure. Dans ce cas, les PNJ profitent seulement des effets de ces capacités, sans dépenser de PE, comme s'ils disposaient simplement d'un équivalent. L'aspect et l'allure des modules sur ces PNJ sont à la discrétion du MJ. **À coup sûr (contact/distance) :** Le PNJ, lorsqu'il fait une attaque au contact/à distance, ne rate jamais sa cible. La *défense/réaction* du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0.					
Arme de contact et à distance	**Gungnir, la lance d'Odin :** Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 6D6 – Portée : Contact ou longue – Effets : *Choc 1 / ignore armure* (contact) / *ignore CdF / dispersion 6* (distance) / peut être utilisée au contact ou à distance pour lancer des salves d'éclairs					

Dangers / Hostiles

Berserkir

Ces guerriers surentraînés, aux corps presque entièrement cybernétiques et servant Odin avec une loyauté sans faille, forment à la fois une sorte de super-milice présente au sein de l'arche et à la fois la garde prétorienne d'Odin. Chacun est augmenté différemment, mais toujours de manière quasi totale, le corps recouvert de métal et de graphène. Certains sont ainsi de purs guerriers au corps hérissé d'armes, d'autres sont des infiltrateurs capables de se rendre invisibles et d'autres encore sont ultra-rapides, capables d'égaler la vitesse de voitures de course. À l'instar des chevaliers, chaque berserk peut s'équiper comme il le désire et gagner de nouvelles augmentations à mesure qu'il accomplit des exploits et des missions. D'ailleurs, la plupart peuvent rivaliser avec les chevaliers en combat singulier, et comme eux, ils luttent contre les ténèbres. Seulement, les hommes d'Odin ne se chargent que de l'Horreur et des créatures qui menacent Asgard, pas du reste du monde. Si Odin et les berserkir changeaient de politique et aidaient le Knight, nul doute que la lutte contre les ténèbres serait plus facile…

Type : Allié (initié) / Hostile (héros)

Tactique : Les berserkir n'existent que pour protéger Odin. Ils n'attaqueront que si Odin l'ordonne et ils se rueront sur l'ennemi ayant infligé le plus de dégâts à leur maître ou sur celui ayant le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	8	8	8	8	8	-
Aspects exceptionnels	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	Mineur (au choix du MJ)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	6	4	4	40	10	5
Capacités	**Exosquelette de combat (nv 1) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Surhomme :** Le MJ peut répartir 20 points dans les aspects exceptionnels du PNJ et lui faire bénéficier de leurs effets. **Équipement (2 avancé, 1 rare) :** Le PNJ peut être doté de 2 modules ou armes jusqu'à avancés et 1 jusqu'à rare tirés de l'arsenal. Il est possible que cette capacité soit présente sur des PNJ ne possédant pas de méta-armure. Dans ce cas, les PNJ profitent seulement des effets de ces capacités, sans dépenser de PE, comme s'ils disposaient simplement d'un équivalent. L'aspect et l'allure des modules sur ces PNJ sont à la discrétion du MJ. **Loyauté sans faille :** Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					
Arme de contact	**Hache à réaction :** Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore CdF / en chaîne / assistance à l'attaque* **Épée longue :** Dégâts : 5D6 + 8 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : *Deux mains / choc 1* **Targe amovible : Pliée :** Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effet : Main libre (la targe pliée n'occupe aucune main) **Dépliée :** Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effets : *Défense 1 / réaction 3 / choc 1*					

Loki

On raconte au sein du panthéon qu'Oliven Mesh avait un fils avant de devenir Odin. Des rumeurs laissent à penser que ce fils serait issu d'une union contre-nature avec une étrange femme inconnue au corps de glace. Il serait un prodige, un être capable de prouesses inimaginables et pourrait sans mal défier son père en combat singulier. Des chuchotements le nomment souvent Loki et il inspire la terreur dans l'arche tout entière.

Les rumeurs sont fondées, Loki existe réellement et il est bien le fils abandonné d'Odin. Âgé d'une vingtaine d'années, c'est un jeune homme terriblement intelligent qui fomente la chute de son père. Il a réuni autour de lui une petite bande de truands et de cinglés qui haïssent Odin tout comme lui. Chacun est le chef d'une bande située dans les quartiers éloignés d'Asgard et se tient prêt à agir selon les ordres du fils d'Odin. Particulièrement vil, Loki souhaite actuellement contacter des créatures des ténèbres pour pactiser avec elles. Certains informateurs du Knight affirment que le jeune homme serait insensible au désespoir et à l'Horreur. Il n'en aurait pas peur et serait même capable d'utiliser d'étranges capacités propres aux enfants du Masque…



Type : Patron (initié)

Tactique : Loki attaque rarement de face, il préfère se téléporter dans le dos de ses victimes afin de les assassiner. Il s'attaque en premier à l'ennemi qui a le moins d'*Endurance* ou de *Chair*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	6	10	10	14
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (3)	Mineur (3)	Majeur (6)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	CdF
Valeurs dérivées	9	9	13	80	10
Capacités	**Téléportation (portée courte) :** Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté à une portée égale à courte. **Copie parfaite :** Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **Assassin :** Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque* exceptionnel inclus. **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*. **Autorité (majeur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. **Domination :** Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un personnage grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Hargne* du PJ visé (avec overdrives) (ou *Bête* pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.				
Arme de contact	**Dague :** Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque*				
Arme à distance	**Revolver lourd (600 NE - amélioration balles subsoniques) :** Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / perce-armure 60 / pénétrant 10 / ignore CdF / silencieux*				

Exemples de missions

La lice

Le Knight est sur le point de conclure une alliance durable avec Odin et l'arche d'Asgard. Odin pourrait même mettre ses forces à disposition du Knight si les négociations se passent bien. Les chevaliers sont sur place pour mener les pourparlers et doivent rencontrer l'immortel lui-même.

Afin de sceller l'accord, Odin souhaite que les chevaliers participent à la lice. Contre toute attente, celle-ci se révélera un peu spéciale, bien plus dangereuse et mortelle, agrémentée d'épreuves issues de la mythologie nordique. Si les PJ s'en sortent, ils réussiront à conclure un accord et se verront même proposer l'accès au panthéon.

Le fils indigne

Le plan de Loki pour tuer son père touche à son terme. Les derniers préparatifs sont sur le point de se terminer. Odin le sait et malgré la puissance de son panthéon, il ne trouve pas son fils. Contre toute attente, les chevaliers sont appelés à la rescousse et devront mener l'enquête. À mesure qu'ils passeront du temps dans Oslo-Asgard, ils verront les dieux du panthéon se faire assassiner un par un et Odin devenir complètement paranoïaque et fou. Lorsque les berserkir eux-mêmes se rebelleront contre leur maître, les chevaliers devront batailler dur pour sauver l'immortel de l'arche. Loki leur fera sans doute une proposition : l'aide de l'armée d'Asgard contre la mort d'Odin.

Le serpent de Midgard

Au large d'Oslo, quelques marins disent avoir vu un immense serpent de mer, gros comme un gratte-ciel, naviguer dans les eaux. Les chevaliers ont été appelés par Odin pour enquêter, celui-ci ne souhaitant pas impliquer le panthéon, car une légende raconte qu'un dieu mourrait en affrontant le serpent. Agacé par la volonté d'Odin, Thor commence à traquer le monstre dans la mer, aidé par quelques berserkir puis disparaît mystérieusement. Les chevaliers devront retrouver le dieu, traquer le serpent et l'affronter. Ils découvriront alors que Thor est mort en affrontant le monstre et que son décès sonne le Ragnarök. Des ténèbres et des monstres bestiaux déferleront alors sur l'arche et les chevaliers devront mener une véritable guerre pour sauver Oslo-Asgard.

Sibérie centrale – Russie

Description / Ambiance

La Sibérie centrale est une immense région très peu habitée et au climat particulièrement hostile. Formée de plateaux gelés, cette région a la particularité d'avoir connu un événement sans précédent au début du XX^{e} siècle, Toungouska. En janvier 1908, un corps lumineux venu du ciel a terminé sa course dans cette région, provoquant en conséquence une explosion équivalant à plusieurs centaines de fois la puissance d'Hiroshima. Toute la forêt alentour a été rasée sur 20 km et le choc a provoqué des dégâts jusqu'à une centaine de kilomètres autour de l'impact. Les troubles en Russie puis les guerres qui se sont succédé n'ont permis que peu d'expéditions sur les lieux. La première a eu lieu en 1927, soit presque 20 ans après l'événement. Si Toungouska a nourri de nombreux fantasmes pendant longtemps, il a été admis à la fin du XX^{e} siècle qu'il s'agissait certainement d'un corps céleste de type comète de gaz gelés qui avait heurté la Terre.

Depuis la disparition de la lumière et l'arrivée de l'Anathème, ce lieu, quoique complètement isolé, a trouvé un regain d'intérêt pour quelques scientifiques et même des communautés entières. Malgré le climat très rude des plateaux de la Sibérie, de nouvelles expéditions ont été organisées et l'hypothèse de la comète a été remise en doute. Cet événement unique n'avait-il pas un lien avec les bouleversements connus sur Terre à peine un siècle plus tard ? Si certains tournent un regard méfiant vers cette région désertique et rappellent que l'événement en question aurait pu être les prémices de l'arrivée des ténèbres, d'autres préfèrent y voir l'espoir d'une solution contre la présence de l'Anathème. Ces derniers n'hésitent pas à rappeler que la région n'a jamais été approchée par l'obscurité. Elle n'est pourtant pas si loin de la Chine, envahie par le territoire de la Chair.

La Sibérie centrale est un désert gelé une grande partie de l'année et silencieux où il est possible de parcourir des centaines, voire des milliers de kilomètres sans trouver âme qui vive. Le silence y est maître et offre aux lieux une atmosphère pesante comme une beauté paisible. Il est difficile de se repérer parmi les plateaux de la Sibérie centrale, même si de nombreux cours d'eau la parcourent et que des chaînes de montagnes la sillonnent. Ainsi, si elle est un refuge et un havre de paix pour certaines rares communautés, elle peut devenir le cauchemar de toute personne qui y erre sans repères et sans moyens de subsistance. Dans les régions particulièrement froides, la flore se compose principalement de forêts de conifères et la faune laisse apparaître des prédateurs tels que des loups ou des ours comme des proies telles que les rennes. Dans les régions plus tempérées, la forêt laisse place à de la toundra et à une faune beaucoup plus variée.

Dans de telles régions, l'accent doit être mis sur la solitude et l'immensité. Les héros doivent avoir la sensation que le temps s'arrête, particulièrement à une période où ils peuvent parcourir la moitié de la planète en deux heures. De tels lieux espacés et déserts peuvent aussi être le théâtre de combats épiques où les chevaliers sont encerclés et n'ont d'autre moyen d'en réchapper que de se battre, ou bien où les héros affrontent un colosse gigantesque.

Lieux notables

La forêt pétrifiée

L'événement de Toungouska a détruit quelque 60 millions d'arbres sur 20 km autour de l'explosion. Si aucun cratère n'a jamais été constaté, les millions d'arbres couchés sont encore visibles, même si depuis, la nature a repris ses droits. La plupart des arbres au sol ont subi une telle température qu'ils ont pour la plupart été pétrifiés. C'est notamment grâce aux prélèvements faits sur leurs écorces que les chercheurs ont pu déterminer des théories sur les événements de Toungouska.

Mais il est évident qu'étant donné la superficie du terrain ayant subi les effets du choc, les expéditions n'ont pu couvrir dans le détail la totalité du territoire. C'est pourquoi la forêt pétrifiée recèle encore de nombreux secrets que l'Homme n'a pas encore découverts.

Le centre de recherche

Éloignés de tout lieu de population, ces bâtiments datent du début du XXI^{e} siècle, certainement lorsque l'épidémie du virus Ebola a débuté. À l'origine centre de recherche sur les maladies infectieuses, le nom du centre a, depuis l'arrivée de l'Anathème, été oublié et son usage détourné pour traiter dans le plus grand secret les humains atteints de désespoir.

Bien sûr, ce complexe médical et scientifique a bien vieilli depuis sa construction, mais il est encore maintenu dans un état convenable par les équipes qui l'habitent et y travaillent. Laboratoires d'analyses, cellules complètement isolées, chambres de décontamination se succèdent dans ces locaux isolés de toute vie extérieure.

Il peut s'agir de recherches qui pourraient sauver l'Humanité du désespoir comme d'expériences affreuses menées sur des humains. Ce centre peut être complètement indépendant de tout organisme de pouvoir ou être à la solde d'une arche ou même d'une corporation. Toujours est-il que ce lieu est ou a été un moyen d'en découvrir plus sur le désespoir et son fonctionnement.



Les mines

La région de la Sibérie centrale est particulièrement connue pour abriter des minerais et ressources énergétiques de grande valeur. C'est ainsi que des mines ont été ouvertes afin de trouver de l'or et des diamants et des puits creusés à la recherche de pétrole ou de gaz. Les puits ont fini par être refermés lorsque les ressources naturelles ont été épuisées. En ce qui concerne les mines, même si elles ont été officiellement fermées il y a des années, de nombreux travailleurs y ont été envoyés jusqu'à l'arrivée de l'Anathème. Dans la plus grande discrétion, ces personnes ont creusé inlassablement afin de trouver les matériaux les plus précieux de la Terre.

Si aujourd'hui ces mines ont été abandonnées, elles forment sous le sol de la Sibérie centrale un dédale immense de tunnels. De plus, impossible de savoir si la forte concentration d'or et de diamants de la région est due au territoire lui-même ou aux événements de 1908. Toujours est-il que les mines forment un labyrinthe nimbé de dangers et de mystère.

Un village de bergers

La Sibérie centrale est très peu peuplée. Néanmoins, quelques communautés ont toujours et continuent d'habiter les plateaux de cette région. Principalement bergers éleveurs de rennes, les humains qui vivent dans la Sibérie centrale ont été très peu impactés par l'arrivée de l'Anathème. Vivant en autarcie, sans contact avec les grands centres de population et sans médias, les habitants des rares villages ne croisent presque jamais de voyageurs. Ils usent d'ailleurs d'un langage qui leur est propre, le toungouse.

Impossible de savoir comment un village de bergers pourrait réagir face à l'arrivée de personnes en méta-armure. De plus, comment réagir par rapport à une population qui ne sait pas encore que la fin du monde est en cours ? Doit-on s'imposer le devoir de leur ouvrir les yeux sur la réalité des choses ou mieux vaut-il les laisser dans l'ignorance ? Après tout, seront-ils un jour confrontés à l'horreur du monde ?



Silence, capitale des Sombres Marcheurs

Non loin du lieu d'explosion de Toungouska se trouve Silence, le lieu où se sont établis les Sombres Marcheurs. Ancienne base militaire datant du milieu du XX^{e} siècle, les bâtiments ont été abandonnés il y a des décennies et protègent depuis peu les membres de cette étrange faction.

À l'origine totalement silencieuse et même invisible au cœur du désert glacé, Silence est, depuis peu, en proie à d'imposants travaux qui visent à creuser le sol afin de rejoindre des tunnels miniers situés non loin. Selon son dirigeant, Xiu-Juan, cela permettrait ainsi à la ville de devenir totalement invisible aux yeux du reste du monde et à ses habitants de se déplacer sur des kilomètres sans être remarqués grâce aux souterrains.

Bien sûr, les Sombres Marcheurs sont inexpérimentés, et le sol sous Toungouska pourrait receler bien des dangers.



Rencontres / Archétypes

Le colosse

Endormi, caché ou simplement gelé, un immense colosse se trouve enterré sous la terre de la Sibérie centrale. Provenant certainement de l'Éther avant sa disparition, cet être a inévitablement été affaibli par les années passées dans le sol et par la baisse de la luminosité, d'autant que si la Sibérie peut atteindre en été des températures convenables, la moyenne en hiver est de -40 °C. Grand d'une dizaine de mètres, cet être humanoïde semble avoir un corps formé d'or. Maniant une épée faite à sa taille, elle-même étincelante, il est capable de massacrer toutes les personnes qui chercheraient à l'arrêter.

Le colosse est capable de s'exprimer en toutes les langues, comme les créatures de l'Anathème, toutefois, plutôt que d'attiser la tristesse et le désespoir, il provoque plutôt chez autrui une forte envie d'en découdre et de créer. Il faut donc être capable d'un grand contrôle de soi-même pour pouvoir établir un dialogue avec lui et, pourquoi pas, l'envoyer combattre l'Anathème ?

Type : Patron colosse (héros)

Tactique : Le colosse cherche simplement à écraser ses ennemis sous ses puissants coups. Il se débarrassera en premier lieu des PJ qui lui infligent le plus haut score de dégâts.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	Point faible
Aspects	20	20	4	12	4	*Déplacement*
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Majeur (10)	-	Majeur (6)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	
Valeurs dérivées	20	2	2	100	100	-
Capacités	**Lumière :** Quelque chose émane du PNJ à tel point que les créatures des ténèbres n'osent s'en approcher à moins de portée moyenne. Si elles devaient se trouver à une portée inférieure, elles subiraient automatiquement l'effet *lumière 6* tant qu'elles y restent. **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*. **Charge brutale :** Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un PJ à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige au PJ les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de *Bête*. **Peur (1) :** 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 deux, 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 1 dé et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 1 point. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 1D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour. **Haine de l'Anathème :** Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème. **Implacable :** Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire. **Tremblement de terre :** Les attaques du PNJ infligent l'effet *choc 1*. **Aura de fureur :** Les PJ et PNJ en présence du PNJ doivent effectuer un jet base *Sang-Froid* difficulté ardu (5) sous peine d'attaquer, avec l'arme de leur choix, la personne la plus proche d'eux. Ce test ne s'effectue qu'une fois, au début d'une scène ou d'une phase de conflit.					
Arme de contact	**Épée du colosse :** Dégâts : 7D6 + 30 – Violence : 7D6 – Portée : Courte – Effets : *Lumière / anti-Anathème*					

Stasya Macharine

Stasya Macharine est une scientifique russe provenant de l'arche de Moscou-Novgorod. Passionnée par l'Anathème, elle a rejoint le centre de recherche perdu au cœur de la Sibérie centrale afin d'en apprendre plus sur le lien qui se produit entre l'Anathème et l'humain lors du processus du désespoir. Blonde, relativement froide dans ses attitudes et âgée d'une trentaine d'années, elle est clairement une surdouée dans son domaine. Elle parle d'ailleurs plusieurs langues, dont l'anglais et le chinois.

Cette femme peut être une véritable alliée dans le domaine du désespoir et de l'Anathème en général. Toutefois, la fascination qu'elle a pour les ténèbres laisse parfois à penser qu'elle aurait pu succomber d'une façon ou d'une autre à cette force obscure. Peut-être même pourrait-elle être une enfant de la Chair que le Seigneur aurait amenée dans le centre pour améliorer ses moyens de propager le désespoir sur l'Humanité.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Stasya ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	10	8	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	5	2	20	-

Milan

Milan est un homme d'une cinquantaine d'années. Originaire d'une peuplade de Sibérie centrale, il est le seul membre de son village à avoir rejoint une ville russe pour pouvoir suivre des études. Il a donc passé une partie de sa jeunesse à Biïsk, dans le sud de la Russie, afin d'étudier à l'académie d'état de l'éducation de l'Altaï. À la fin de ses études, il a fait le choix de revenir auprès des siens afin d'améliorer leur quotidien.

Milan connaît très bien toute la région Sud de la Sibérie centrale. Pour des personnes qui seraient à la recherche de quelque chose ou perdues, il pourrait être d'une aide importante. De plus, ayant fait des études supérieures, il est tout à fait ouvert à l'apprentissage de nouvelles connaissances et n'est pas réfractaire à la technologie, à condition qu'elle ne détruise pas le territoire qu'il considère comme le sien. Enfin, il parle couramment le russe et connaît les bases de l'anglais.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Milan ne combat que pour se défendre en phase de conflit et attaquera celui qui lui a infligé le plus haut score de points de dégâts.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	6	6	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	3	3	3	40	-
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*				

Alexandre Moreau

Alexandre Moreau est un membre du Knight, plus particulièrement un écuyer de Lancelot. Choisi par ce dernier peu après son arrivée dans l'organisation, il a gagné le privilège de devenir un chevalier errant et de partir à la recherche du Graal. Vêtu d'une méta-armure Rogue, c'est un spécialiste dans l'art martial wushu qu'il pratique aussi bien à mains nues qu'avec son épée cinétique prenant la forme d'un jian chinois.

Discret et opiniâtre, Alexandre rôde dans la Sibérie centrale depuis plusieurs semaines. Ayant fait de nombreuses recherches sur les événements de Toungouska, il est persuadé que des indices sur le Graal sont dissimulés au cœur de ce lieu désert et enneigé.

Bien sûr, cela ne l'empêche pas de prêter main-forte à des chevaliers proches et en difficulté, surtout lorsqu'il s'agit de s'illustrer dans les combats, mais son point de vue très personnel du code d'honneur du Knight finit toujours par l'éloigner de ses nouveaux alliés. Alors, il repart seul à la recherche du Graal, persuadé qu'à force de ténacité, il finira par être l'un des maillons qui sauveront l'Humanité.

Type : Allié (initié)

Tactique : Alexandre ne combat que les ennemis du Knight, préférant assassiner discrètement les ennemis ayant le moins de PS.



	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	8	10	8	4	6	70
Aspects exceptionnels	-	Majeur (6)	Mineur (1)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	12	5	3	40	50	12
Capacités	**Méta-armure (Rogue 5 rare) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Modules : saut nv 2 - phase nv 2 - grappin - vision alternative : heartbeat – fumigène.					
Arme de contact	**Épée cinétique :** Dégâts : 6D6 + 7 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Pistolet mitrailleur :** Dégâts : 3D6 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / ultraviolence*					

Dangers / Hostiles

Piégé par l'immensité et le froid

La Sibérie centrale est particulièrement connue pour avoir des étés très courts et des hivers très longs et rudes. Si en été, la température peut exceptionnellement atteindre le 30 °C, en hiver, il n'est pas rare qu'elle plonge sous les -50 °C. Inutile de dire qu'une personne se retrouvant au cœur de la Sibérie sans protections adaptées ne survivra pas longtemps aux températures extrêmes.

Par ailleurs, la Sibérie est un territoire immense et quasiment désert en termes de population. Sans moyen de repère et sans possibilité de communication, même une personne protégée contre le froid et capable de chasser peut marcher des mois sans trouver de refuge humain satisfaisant. D'autant que ce domaine est le territoire des ours.

La horde des steppes

Cette communauté de rebuts est bien connue des immortels et des autorités du Knight. Prenant la forme d'une immense caravane regroupant plusieurs milliers d'individus, cette communauté s'est formée à la fois de populations fuyant le domaine de la Chair à l'est et celui de la Bête à l'ouest. D'abord destinée à se détruire à cause des violentes oppositions qui avaient lieu entre les différentes origines ethniques au sein du groupe, cette violence s'est bien vite tournée vers l'extérieur et vers les communautés qui se trouvaient sur son passage. En bref, la horde des steppes parcourt les terres de la Sibérie à la recherche de populations à soumettre ou à piller. Leur relatif isolement n'éveille pas encore la colère du Knight, même si l'organisation a conscience qu'il faudra un jour mettre fin à leurs actions.

Nom : Pillards de la horde des steppes

Type : Bande (initié)

Tactique : Si les pillards de la horde des steppes se sentent trop menacés par leurs opposants, ils fuient simplement le combat.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	8	4	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	1	1	200	10
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.				

Exemples de missions

Un reste d'Éther ?

À la lumière de l'apparition de l'Anathème, des chercheurs ont à nouveau tourné leur regard vers la Sibérie centrale et les événements de Toungouska du début du XX^{e} siècle. À ce titre, une expédition est montée afin de peut-être trouver sur les lieux de l'explosion des traces d'un corps lumineux d'une grande puissance. Si l'éventualité qu'un fragment du Graal subsiste au cœur de la glace est minime, le Knight se doit d'accompagner les scientifiques chargés de le vérifier. Le groupe choisi devra donc faire office de protection au cours de cette expédition et devra rapporter à Camelot toute information se rapportant à la présence d'un fragment ou de tout élément en provenance de l'Éther.

Éloignement et protection d'une communauté

Parce qu'elle se trouve trop proche de l'Anathème ou parce qu'un élément s'y trouvant la met particulièrement en danger, une communauté de rebuts doit être déplacée, éloignée de l'Anathème. Les chevaliers devront se charger de guider et protéger ces rebuts et toutes leurs infrastructures à travers les plateaux de la Sibérie. Aidés de stalions et de quelques vectors, le groupe de chevaliers devra faire face au danger des plateaux, à des avaries techniques, à la rébellion des personnes qu'ils doivent sauver et à des créatures de l'Anathème prêtes à tout pour leur faire du mal.

Un crash au cœur de la glace

Au cours d'un trajet en vector entre deux arches, une tempête ou une attaque de créatures ténébreuses provoque le crash du véhicule au milieu du désert glacé que forme la Sibérie centrale. Blessés, sans moyen de communication, les chevaliers devront trouver des moyens de survivre en attendant de pouvoir lancer un appel au secours. Dans ce territoire sauvage et désertique, peut-être tomberont-ils sur des surprises inattendues.

Disparition au centre de recherche

Le centre de recherche sur le désespoir se trouvant au cœur de la Sibérie centrale fait état de mystérieuses disparitions au cours des derniers jours. Le Knight décide d'envoyer une équipe afin d'enquêter sur le phénomène. Ils doivent aussi vérifier si les expériences faites au sein de ce centre respectent la dignité humaine et dans quelles conditions les « cobayes » désespérés sont récupérés puis traités dans ces laboratoires.

Paris – France

Description / Ambiance

Paris était la capitale de la France et était connue dans le monde entier comme une des plus belles villes qui existent. Surnommée la Ville lumière, elle regroupait à la fois parmi les monuments les plus impressionnants du monde, la tour Eiffel par exemple, et de grands musées tels que le Louvre. Avant l'arrivée de l'Anathème, la capitale regroupait plus de 3 millions d'habitants entre ses murs, et pas moins de 15 millions de personnes dans son agglomération. On pourrait donc penser qu'étant donné les regroupements humains qu'elle représentait, elle aurait été parmi les premières cibles des ténèbres. Pourtant, si le territoire de la Bête à l'est s'en approche dangereusement, la cité n'est pas encore plongée dans l'obscurité totale. Il y a plusieurs raisons à cela. D'abord parce que la forte concentration d'art de la cité a provoqué un effet de barrière contre l'Anathème. Le territoire de la Bête s'est étendu sur de nombreux pays au patrimoine fort qui l'ont amoindri au fur et à mesure, Paris devait être la ville de trop. D'autre part parce que les habitants de Paris ont eu à cœur de protéger les lieux contre l'envahisseur. La ville regroupe d'ailleurs de nombreuses communautés de rebuts malgré les pertes humaines et l'exode massif vers le sud du pays.

Pourtant, la ville de Paris est loin d'avoir gagné le combat contre les ténèbres. Les assauts des créatures de la Bête ont provoqué d'immenses dégâts dans une grande partie de la ville. Et, si l'obscurité ne recouvre pas les rues, celles-ci en subissent tout de même les effets. C'est ainsi que tous les extérieurs de la cité ressemblent à des ruines abandonnées. Des bâtiments se sont écroulés et les arrondissements ont été désertés. En outre, le temps toujours couvert et les pluies régulières donnent la sensation que la ville est en nuances de gris. Plus rien n'a de couleur, le silence est omniprésent, seulement troublé par les grognements d'anciens animaux de compagnie, devenus des ennemis à part entière à cause de l'influence de la Bête.

C'est lorsqu'on arrive à traverser les nombreuses barricades qui protègent le centre de la ville qu'on peut espérer retrouver quelques couleurs. Les rives de la Seine ont en effet été sauvagement protégées et n'ont subi que très peu de dégâts. Ainsi, du Champ-de-Mars au jardin des plantes, les jardins, les monuments et les musées sont-ils encore debout, intacts et silencieux.

L'ambiance de Paris est donc particulièrement tranchée. De prime abord, il faut appuyer sur la perte des couleurs, sur la tristesse des lieux, l'abandon des structures qui sont ensuite devenues des ruines. La luminosité est toujours basse, comme si la fin de journée n'allait pas tarder et les pluies régulières et battantes n'améliorent pas cette sensation de

tristesse. Les températures varient entre 5 et 15 °C à toute époque de l'année. De nombreuses créatures animales parcourent ces ruines, mais sont déformées et dangereuses.

Toutefois, lorsqu'on s'approche de la Seine, les couleurs semblent revenir par magie. Cet effet doit être vraiment remarquable. La lumière se fait plus présente et certains arbres peuvent même fleurir encore en fonction des saisons. Par contre, si ces lieux semblent plus accueillants, aucun cri d'oiseau ne vient perturber le silence profond qui les habite. Aucun animal ne court dans la rue, et si ce devait être le cas, il serait certainement abattu à vue par quelque rebut dissimulé.

Paris subit donc indéniablement l'influence de la Bête qui attaque inlassablement ses frontières et gagne peu à peu du terrain. Toutefois, le Masque aussi est présent dans cette ville, même si ses répercussions sont moins visibles. En effet, le Seigneur se cache dans des bâtiments près du fleuve qu'il investit afin de se cacher de la luminosité extérieure. Il profite aussi de la relative sensation de sécurité des communautés de rebuts pour établir subrepticement une mainmise sur elles et les manipuler afin de les pousser à l'opposition et, il l'espère, à l'autodestruction.

Lieux notables

Le Louvre

Le Louvre est le musée le plus célèbre de Paris, si ce n'est du monde. Il enferme des œuvres magistrales de grands artistes telles que *Le Radeau de la méduse* de Géricault, *La Liberté guidant le peuple* de Delacroix et, bien entendu, *La Joconde* de De Vinci. Situé dans le 1er arrondissement de Paris, sur la rive droite de la Seine, le lieu est un édifice immense ressemblant à un carré creux duquel partent deux immenses ailes. Les deux ailes du bâtiment encadrent une cour immense qui accueille la pyramide du Louvre, détruite en grande partie depuis l'arrivée de l'Anathème. Le carré du Louvre enferme lui aussi une cour.

Depuis que les ténèbres sont apparues, le Louvre est resté un lieu inexploré. En effet, durant l'événement, tous ses membres sont restés cloîtrés dans ses murs et personne n'en est jamais ressorti depuis. Bien sûr, des rebuts ont tenté de piller les lieux, mais, de même, aucune personne franchissant les portes du musée n'en ressort jamais. Il n'est d'ailleurs pas possible de voir à l'intérieur tant les lieux sont plongés dans les ténèbres. Le Knight soupçonne le lieu d'être sous le contrôle du Masque, qui aurait trouvé un moyen de résister à l'art qu'il détient et qui garderait jalousement les grandes œuvres qui y sont enfermées, véritables armes contre les ténèbres.

Notre-Dame de Paris

L'immense cathédrale de Notre-Dame de Paris se trouve sur l'île de la Cité, au milieu de la Seine. Lorsque les ténèbres sont arrivées aux abords de la capitale, les quelque 1500 habitants de cette île ont décidé de s'isoler du reste de Paris en détruisant les ponts qui reliaient l'île aux rives de la Seine. Depuis, ils traversent le fleuve grâce à des barques pour se réapprovisionner, mais empêchent quiconque n'a pas été invité d'accéder à l'île.

Étant donné l'enfermement de cette communauté, il est difficile pour le Knight de déterminer leur fonctionnement. Toutefois, Notre-Dame est clairement au centre de leur quotidien. Il n'y a qu'à tendre l'oreille pour entendre régulièrement ses cloches sonner et des silhouettes sont régulièrement visibles au sommet des tours et sur le parvis de la cathédrale. Lors des nuits sans lune, des feux sont d'ailleurs allumés devant l'édifice, certainement pour faire fuir les ténèbres. Pour ces différentes raisons et parce qu'il est clair que cette communauté diminue de mois en mois, le Knight soupçonne ces rebuts d'être devenus un groupe de fanatiques religieux qui se font appeler les « évangélistes carnassiers », qui brûlent leurs contrevenants devant Notre-Dame et tentent d'enlever femmes et enfants des communautés établies sur les rives de la Seine.

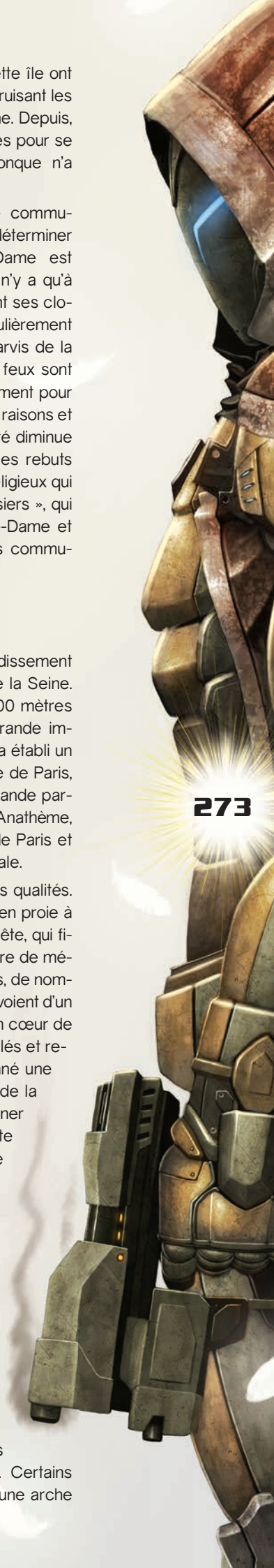
La tour Eiffel

La tour Eiffel se trouve dans le 7e arrondissement de Paris, en bordure de la rive gauche de la Seine. Ce monument gigantesque de plus de 300 mètres de haut est vite apparu comme d'une grande importance stratégique pour le Knight qui y a établi un avant-poste. Située dans la zone protégée de Paris, assez haute pour pouvoir observer une grande partie de la ville et prévenir les avancées de l'Anathème, la tour Eiffel est un des meilleurs atouts de Paris et permet de défendre efficacement la capitale.

Cependant, ce lieu n'offre pas que des qualités. Très haute, la tour est très régulièrement en proie à des attaques de noctes, créatures de la Bête, qui finiront inévitablement par abîmer la structure de métal et provoquer son effondrement. De plus, de nombreuses communautés de rebuts de Paris voient d'un mauvais œil la présence du Knight en plein cœur de la capitale. Ces derniers se sentent surveillés et reprochent aux chevaliers d'avoir réquisitionné une grande partie des groupes électrogènes de la ville pour permettre au monument d'illuminer les nuits les plus sombres. Bien sûr, cette dernière rumeur est absolument fausse puisque cela fait bien longtemps que le Knight a mis en place un dispositif à énergie alpha pour faire fonctionner l'édifice et ses projecteurs.

La Défense

La Défense est le nom donné au quartier d'affaires de la région parisienne. Excentré par rapport à la capitale, fait de tours immenses regroupant de nombreux bureaux, une partie de la population de Paris et de ses alentours a investi les bâtiments après l'arrivée de l'Anathème. Certains d'entre eux voulaient former à leur façon une arche



de Paris. Mais sans dôme de lumière pour les protéger, ces communautés se sont vite repliées dans les tours et ont arrêté les échanges qu'elles avaient entre elles à l'origine. Aujourd'hui, les ressources venant à manquer, certaines se font la guerre afin de piller les communautés voisines.

Mais la Défense est surtout connue pour un phénomène macabre qui a lieu régulièrement. Lors des périodes les plus sombres, plus personne n'ose parcourir les rues désertes, car alors, le risque est grand de voir tomber du ciel des rebuts qui, au comble du désespoir, se sont jetés du haut d'un building. On appelle ces périodes celles des « pluies d'Hommes ». Bien sûr, les cadavres ne restent pas longtemps à paver les rues, car alors les animaux mutés par la Bête viennent s'en nourrir et forcent les communautés à s'enfermer de plus en plus derrière leurs baies de verre.

Le métro

Les lignes du métro parisien parcourent la totalité de la capitale et de ses alentours pour un total de plus de 200 kilomètres de rails. Là encore, le métro a été un lieu où se sont retrouvés des groupes humains pour se protéger des choses qui apparaissaient à la surface, particulièrement les noctes qui harcelaient les rues.

Aujourd'hui, ces communautés ont bien changé et des chevaliers ou des rebuts de la surface pourraient facilement être abusés. Car, dans le métro, plus aucun adulte ne vit. Seuls les enfants ont survécu et forment une véritable société, dirigée par quelques adolescents. Difficile de savoir comment cette situation est arrivée. Peut-être le Masque a-t-il proposé de protéger les survivants du métro à condition qu'ils fassent un choix, sauver les enfants ou sauver les adultes. Peut-être les enfants se sont-ils rebellés contre l'autorité des grandes personnes et ont tué leurs parents. Peut-être même qu'ils attirent régulièrement des adultes dans les souterrains pour les dévorer ou simplement les tuer.



Rencontres / Archétypes

Pierre Langlois

Lorsque les ténèbres sont apparues aux abords de Paris, les autorités de la capitale se sont regroupées pour protéger la population. Ainsi, la communauté des Protecteurs est principalement formée de policiers, de gendarmes, de pompiers de Paris et de leur famille. Toutefois, quand les arches ont été mises en place, beaucoup de ces membres ont été rapatriés afin de se mettre au service des immortels, seuls les plus fiers et parfois les plus violents ont décidé de rester dans la capitale.

Pierre Langlois est actuellement le chef de cette communauté. Aujourd'hui, il a moins pour but de protéger les Parisiens que celui de faire la chasse aux créatures des ténèbres et même à tout ce qui lui déplaît, comme la communauté vivant sur l'île de la Cité. D'une stature puissante, marqué par les combats et d'un caractère dur, voire violent, Pierre Langlois se croit le roi de Paris. Sa communauté est parmi les seules à avoir de véritables armes de guerre et à être entraînée au combat. Alors les Protecteurs font leur loi, que cela plaise ou non au Knight.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Si les chevaliers attaquent sa communauté ou se montrent menaçants, il attaque le PJ avec le plus haut score de *Hargne*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	8	4	8	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	2	2	40	-
Capacités	**Autorité (mineur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 5 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*				

Théo De Sousa

Théo est un membre un peu exceptionnel d'une communauté de rebuts. Il est en fait un membre qui transmet en secret des messages au Knight, un feu follet. Peu importe la communauté à laquelle il appartient, qu'elle soit amicale ou pas encore envers le Knight, Théo est une véritable source d'informations. Il tient en général une place assez importante auprès des rebuts, il peut être bricoleur ou guide, il est même plutôt apprécié parmi les siens. Le fait est qu'il sait, contrairement aux autres rebuts, que le Knight est un des rares espoirs qu'il reste de vaincre l'Anathème et de reconstruire une véritable vie sur Terre. Pour lui, si les rebuts ont réussi à trouver un équilibre précaire face à un ennemi toujours présent et à la domination des immortels, ils ne font ici que survivre sans jamais oser imaginer un futur radieux.



Type : Allié (recrue)

Tactique : Théo ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	6	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	
Valeurs dérivées	2	3	3	30	-
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*				

Adèle Girard

Cette jeune femme est connue de beaucoup de communautés de Paris. Pourtant, elle ne fait partie intégrante d'aucune d'entre elles. En effet, Adèle se considère comme parfaitement libre. Ancienne gymnaste de haut niveau, elle s'est découvert lors de la débâcle un don pour s'introduire et fureter dans toute la capitale. Presque douée d'un sixième sens, elle sait échapper à de nombreux dangers et atteindre ce qu'elle souhaite avant de repartir en toute discrétion. Pour cette raison, Adèle travaille beaucoup avec les communautés de rebuts qui, en échange de nourriture, d'un logement ou de tout ce qui peut l'intéresser, lui demandent d'obtenir des objets particuliers et qu'ils ne peuvent obtenir par leurs propres moyens.

Adèle est assez taciturne et a du mal à faire confiance à qui que ce soit. Si elle est capable de prendre de grands risques, il faut y mettre le prix et le Knight ne fait pas exception.



Type : Allié (recrue) / Salopard (recrue)

Tactique : Adèle combat peu et cherche plutôt à fuir en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	4	4	10
Aspects exceptionnels	-	-	-	-	Mineur (1)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	3	2	6	20	-
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 7 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				
Arme à distance	**Pistolet de service :** Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Silencieux*				

Ilios « Balin » Kayron



Ilios Kayron, surnommé « Balin », était un des chevaliers les plus prometteurs du Knight. Ancien membre d'Eurocorps ayant combattu aux côtés d'Arthur, il est très vite devenu un écuyer de Gauvain. Armé d'une méta-armure Rogue et maniant avec perfection toutes les formes de combat, le chevalier de la Table Ronde avait assez confiance en lui pour lui confier un prototype d'épée à plasma particulièrement dangereux. Avec sa coterie, ils devaient explorer le musée du Louvre et découvrir quelle entité le rendait impénétrable.

Mais la mission a été un échec. Tous les membres de la coterie sont morts, le corps brûlé et toutes les tentatives pour retrouver Ilios ont provoqué de nouvelles pertes au sein du Knight.

Si à Camelot, beaucoup croient qu'Ilios est devenu un chevalier noir, l'homme est persuadé que toutes ces morts sont dues à sa rencontre avec un étrange masque blanc, apparu sur un des murs du musée, et qui aurait possédé son corps pour tuer ses équipiers. Depuis, Ilios se cache dans la forêt de Brocéliande. Au bord de la folie, il croit y être sous la protection de la fée Viviane et échafaude son retour à Paris pour combattre le masque blanc qui a détruit sa vie en utilisant l'arme de plasma offerte par Gauvain.

Type : Salopard (initié)

Tactique : Ilios peut éventuellement accepter de traiter avec des chevaliers, mais s'il se sent agressé, il n'hésitera pas à attaquer celui ayant le moins de PS.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	8	10	4	8	6	70
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	-	Mineur (1)	Majeur (6)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	6	2	9	40	50	12
Capacités	**Méta-armure (Rogue 6 rare) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 6 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Modules : course nv 2 – canon TNL – nova nv 2 – vision alternative : heartbeat – adhérence nv 2 – drone d'espionnage.					
Arme de contact	**Épée à plasma :** Dégâts : 3D6 + 4 (+ 1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 8D6) – Violence : 3D6 (+ 1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 8D6) – Portée : Contact – Effets : *Lumière / anti-Anathème / ignore armure / anti-véhicule / fureur / lourd / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Fusil de précision (amélioration munitions subsoniques) :** Dégâts : 4D6 + 8 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : *Tir en sécurité / assistance à l'attaque / désignation / deux mains / silencieux*					

Dangers / Hostiles

Les cris des catacombes

Profondément enfouies sous terre, sous les lignes du métro de Paris, les catacombes sont devenues un lieu terrifiant où même les enfants du métro n'osent plus s'aventurer. De là-bas, des cris longs et stridents proviennent et ceux qui les entendent sont souvent pris d'une terreur indéfinissable. Pourtant, rien ne semble être un danger dans ces lieux pour ceux qui côtoient leurs abords. Si les téméraires qui s'enfoncent dans les ténèbres reviennent rarement, rien n'est pour l'instant sorti de ces tunnels.

Des rumeurs courent sur une créature ténébreuse qui porterait sur le visage un masque blanc et se parerait de crânes humains. Elle parcourrait les catacombes en hurlant pour empêcher quiconque d'accéder au secret dissimulé en ces lieux par son seigneur, le Masque. Mais d'autres sources pourraient laisser à penser que ce qui se terre sous le métro serait bien plus dangereux qu'une créature du Masque ou que l'Anathème lui-même. Là-bas rôderait un être provenant de la Création elle-même et capable à lui seul d'un grand bien pour l'Humanité comme d'une précipitation de son destin tragique.

Le roi de Lafayette

Si la Bête n'a pas réussi à étendre son territoire sur Paris, lors de ses assauts, elle a tout de même obtenu quelques victoires. La prise des galeries Lafayette en est un exemple. Cet immense centre commercial est une source de matériel non négligeable pour les Parisiens. Cependant, dès l'arrivée de l'Anathème, les galeries situées dans le 9e arrondissement se sont retrouvées sous le contrôle d'un faune particulièrement retors et qui se nomme lui-même le « roi de Lafayette ». Celui-ci prend la forme d'un énorme loup marchant sur ses pattes arrière en s'aidant d'un panneau de circulation qu'il utilise comme canne et brandit parfois comme un bâton de sorcier.

À noter que ces lieux obscurs, peuplés de faunes et de bestians, accueillent parfois quelques humains venus quémander de la nourriture ou d'autres ressources auprès du roi. En fonction de leur attitude, ces personnes peuvent être immédiatement exécutées ou leur demande peut être acceptée, en général en échange d'un paiement mirobolant. Le roi de Lafayette a par exemple un goût prononcé pour les femmes et s'est constitué au fil du temps un véritable harem.

Type : Patron (recrue)

Tactique : Le roi reste à bonne distance et utilise son sceptre pour dévorer l'espoir des PJ. S'il se fait attaquer au contact, il frappe en premier le héros avec le plus de points d'espoir.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	10	3	4	6
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	Mineur (1)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	4	5	100	-
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son *initiative*.				
Arme de contact	**Sceptre de Lafayette :** Dégâts : 5D6 – Portée : Contact – Effet : *Choc 1*				
Arme à distance	**Dévoreur d'espoir :** Dégâts : 3D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Anathème*				

Exemples de missions

La Joconde

Un membre des chevaliers de la Table Ronde a absolument besoin de récupérer *La Joconde*, qu'il sait être encore dans le Louvre, afin de venir en aide à une communauté de rebuts proche de l'Anathème. Il y envoie donc les chevaliers pour récupérer le célèbre tableau. Cependant, une fois les portes du musée passées, les chevaliers se retrouveront dans un monde à part, fait de ténèbres et peuplé d'humains qui croient être enfermés depuis des dizaines d'années. Le Masque a établi son hégémonie sur les lieux et s'amuse à jouer une mascarade avec ses proies dans le noir. Les héros devront échapper aux pièges du Seigneur afin de retrouver *La Joconde* et découvrir un moyen de sortir l'œuvre du musée. Sauront-ils faire les difficiles choix pour accomplir leur mission ou préféreront-ils sauver les anciens employés du musée ?

Sauver l'enfant

Inestimables écuyers,

Comme vous le savez, Paul, le plus jeune fils d'Hélène Garnier, l'administratrice de l'arche de Bordeaux, a disparu depuis plusieurs jours. Un de nos feux follets semble avoir retrouvé sa trace. L'enfant aurait été aperçu aux abords d'une entrée du métro parisien. Il était apparemment entouré d'autres enfants. Votre mission est de retrouver et de mettre en sécurité le jeune Paul Garnier. Vous devez aussi découvrir pour quelles raisons et par quels moyens l'enfant a disparu dans l'arche de Bordeaux pour être retrouvé à Paris.

Veuillez noter que d'autres disparitions d'enfants ont été constatées dans les communautés parisiennes. Celles-ci sont peut-être liées à votre mission et ce sera l'occasion de montrer les valeurs du Knight aux rebuts parisiens.

Que la lumière vous accompagne.

Guerre entre communautés

Paris n'est pas encore complètement atteint par l'Anathème et la capitale regorge de ressources. Pour cette raison, de nombreuses communautés y ont établi leurs positions et s'opposent parfois pour des territoires. Le Knight peut être amené à jouer les intermédiaires entre deux communautés de rebuts ou même devoir intervenir dans des oppositions qui prennent le pli de véritables guerres de clans.

C'est l'occasion pour les chevaliers de calmer des querelles, d'apporter un certain soutien logistique à ceux qui s'opposent aux ténèbres et, bien sûr, de recruter un feu follet à même de renseigner Camelot à l'avenir.

Forêt-Noire – Allemagne

Description / Ambiance

La Forêt-Noire, au sud-ouest de l'Allemagne, était auparavant le cœur de nombreux contes et légendes, avec ses monts et ses châteaux. Depuis l'arrivée de l'Anathème, cette zone s'est retrouvée entièrement couverte de ténèbres. Les bois se sont déformés pour laisser place à des arbres monstrueux et les vallées se sont peuplées de créatures étranges n'ayant plus rien à voir avec la faune qui y vivait auparavant. Cette partie de l'océan de ténèbres qui recouvre l'Europe est principalement formée de nuit, mais de nombreuses zones de pénombre et même quelques rares trouées par lesquelles la lumière peut passer laissent à penser que des communautés entières ont réussi à survivre depuis quelques années sous l'Anathème.

Et c'est effectivement le cas. La présence des ténèbres a coupé pour les populations restées sur place tout moyen de communication et le confort apporté par l'électricité et l'eau courante. Toutefois, la région est bien irriguée et la faune et la flore sont assez riches pour permettre aux populations de survivre et de se nourrir en dehors de toute civilisation. Bien sûr, cela n'a pas été sans conséquence. Les communautés, coupées du reste du monde, sont revenues à un mode de vie presque médiéval. Se regroupant la plupart du temps autour de petits hameaux ou des châteaux qui parsèment cette région, la nature qui les entoure est à la fois leur seul moyen de subsistance et un ennemi agressif, prêt à les détruire à tout moment. C'est ainsi qu'on peut voir apparaître dans la pénombre des villages et des châteaux très fortifiés. Derrière leurs palissades, c'est souvent une personne qui dirige le tout et qui envoie au-dehors ses « guerriers » pour tenter de braver les dangereuses routes ou pour ramener eau, bois ou nourriture et ainsi faire subsister les siens. La plupart du temps, une ferveur religieuse s'empare de ces peuples qui voient en l'apparition de l'Anathème une mise à l'épreuve de leur force et de leur foi. Dans ces communautés, aucune faiblesse n'est tolérée et les jeunes doivent souvent prouver leur droit de vivre en affrontant une des créatures de la Bête dans les parages. Inutile de dire que rares sont ceux qui reviennent.

L'ambiance des régions couvertes par un océan d'Anathème n'a absolument rien à voir avec les lieux encore épargnés. Si les paysages mondiaux, en dehors des arches et des villes des territoires libres, se montrent souvent tristes et abandonnés, l'Anathème, lui, propose un visage déformé et terrifiant. Dans le cas de la Forêt-Noire, les recoins les plus sombres des contes enfantins semblent avoir transformé les paysages naturels. Les bois sont obscurs et dangereux. Les arbres rabougris semblent tendre des bras noueux et montrer des visages inhospitaliers. Les animaux et quelques humains se sont vus métamorphosés en loups-garou, en fées maléfiques et en dragons.

Dans cette ambiance, l'espoir ne perdure que rarement et même les communautés qui arrivent à se maintenir vivantes sombrent peu à peu dans une folie qui se rapporte aux légendes de la forêt et de ces régions. Les membres du Knight ne déparent d'ailleurs pas lorsqu'ils apparaissent dans ce paysage mystérieux et désolé. Chevaliers flamboyants ou créatures démoniaques, ils ne laissent pas indifférentes les personnes qu'ils croisent dans cette nuit éternelle. Certains chevaliers se laissent même aller à l'ambiance maléfique de la Forêt-Noire dans laquelle ils trouvent des échos des propres légendes arthuriennes. Nul doute que certains espèrent y voir apparaître une Morgane en furie au détour d'un chemin.

Lieux notables

Le lac Mummelsee

Avant même l'arrivée des ténèbres, le lac Mummelsee était déjà nimbé de légendes. Ce grand lac glaciaire fait partie des « yeux sombres de la Forêt-Noire » et abriterait le roi de Mummelsee qui n'apparaîtrait que les nuits de pleine lune, entouré de ses ondines. Si ces histoires ne faisaient qu'attirer les touristes avant les ténèbres, aujourd'hui, le lac de Mummelsee est le centre de toutes les superstitions. En effet, une colonie de faunes aquatiques se serait établie dans le lac et ses alentours et leur chef se ferait appeler roi. Les quelques communautés qui ont tenté de survivre aux alentours ont pour la plupart survécu, mais elles ressemblent aujourd'hui plus à des esclaves du faune et de ses « sirènes » qu'à de véritables humains.

Les cascades de Triberg

Ces grandes cascades de plus de 150 mètres de haut sont en plein cœur d'une zone de nuit dans laquelle la lumière n'entre jamais. C'est d'ailleurs dans ces lieux que les chefs des communautés de la forêt envoient leurs « chevaliers » les plus valeureux. Certains le feraient pour se débarrasser de personnes gênantes, d'autres par véritable défi, car, caché sous la cascade, se terrerait une créature plus monstrueuse et plus féroce que toutes celles de l'Anathème. Peut-être s'agirait-il d'un faune particulièrement puissant ou même d'une incarnation de la Bête elle-même. Toujours est-il que les malheureux qui sont envoyés aux abords de la cascade sentent en général la mort venir tandis qu'ils commencent à entendre le clapotis régulier de l'eau.

Le château de l'Ortenbourg

Ce château datant du XIII^{e} siècle domine la forêt et la vallée du haut de son piton rocheux. Grâce à sa position haute et aux remparts qui l'entourent, le château est devenu une véritable place forte pour l'une des plus grandes communautés de la Forêt-Noire. Dirigés par un homme qui se nomme lui-même le Baron d'Ortenbourg, ces quelque 5 000 rebuts survivent autour d'une foi religieuse inébranlable et inquisitoriale. Entre ces murs, chaque marque de faiblesse est considérée comme un manque de foi et ceux qui en font preuve sont soit exécutés, soit envoyés en exil dans le territoire de la Bête. Pour cette communauté, rien d'autre qu'eux n'existe et les chevaliers du Knight risquent de provoquer des réactions très violentes. Seront-ils des sauveurs inespérés ou seront-ils au contraire des envoyés de la Bête qu'il faut combattre au péril de sa vie pour ces personnes qui ont oublié toute forme de technologie et vivent dans un obscurantisme proche de la folie ?

Les ruines du monastère Allerheiligen

La religion chrétienne a acquis une puissance phénoménale dans cette région depuis l'arrivée de l'Anathème. Le monastère Allerheiligen en est peut-être à l'origine. Car, au-dessus de ce monastère, une extraordinaire trouée de lumière a percé les ténèbres pour inonder les ruines dédiées à tous les saints. L'histoire raconte que cet édifice a été détruit au début du XIX^{e} siècle suite à de multiples foudroiements. Le Knight suppose qu'il existe encore au cœur de ces ruines des bribes de la lumière du Faucon d'autant que les rumeurs courent sur la cascade toute proche qui permettrait à qui boit de son eau de reprendre espoir. Toutefois, ce lieu est bien difficile à atteindre, car des hordes de noctes entourent constamment cette brèche de lumière.

Europa Park

La Forêt-Noire est connue pour ses grandes étendues naturelles et, pourtant, se trouve en son cœur le plus grand parc à thème d'Allemagne. Construit pour symboliser de nombreux pays européens, comportant de nombreuses attractions, le lieu a été complètement abandonné lors de l'arrivée de l'Anathème. Complètement vide d'humains, même les créatures de la Bête s'en approchent rarement. D'abord parce que le lieu est trop éloigné de la nature pour intéresser la Bête et parce que toute cette technologie complexe terrifie les humains de cette tache de ténèbres. Des rumeurs racontent que, certaines nuits, tout le parc s'éclaire d'une lumière triste, une musique déformée en émane tandis que les attractions se mettent à tourner. Pour le Knight, cela est impossible sans électricité, à moins que ce soit la Machine qui, par ce geste, fait un pied de nez à la Bête.



Rencontres / Archétypes

Reisende

Cet homme, qui se fait appeler Reisende, n'appartient à aucune communauté de rebuts. Portant une tenue militaire ainsi que de nombreux éléments lui permettant de se protéger et de survivre, aucun doute ne subsiste quant à sa capacité à survivre au cœur de l'Anathème. Solitaire, avare de mots, Reisende n'en est pas moins altruiste. Connaissant la région de la Forêt-Noire par cœur et ses recoins les plus dangereux, il n'hésite pas à accompagner quelques rebuts sur les routes ou à partager le fruit de sa chasse quand celle-ci a été trop généreuse pour lui seul. Les échos de ses actes sont arrivés jusqu'aux oreilles du Knight qui voit en lui un deuxième Lancelot. Toutefois, l'homme est toujours en mouvement dans l'Anathème et quasiment impossible à trouver.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Reisende préfère toujours mener les combats à distance, utilisant son fusil à précision modifié pour infliger le maximum de dégâts. Il visera en premier l'ennemi ayant le moins de PS.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	10	6	4	6
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	6	3	3	40	-
Arme de contact	**Morgenstern :** Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Fusil de précision (amélioration munitions explosives) :** Dégâts : 5D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Lointaine – Effets : *Tir en sécurité / assistance à l'attaque / désignation / deux mains*				

La princesse de la Forêt-Noire

N'ayons pas peur des mots, la princesse de la Forêt-Noire n'a rien d'une princesse. Cette femme d'une cinquantaine d'années est la dirigeante d'une petite communauté de rebuts, principalement formée d'hommes. Gravement atteinte par la folie des lieux, celle-ci pense que l'Anathème est présent sur Terre parce qu'elle n'a pas encore trouvé son prince charmant. Elle s'entoure donc de nombreux prétendants qu'elle met constamment à l'épreuve afin qu'ils lui prouvent leur valeur. Impossible de savoir si ce petit jeu durera encore longtemps, mais cette femme est persuadée que le jour où elle trouvera son véritable prince charmant, les ténèbres quitteront son royaume pour en faire un lieu merveilleux. Peut-être un chevalier du Knight sera-t-il l'heureux élu ?

Type : Alliée (recrue)

Tactique : La princesse ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	6	8	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	3	3	20	-

Pour les prétendants de la princesse, se référer au profil « humain commun » de l'**annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 369**. S'ils sont bien armés, ils peuvent bénéficier de 2 points de débordement supplémentaires.

Ma, l'enfant sauvage

Ma n'est plus vraiment une enfant et pourtant, elle est devenue une légende dans la Forêt-Noire sous le nom de l'enfant sauvage. Née de parents inconnus et élevée dans ces contrées par une famille qui l'avait trouvée sur son palier, Ma était considérée comme étrange, pas à sa place dans le monde dans lequel elle était née. Et l'avenir a donné raison à cette sensation. Depuis que les ténèbres obscurcissent le ciel d'Allemagne, Ma y est comme un poisson dans l'eau. Les ténèbres, loin de l'affaiblir, semblent au contraire la renforcer et les créatures qui rôdent dans la nuit la protéger. Elle a même développé une vision quasi nocturne et s'entraîne à contrôler la faune métamorphosée par l'Anathème. À la vérité, Ma est une prodige de l'Anathème. Fille de la Matrice, elle tient de son ascendance un certain pouvoir sur les ténèbres. Et comme les autres prodiges, elle sent l'appel de sa mère et finira forcément par quitter la Forêt-Noire pour chercher à rejoindre l'océan de ténèbres au cœur de l'Afrique.



Type : Salopard (héros)

Tactique : Ma ne combat jamais seule, elle recherchera l'aide des créatures de l'Anathème les plus proches en fuyant vers leur position (elle peut les repérer à plusieurs kilomètres de distance).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	12	12	12	12
Aspects exceptionnels	-	Majeur (6)	-	-	Mineur (1)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	6	5	5	100	-
Capacités	**Née dans la lumière :** Le PNJ est insensible aux effets *lumière* et *anti-Anathème*. **Surhomme :** Le MJ peut répartir 7 points dans les aspects exceptionnels du PNJ et lui faire bénéficier de leurs effets. **Domination (créatures de l'Anathème) :** Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PNJ grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Dame* du PNJ visé (avec overdrives). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour).				
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 12 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				

Le baron Stein

Chef d'une petite communauté de rebuts dans un village barricadé et renforcé, le baron Stein se prend pour un véritable inquisiteur du Moyen-Âge. Il forme au sein de son groupe des « chevaliers » qu'il envoie ensuite sur les dangereuses routes afin d'aller juger si la foi des autres communautés est assez pure pour qu'elles méritent de survivre. C'est ainsi qu'il a ordonné plusieurs fois la destruction de citadelles de rebuts, tuant les hommes et enlevant femmes et enfants pour agrandir son harem et former de nouveaux chevaliers. Impossible de savoir si cet homme est un manipulateur charismatique qui profite des ténèbres ou s'il est vraiment pris d'une folie religieuse. Le fait est qu'il commence à installer son hégémonie sur une partie de la Forêt-Noire et est un véritable danger pour les autres communautés.



Type : Salopard (recrue)

Tactique : En dehors de scènes particulières, le baron reste en retrait derrière sa cohorte, leur aboyant des ordres. Il ne fait que se défendre et attaque l'ennemi avec le plus de *Hargne* ou de *Bête* s'il se sent agressé.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	8	4	8	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	2	2	40	-
Capacités	**Autorité (majeur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement.				
Arme de contact	**Épée bâtarde :** Dégâts : 4D6 + 6 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effet : *Deux mains*				
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meutrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*				

Nom : Cohorte du baron Stein

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les membres de la cohorte essaient de mettre leur chef en sécurité et attaquent de préférence à distance en utilisant toutes sortes d'armes à feu (pistolet, pistolet mitrailleur, fusil à pompe…).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	4	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	1	1	150	8
Capacité	**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.				

Laex McLucky

Laex McLucky est un chevalier du Knight que les communautés installées en Forêt-Noire connaissent bien. Originaire de la région, c'est un ancien membre d'Eurocorps qui était en mission lorsque les ténèbres se sont étendues sur l'Allemagne. De retour chez lui, il s'est enfoncé dans l'obscurité pour lutter contre les créatures de la Bête et retrouver sa femme et son fils, aspirés par l'Anathème. Lorsqu'il est ressorti de la nuit, il était presque mort, ses yeux avaient pris une teinte noire, mais il refusait de croire que sa famille n'était plus.

Il a rejoint le Knight et, malgré ses yeux noirs, a réussi à devenir un des écuyers de Kay en armure Barbarian. Il n'a jamais caché à son lieutenant que sa motivation principale est de retrouver les siens et Kay accepte qu'il passe son temps libre sur le territoire de la Bête à les chercher.

Chose étrange, depuis qu'il a rejoint l'organisation, il est devenu un infiltrateur hors pair dans les ténèbres, les créatures de l'Anathème semblant à peine le voir. Des rumeurs commencent à courir à son propos et l'on dit que Vraess, la légende de l'Ombre d'Anathème, serait à sa recherche.



Type : Allié (initié)

Tactique : Laex combat toujours au contact et cible l'ennemi avec le plus de points de santé ou, si c'est possible, un colosse.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	10	8	8	4	6	60
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Mineur (1)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	7	4	3	50	60	12
Capacités	**Méta-armure (Barbarian 3 avancé) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 3 modules jusqu'à avancés de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Modules :** saut nv 2, attaque sur casque nv 1, amplification de frappe nv 2.					
Arme de contact	**Cestes répulsifs x2 :** Dégâts : 10D6 + 5 – Violence : 2D6 – Portée : Contact – Effets : *Choc 2* / *lourd* / malus d'1D à l'attaque					
Arme à distance	**Lance-grenades léger (munitions explosives) :** Dégâts : 4D6 – Violence : 3D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Dispersion 3*					

Dangers / Hostiles

Survivre sous l'Anathème

Toute la région de la Forêt-Noire est couverte par l'Anathème. Si certaines communautés arrivent difficilement à y survivre, il n'existe en ces lieux aucun endroit où l'on puisse vraiment se sentir en sécurité.

Des créatures de la Bête sont toujours à l'affût d'une proie à traquer. Animaux comme végétaux se sont métamorphosés en chasseurs silencieux et patients qui aiment à harceler les voyageurs avant de s'abattre sur eux.

L'eau et la nourriture viennent régulièrement à manquer, le sol n'est plus cultivable et l'eau est la plupart du temps souillée par l'Anathème.

Des cataclysmes ont régulièrement lieu et peuvent venir à bout de certaines communautés en quelques minutes. Failles dans le sol ou pluies de pierres sont un danger à ne pas négliger.

Enfin, même les villages protégés des créatures et avec le plein de réserves résistent difficilement au désespoir qui s'insinue en chaque rebut. La nuit éternelle, le danger constant poussent les hommes vers les affres de leur propre conscience. L'influence de la Bête exacerbe les instincts les plus primaux et provoque oppositions, voire cannibalisme.

Ainsi, même les humains sous l'Anathème peuvent être un danger potentiel pour tout chevalier qui s'y risque. Dans les ténèbres, il ne faut faire confiance à personne, être à tout instant sur le qui-vive, car une minute d'inattention peut signifier la mort. Enfin, même les chevaliers sont sensibles à la présence de l'Anathème. Si les méta-armures permettent dans une certaine mesure de repousser ses effets secondaires, une coterie ne doit pas perdre de vue que certains chevaliers, parmi les plus valeureux, sont déjà devenus des chevaliers noirs.

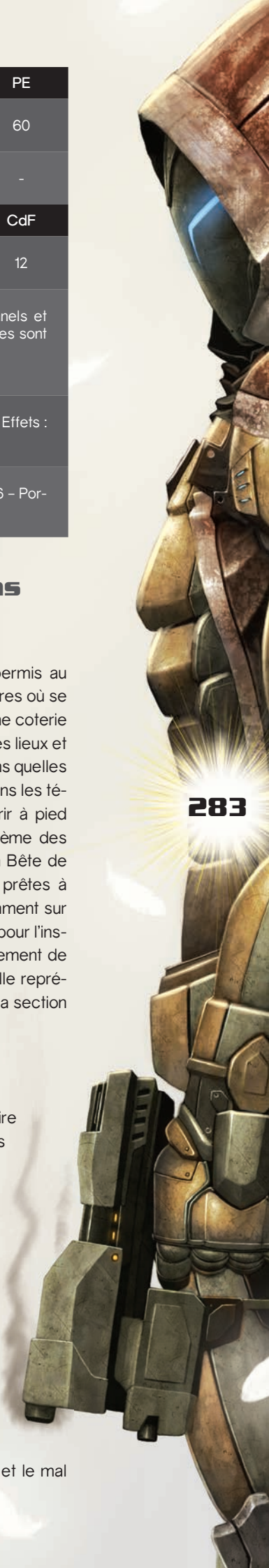
Exemples de missions

Traquer la Bête

Les échos de plusieurs feux follets ont permis au Knight de déterminer un lieu sous les ténèbres où se terrerait une des incarnations de la Bête. Une coterie de chevaliers est envoyée afin de repérer les lieux et de déterminer si la menace est réelle et dans quelles mesures. Aucun vector ne pouvant voler dans les ténèbres, les chevaliers vont devoir parcourir à pied la distance qui sépare la limite de l'Anathème des cascades de Triberg où l'on soupçonne la Bête de se trouver. Quelques communautés sont prêtes à les accueillir, mais ils devront être constamment sur leurs gardes. En outre, il n'est pas question pour l'instant de combattre l'incarnation, mais simplement de déterminer sa puissance et le danger qu'elle représente pour transmettre ces informations à la section Kraken.

Rétablir la paix

Une communauté au cœur de la Forêt-Noire est devenue un véritable danger pour les rebuts qui vivent dans cette région. Ceux-ci, en désespoir de cause, ont déployé d'énormes moyens pour contacter le Knight afin de leur demander leur aide. À l'équipe envoyée d'enquêter sur la véracité du danger de cette communauté et d'agir pour rétablir un semblant de paix sous les ténèbres. Ce sera aussi l'occasion d'établir des liens avec des communautés encore inconnues du Knight et peut-être de créer un feu follet. Mais attention, car des visages sympathiques cachent parfois des volontés malsaines et, sous l'Anathème, le bien et le mal ne sont pas toujours ce qui paraît.



Un étrange pouvoir

Les échos de la présence d'une enfant capable de contrôler les créatures de l'Anathème sont parvenus jusqu'à Camelot. Arthur et les chevaliers de la Table Ronde n'arrivent pas encore à évaluer si cette enfant a passé un accord avec les ténèbres ou subi leur influence, auquel cas il faudrait supprimer ce danger, ou si elle bénéficie d'un don qui pourrait bien devenir un atout dans la lutte contre l'Anathème. Le but des chevaliers sera de trouver cette jeune fille et d'évaluer si son pouvoir peut être utile pour le Knight ou, au contraire, si elle représente un danger pour la survie de l'Humanité. Des choix difficiles sont à prévoir !

Istanbul – Turquie

Description / Ambiance

La ville d'Istanbul a un statut particulier sur Terre depuis que les ténèbres en couvrent une partie. En effet, lors de l'arrivée de l'Anathème, la ville turque s'est brusquement vue coupée en deux parties : l'une est encore partiellement illuminée par le soleil, l'autre, démarrant sur la rive Est du détroit du Bosphore, est couverte par une obscurité que rien ne peut percer. Car à Istanbul démarre l'océan d'Anathème le plus profond et le plus mystérieux qui soit apparu sur Terre. Épais, presque palpable, comme un mur d'un noir complet, l'océan du Proche-Orient a été le premier à apparaître et n'a plus bougé depuis. Tandis que les autres océans se modifiaient, reculaient pour laisser apparaître des régions transformées, celui-ci restait immuable, sans pénombre et sans nuit pour dégrader la démarcation entre monde humain et Anathème, sans créatures prêtes à en sortir pour faire du mal, mais sans espoir non plus de revoir jamais ceux qui vivaient en ces lieux avant son arrivée.

Même si des populations ont fait le choix de continuer à vivre près de cet océan d'Anathème, et que le Knight en a fait un important avant-poste d'étude des ténèbres, Istanbul a été en grande partie évacuée vers les arches du sud de l'Europe. La plupart des communautés de rebuts qui y prennent place maintenant ont pillé et dévasté la ville abandonnée et se livrent dorénavant une guérilla sans fin entre les ruines de l'ancienne Istanbul. Mais ces incessantes oppositions n'ont pas lieu par hasard. L'océan du Proche-Orient reste immuable, il est vrai, mais des rivières de ténèbres apparaissent régulièrement çà et là dans la ville. Elles ne durent souvent que quelques jours, voire moins étant donné la présence de chevaliers qui agissent dès leur apparition. Toutefois, il arrive que certaines créatures parviennent à en sortir et à enlever une ou deux personnes avant de repartir dans les ténèbres. Elles sont facilement reconnaissables par le masque blanc qui couvre toujours leur visage. Lorsqu'une rivière disparaît grâce aux efforts du Knight, s'en suit systématiquement une recrudescence d'animosité de la part des rebuts qui se trouvaient à proximité. Le doute court souvent sur le lien entre les taches d'Anathème et ces actions de violence puisque certaines communautés ont poussé le vice jusqu'à se peindre le visage en blanc ou se fabriquer des masques.

C'est aussi pour cette raison qu'un avant-poste du Knight a été installé à Istanbul. Si les chevaliers n'étaient pas systématiquement présents pour calmer les oppositions entre rebuts, ceux-ci se seraient certainement déjà entretués jusqu'au dernier, sans parler des désespérés qui sont tous les jours plus nombreux aux environs de l'océan d'Anathème. Car, même si la zone d'obscurité est en apparence inactive, elle provoque tout de même le désespoir autour d'elle et il arrive très régulièrement que certaines personnes cherchent à se jeter dedans pour rejoindre les disparus qui leur étaient chers ou simplement dans une forme de suicide. Mais l'avant-poste du Knight a avant tout été installé afin de mieux étudier l'Anathème et particulièrement l'obscurité profonde. C'est ainsi que des membres de la section Cyclope, toujours en méta-armure, étudient, sans entrer dans les ténèbres, leur influence sur le temps et l'espace à l'aide de sondes diverses et variées. Quelques équipes ont bien été envoyées dans ce mur de néant, mais elles ne sont jamais réapparues.

Istanbul n'a plus grand-chose à voir avec la ville ensoleillée d'auparavant, avec la mer tout autour et les dômes de ses églises. Si elle n'est pas entièrement couverte par les ténèbres présentes à l'ouest, elle subit tout de même sa présence et son ombre. C'est ainsi que ses habitants ne jouissent de la lumière du soleil que lors des fins d'après-midi. Le reste du temps, l'immense mur d'obscurité l'empêche d'atteindre le sol. Les températures ont baissé de 10 à 15 °C et les hivers sont particulièrement rudes. La ville a été en grande partie détruite par les rebuts pillards et les fusillades régulières entre communautés et rares sont les personnes encore maîtresses d'elles-mêmes qui osent s'aventurer seules dans les rues. Ceux que l'on voit sont donc soit des fous, soit des désespérés, car même les chevaliers se déplacent par coterie.

Les couleurs ont totalement disparu. Malgré les lumières que les chevaliers ont mises en place pour illuminer Istanbul dans l'ombre de l'océan, bâtiments comme humains n'apparaissent plus qu'en noir et blanc. Le Knight a bien tenté de faire parvenir des œuvres d'art dans ces lieux, mais comme celles qui étaient déjà présentes à l'arrivée de l'Anathème, elles se consument en quelques jours pour disparaître en cendres. Même l'énergie alpha ne fonctionne pas près de ces ténèbres et le Knight doit redoubler d'efforts pour trouver l'énergie nécessaire pour apporter de la lumière dans les rues.

Lieux notables

Le no man's land

Afin de protéger au mieux les populations d'Istanbul de l'influence de l'océan de ténèbres du Proche-Orient, le Knight a érigé un no man's land tout autour

du mur d'Anathème. Délimité par de grandes clôtures barbelées et électrifiées, il est censé empêcher les curieux et les pillards de traverser les ponts et de trop s'approcher de l'obscurité sur la rive Est du Bosphore. Il sert aussi à stopper les désespérés qui sont de plus en plus nombreux à braver le grillage ou à traverser le détroit à la nage pour aller ensuite se jeter dans les ténèbres. En fait, seuls les chevaliers ont le droit de parcourir cet espace désert, laissé exactement dans le même état que lorsque l'Anathème est arrivé et a fait fuir ses occupants.

Avant-poste du Knight

Installé à la limite du no man's land, sur le pont du Bosphore, l'avant-poste du Knight a été créé très vite après la création de l'organisation. À cette époque, l'océan d'Anathème qui recouvrait le Proche-Orient était considéré comme particulièrement dangereux, car très obscur et impossible à faire reculer. De nombreuses troupes armées de lumières ont été dépêchées pour tenter de percer les ténèbres sur la rive du détroit, sans aucun résultat. Depuis, l'avant-poste est chargé à la fois de surveiller une éventuelle évolution de l'océan, mais aussi d'y faire des expériences afin de trouver un moyen d'en venir à bout. En parallèle, cet avant-poste a pour mission de surveiller les échanges et d'apaiser les altercations qui ont régulièrement lieu dans la zone occidentale d'Istanbul et de venir à bout des rivières d'Anathème qui font fréquemment leur apparition dans la ville.

La basilique Sainte-Sophie

La basilique Saint-Sophie est un des vestiges de Constantinople. Construite débord au IX^{e} siècle puis au XI^{e} après Jésus-Christ, elle est un symbole de la religion pour toute la Turquie. D'abord église, puis mosquée, elle était devenue un musée lors de l'arrivée de l'Anathème et reste un des uniques lieux d'Istanbul où la couleur apparaît encore un tant soit peu. Pourtant, située à la pointe sud-ouest du détroit, la basilique se tend inexorablement vers l'Anathème. La délégation religieuse qui a décidé de réhabiliter le lieu en tant que lieu saint est d'ailleurs persuadée que c'est Sainte-Sophie qui empêche l'océan de ténèbres d'envahir complètement Istanbul. C'est ainsi qu'ils invitent tous les habitants d'Istanbul, toutes religions confondues, à venir prier ensemble dans ce qu'ils appellent la « Nouvelle Jérusalem ».

Rencontres / Archétypes

Selim Xaba

Selim Xaba est à la fois membre du Knight et originaire d'Istanbul. C'est d'ailleurs peu après l'apparition de l'océan d'Anathème qu'il a prouvé sa valeur en protégeant les enfants d'une école d'une bande de désespérés qui cherchaient le vol et le meurtre. Pour protéger les enfants, il n'a pas hésité à tuer à mains nues certains des attaquants, ce qui lui a valu une certaine réputation dès son arrivée au Knight. Étant donné son attachement à son pays et à Istanbul en particulier, il a paru évident à Arthur d'en faire le chef de l'avant-poste sur le pont du Bosphore. Sa haine pour l'Anathème et le désespoir est avérée surtout lorsqu'on sait que sa famille a été avalée par l'océan qu'il cherche à étudier et à vaincre. Cet événement l'a sans doute beaucoup endurci et rares sont ceux qui arrivent à lui redonner le sourire.

Type : Allié (initié)

Tactique : Selim est un excellent combattant qui monte toujours en première ligne, prêt à se sacrifier pour ses hommes. Il attaque toujours l'ennemi avec le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	10	10	6	6	6	40
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (6)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	13	3	3	50	90	8
Capacités	**Méta-armure (Warmaster 6 rare) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 6 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Modules :** Vision alternative (thermique), drone d'espionnage, relais satellite, relais tac-Com, wolpack, saut nv 2.					
Arme de contact	**Sabre brûlant :** Dégâts 5D6 + 8 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier* **Targe amovible : Pliée :** Dégâts : 7 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effet : Main libre (la targe pliée n'occupe aucune main) **Dépliée :** Dégâts : 7 – Violence : 2 – Portée : Contact – Effets : *Défense 1 / réaction 3 / choc 1*					
Arme à distance	**Shotgun automatique :** Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : *Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd*					

Mohamed Abdi

Cet homme âgé de presque 80 ans est considéré comme celui qui tient à lui seul Istanbul en un tout cohérent. Dirigeant de la congrégation de la Nouvelle Jérusalem qui s'est installée dans la basilique Sainte-Sophie, Mohamed Abdi est doué d'une sagesse et d'un charisme impressionnants. Réussissant à faire de la religion un moyen de ralliement plutôt que d'opposition, il œuvre chaque jour à ce que les différentes communautés de rebuts ne s'entretuent pas jusqu'au dernier. Ancien imam, il a abandonné ce titre pour celui de « grand prédicateur », car il souhaite répandre la parole divine, quelle que soit sa forme et tant qu'elle mène les Hommes sur la voie du bien. Bien sûr, le Knight soutient cette action tout en surveillant son évolution, car il serait dangereux, étant donné le nombre de fidèles qui se joignent à la Nouvelle Jérusalem, que celle-ci dérive vers des pratiques plus douteuses.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Mohamed ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	8	10	4
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	4	2	30	-
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				

Cevat et Yalim Polat

Ces deux frères sont nés et ont vécu toute leur jeunesse à Istanbul. Inséparables depuis toujours, leur lien fraternel n'a pourtant pas résisté à l'océan d'Anathème qui a couvert une partie de la ville. Impossible de savoir la raison de leurs désaccords, toujours est-il qu'ils sont devenus ennemis jurés, formant deux communautés de rebuts prêtes à tout pour se faire du mal. Malgré les efforts conjoints du Knight et de la congrégation de la Nouvelle Jérusalem, aucune trêve ne dure jamais et les deux groupes finissent toujours par s'opposer dans des échauffourées sanglantes. Leur haine réciproque est tellement froide et immuable que le Knight en vient même à penser que celle-ci ne serait pas naturelle. D'autant que certains témoins auraient vu l'un ou l'autre frère discuter avec un masque blanc dissimulé dans un mur.

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Les frères Polat attaquent à distance l'ennemi avec le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	8	8	8	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	4	3	40	-
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	**Cevat – Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux* **Yalim – Morgenstern :** Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Cevat – Fusil de précision :** Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : *Tir en sécurité / assistance à l'attaque / désignation / deux mains* **Yalim – Lance-grenades léger (munitions anti-blindage) :** Dégâts : 3D6 + 10 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effet : *Destructeur*				

Bernadette Bell

L'arrivée de l'Anathème a provoqué une débâcle dans les zones environnant l'océan de ténèbres puis un no man's land a été installé pour empêcher quiconque de l'approcher. Pourtant, Bernadette Bell est toujours là. Vivant dans une petite maison décrépie sur la rive Est du détroit du Bosphore, elle a refusé de quitter sa maison quand la population a fui vers la partie occidentale d'Istanbul. Elle a encore refusé d'être déplacée quand la zone est devenue un no man's land. Ne présentant aucune trace de désespoir, le Knight comme sa famille ont fini par abandonner l'idée de la déplacer. C'est ainsi que Bernadette continue à vivre près de l'Anathème avec son chat Mimi. D'étranges rumeurs courent sur elle. Certains disent que le mal lui-même se serait incarné en elle, d'autres qu'elle serait capable de voir l'avenir. En attendant, elle passe une partie de ses journées assise sur un fauteuil à caresser son chat et à attendre que l'avant-poste du Knight lui fournisse de quoi subsister.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Bernadette ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	3	3	6	4	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	2	2	20	-



Keyah Dixon

Keyah Dixon est un nom qui ne passe pas inaperçu dans le sud-est de l'Europe. Cette femme, malgré son jeune âge, est en effet la dirigeante d'une caravane marchande et itinérante qui couvre tout le territoire au sud de la tache de la Bête et dont la devise est : « Libres et mobiles ».

Fille d'un diplomate anglais et d'une membre du Monna-Molelo, Keyah a quitté très jeune l'Afrique pour rejoindre son père et son jeune demi-frère, Azaan, à Londres. Brillante étudiante en sciences politiques, elle a vite découvert qu'elle ne pourrait aider personne derrière un bureau. Après l'arrivée des ténèbres, elle s'est rendu compte que la vie de citoyenne ne lui conviendrait jamais. Elle est alors partie rejoindre une communauté de rebuts de l'Europe, puis a décidé de mettre en place une caravane pour venir en aide à ceux qui en ont le plus besoin.

Keyah est une fervente adepte de la liberté et de la solidarité. Par l'intermédiaire de son frère Azaan, membre du Knight, elle reçoit régulièrement des vivres et de l'équipement de la part de la section Korrigan. Mais des rumeurs courent à son sujet. Car la jeune métisse ressemble étrangement au chevalier Palomydès et beaucoup disent d'elle qu'elle serait en fait sa fille.

Type : Allié (initié)

Tactique : Keyah attaque à distance l'ennemi avec le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	8	4	10	6
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	2	3	40	-
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. **Autorité (mineur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 7 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				
Arme à distance	**Revolver lourd (600 NE) :** Dégâts : 6D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / perce-armure 60 / pénétrant 10 / ignore CdF*				

Nom : Gardiens de la caravane

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Les gardes de la caravane la défendent de leur vie. Ils attaquent les ennemis avec le plus haut score de *Hargne* ou de *Bête*. Ils fonctionnent généralement par groupe de 6 : 5 sont équipés de shotguns escamotables et un autre d'un fusil anti-matériel.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	6	8	4	4	4	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	4	2	2	30	10	5
Capacités	**Loyauté sans faille :** Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					
Arme de contact	**Morgenstern :** Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact					
Arme à distance	**Shotgun escamotable :** Dégâts : 2D6 + 10 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains* **Fusil anti-matériel :** Dégâts : 5D6 + 8 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : *Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd*					

Dangers / Hostiles

Chevaliers noirs

L'océan du Proche-Orient pourrait sembler inoffensif au premier abord. Pourtant, le désespoir qu'il génère autour de lui est bien présent. Même l'avant-poste du Knight a été touché par cette malédiction, car, alors qu'ils pensaient qu'une de leurs coteries avait bravé leurs ordres et disparu dans l'obscurité, ils se sont très vite rendu compte qu'ils avaient en fait perdu tout espoir. Coupant tout contact avec Camelot et l'avant-poste, ils étaient devenus des chevaliers noirs, des désespérés qui erraient dans le no man's land, tuant tous ceux qu'ils croisaient. Bien sûr, viendra un moment où ils rejoindront la rive occidentale et provoqueront des massacres. C'est pour cela qu'ils doivent être arrêtés. Toutefois, un chevalier noir

est déjà particulièrement dangereux à cause de la méta-armure, des modules et des armes qu'il porte, mais lorsqu'ils sont quatre, comme c'est le cas, le danger est décuplé.

Pour les chevaliers noirs, se référer au profil correspondant de l'**annexe 1 : Bestiaire – L'ennemi humain – page 371**.

Rivières de ténèbres

Il arrive fréquemment que des rivières de ténèbres apparaissent dans l'ombre de l'océan d'Anathème. Souvent fines et peu obscures, elles ne durent pas longtemps et pourtant, elles peuvent provoquer de gros dégâts dans les communautés de rebuts. D'abord parce que des disparitions ont toujours lieu à leurs abords. Ensuite parce qu'elles sont souvent à l'origine de violents combats. C'est ainsi que le Knight doit régulièrement lutter contre des créatures au masque blanc qui se cachent dans les ombres et font preuve d'une grande intelligence tactique. Lorsque grâce à leurs efforts la rivière disparaît enfin, c'est généralement les rebuts qui en viennent aux armes dans les heures qui suivent et provoquent plusieurs morts. Et ce cercle vicieux se renouvelle à chaque apparition, réduisant toujours un peu plus le nombre de survivants, chez les rebuts comme chez les chevaliers.

Exemples de missions

Faire des relevés dans l'océan d'Anathème

Le Knight vient d'établir un contact auprès d'un chercheur qui aurait peut-être découvert des éléments sur l'Anathème. Toutefois, pour pouvoir avancer un peu plus dans ses découvertes, il aurait besoin de faire des relevés précis dans certains océans de ténèbres, dont celui d'Istanbul. Camelot donne donc l'autorisation exceptionnelle à un civil de traverser le no man's land, mais uniquement s'il est sous la protection constante d'une coterie d'écuyers de Lamorak. Ceux-ci ne doivent pas perdre de vue qu'à la première marque de désespoir, le chercheur devra être rapatrié à Camelot en urgence. Ils doivent aussi en profiter pour donner à cet homme une vision positive du Knight. Après tout, si ses recherches s'avéraient concluantes, son recrutement au sein du Knight serait particulièrement intéressant pour l'avenir de l'Humanité.

Traquer les chevaliers noirs

Inestimables écuyers,

J'ai le très grand regret de vous annoncer qu'une coterie de la section Ogre a perdu espoir aux abords de l'océan de ténèbres du Proche-Orient. Ils ont été brièvement aperçus dans la zone du no man's land qui sépare Istanbul de l'Anathème, néanmoins, leur entraînement empêche l'avant-poste de les éliminer à distance. Pour cette raison, je vous demande de partir en Turquie afin d'y enquêter et de retrouver leurs traces. Des balises vous seront fournies. Vous n'avez pas à engager le combat, mais simplement à les approcher d'assez près pour leur apposer ces balises. Nous nous chargerons du reste.

Prenez garde, chevaliers, car ces chevaliers noirs sont un véritable danger pour vous et l'Humanité.

Que la lumière vous accompagne.

Ramener la paix

L'avant-poste du Knight fait part à Camelot d'une recrudescence de violence au cœur d'Istanbul. Il n'y a plus à en douter, la guérilla qui a cours dans la ville depuis l'arrivée de l'Anathème est prête à se transformer en une véritable guerre rangée où personne ne sera épargné. L'Humanité a bien assez de mal à survivre pour en plus perpétrer de nouvelles guerres. Plusieurs équipes du Knight sont donc dépêchées à Istanbul pour tenter de ramener la paix entre les différentes communautés. Mais les héros vont vite découvrir que les oppositions qui ont lieu ne sont pas que des affaires d'humains et que le Masque lui-même a décidé d'encourager les combats. Ses objectifs sont-ils de s'amuser ? De tester les limites de la haine humaine ? Ou peut-être espère-t-il détourner l'attention du véritable sujet de son intérêt : l'océan mystérieux de l'Ophidien ?

Manhattan – USA

Description / Ambiance

Mondialement connue, cœur de la côte Est de l'Amérique et symbole d'un pays qui se considérait comme le plus puissant du monde, New York, et plus spécifiquement Manhattan, a tout perdu de la grandeur qui était la sienne au XXI^{e} siècle. Souvent représentée comme mise en danger par des super-vilains ou par des cataclysmes, personne ne pensait vraiment que de tels événements pourraient un jour atteindre la « pomme ». Et c'est pourtant ce qui est arrivé. Washington a subi la peste rouge et, malgré toutes les tentatives pour l'empêcher, Manhattan n'a pas tardé à être infestée par la maladie. Et comme souvent lors des situations de crise, les autorités ont pris des décisions absurdes comme détruire les ponts et isoler l'île dans l'espoir vain d'empêcher l'expansion de la peste. Comme chacun sait, cela n'a pas fonctionné et n'a eu pour effet que de vider l'île en abandonnant les quelques survivants.

Aujourd'hui, Manhattan a subi l'Anathème de la Machine, et buildings, véhicules et autres technologies en ont pris le contrôle. Malgré les trésors qu'elle renferme, l'île est devenue hostile à l'espèce humaine et forme un dédale dans lequel il est impossible de se repérer. En effet, dans cette ville mouvante, les bâtiments se déplacent et brouillent les repères, le plus souvent avant d'attaquer leur cible.

La moindre technologie est capable de prendre vie et de devenir un danger potentiel. Et pourtant, au premier abord, dans cette pénombre d'Anathème qui permet encore d'y voir, Manhattan semble inoffensive. Aucune menace n'apparaît dans l'immédiat. En effet, la Machine et ses serviteurs sont discrets. Ils aiguillent « mine de rien » leurs cibles dans les directions qu'ils souhaitent avant de les faire tomber dans leurs pièges. À Manhattan, il faut se méfier de la ville qui dort.

Mais quelques rares lieux font exception à cette règle et forment des espaces où l'Anathème n'a pas sa place. Quatre sont particulièrement remarquables. La Statue de la Liberté d'abord, au sud de Manhattan, ferait semble-t-il fuir les ténèbres de telle sorte que la pénombre n'en approche pas à moins de 3 kilomètres, ce qui permet à une petite partie de Manhattan de profiter de sa « lumière ». Le célèbre musée Guggenhein et le Rockefeller Center ont eux aussi été épargnés par la pénombre de la Machine, mais leur zone d'effet est moins puissante que celle de la Statue de la Liberté. Enfin, une partie de Central Park profite encore de la lumière du jour. Pour le Knight, ces lieux n'éloignent pas l'Anathème par hasard. Au-delà de leur symbolique et de l'art qu'ils représentent, il semblerait que ces éléments aient été créés en vue d'être des repères de lumière. Pour qui, pour quoi ? Est-ce simplement censé donner aux Hommes des moyens de survivre ou leur signification va-t-elle encore plus loin ? Certaines personnes ont-elles prédit que la fin du monde arriverait ? Ces questions se posent et sont la raison pour laquelle des équipes du Knight sont régulièrement envoyées dans Manhattan pour enquêter sur ces quatre zones qui s'opposent aux ténèbres. Mais, particulièrement pour le Knight, l'île est un endroit d'une grande dangerosité et beaucoup de coteries qui s'y aventurent dans l'espoir d'y trouver une solution dans leur lutte ne revoient jamais Camelot.

Dans ces zones et en d'autres lieux, quelques communautés de rebuts continuent à vivre. Survivants à la fois de la peste rouge et de l'Anathème, ces rebuts sont très débrouillards et très respectés par les membres du Knight. Nombre d'entre eux ont d'ailleurs été recrutés par l'organisation, mais, malgré leurs connaissances de la ville, ces survivants ont fini par succomber lors de leurs missions.

Manhattan est impressionnante par la taille de ses buildings et l'immense quantité de voitures, bus et métros abandonnés. Mais ce qui marque le plus cette ville mouvante, c'est le silence étrange qui y règne. En effet, dans d'autres villes abandonnées, la nature a repris ses droits et les animaux en ont fait leur lieu de vie. À Manhattan, même si la végétation a réussi à se frayer un chemin dans ce monde de pierre et de métal, aucun animal ne semble subsister longtemps. Mais le silence n'est pas complet pour autant. De temps en temps, un frottement, un glissement ou même une résonance se fait entendre. Car la ville vit bel et bien, elle bouge, elle grince et s'ajuste. Et cela provoque très vite chez les visiteurs un sentiment de profond malaise. Les immeubles semblent se rapprocher, se recourber et se rejoindre pour former un plafond, cachant le ciel. Ce qui devrait être inactif prend vie et ce qui devrait vivre n'a pas sa place à Manhattan. Les rebuts ont très vite appris à fuir lorsque ce sentiment les envahit et ceux qui continuent tout de même à avancer finissent généralement par disparaître. Et les chevaliers ne font pas exception.

Lieux notables

Rockefeller Center

Le Rockefeller Center était très célèbre à Manhattan, car il s'agissait d'un immense complexe commercial, regroupant 19 bâtiments dont certains particulièrement hauts. Aujourd'hui, le Rockefeller Center est encore remarquable, car c'est un des rares espaces de Manhattan encore inondé par la lumière du jour. On pourrait donc penser que les communautés de rebuts s'y sont rapidement établies. Et pourtant, les lieux restent déserts quoique régulièrement visités. Ils sont en fait considérés comme un lieu saint, certainement grâce aux statues qui y trouvent leur place et font étrangement écho à la situation mondiale et à l'opposition entre lumière et ténèbres. Ainsi, la sculpture d'or représentant Prométhée, le feu à la main, est opposée à celle, sombre, d'Atlas, faisant lui-même face à la cathédrale Saint-Patrick et à son Jésus, à la fois homme et dieu. Beaucoup pensent qu'une énigme se cache dans ces lieux, mais personne encore n'en a trouvé la clef.

Central Park

Le véritable cœur de Manhattan pour les rebuts, c'est Central Park. Cet immense parc avait pour but d'éloigner ses visiteurs des buildings et du quotidien pour leur permettre de revenir à une part de naturel. Et c'est ainsi qu'à l'arrivée de l'Anathème, Central Park est devenu une véritable barrière à la Machine, à tel point que même la pénombre n'a pas pu s'y installer. De plus, le sol est propice à la culture et des lacs artificiels offrent une réserve d'eau continue. Enfin, des musées tels que le Metropolitan Museum of Art et plus particulièrement le musée Guggenheim, permettent aux rebuts de garder espoir. Décidément, il semblerait que tout avait été préparé pour permettre la survie de l'Humanité contre les ténèbres. Une heureuse coïncidence ou tout cela était-il préparé ?

Times Square

Times Square était le quartier le plus animé de Manhattan, regroupant des théâtres présentant des spectacles à gros budget, des écrans publicitaires géants, de grandes entreprises, et la Machine en a

très vite pris le contrôle. Aujourd'hui, Times Square est devenu une immense décharge à ciel ouvert pour le Seigneur. Regroupant des milliers d'éléments mécaniques et technologiques, les serviteurs de la Machine se chargent d'y ajouter toujours plus d'objets ou au contraire d'y piocher pour réparer certains engins. Mais le but de Times Square n'est pas uniquement d'offrir des pièces détachées. Au moindre danger d'ampleur, tous ces éléments sont prêts à se regrouper pour former une armée de constructs capable d'agir en quelques minutes seulement.

Rencontres / Archétypes

Malcolm Bird

Cet homme charismatique n'est autre que le dirigeant de la communauté de Central Park. Regroupant autour de lui d'anciens militaires, des policiers et des civils ayant résisté à la peste rouge, il a su leur permettre de survivre dans l'îlot naturel que forme le parc au milieu du territoire de la Machine. Pour cela, il a banni toutes les technologies de leur mode de vie, même les armes à feu. Il a mis en place des cultures dans le parc pour nourrir tout le monde et chacun a un rôle bien précis à tenir pour faire survivre le groupe. Bien sûr, le Knight a déjà tenté de recruter Malcolm Bird, mais celui-ci a toujours refusé et ses relations avec les chevaliers qui passent à Manhattan sont souvent très tendues. Non pas qu'il les méprise, mais simplement qu'il considère les méta-armures comme un véritable danger dans le domaine de la Machine, pour les chevaliers eux-mêmes, mais aussi pour les communautés qu'ils viennent aider. Les coteries ne peuvent donc en général rester plus de quelques heures dans Central Park.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Malcolm déteste combattre et se protège derrière ses hommes. S'il est engagé en combat, il essaiera de fuir rapidement en laissant la bataille à d'autres meilleurs que lui.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	4	8	10	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	4	2	30	-
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				
Arme de contact	**Couteau de combat :** Dégâts : 3D6 + 5 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				



Membre de l'Ordre du dieu Machine

L'Ordre du dieu Machine est une communauté de rebuts au statut équivoque selon le Knight. En effet, ses membres semblent encore doués de leurs pleines possibilités, ils ne sont pas désespérés et pourtant, ils sont particulièrement technophiles et vont jusqu'à vénérer la Machine. C'est ainsi qu'ils se déplacent dans les rues de Manhattan sans subir aucune attaque et qu'ils travaillent sur la technologie, à tel point qu'ils ont réussi à se fabriquer des protections qui se rapprochent des méta-armures du Knight. Il est encore impossible de savoir si cette communauté fraye directement avec la Machine ou pas, mais le fait est que l'influence du Seigneur se ressent de plus en plus dans leur comportement et même leur physique. Inutile de dire que l'Ordre du dieu Machine est sous haute surveillance de Camelot, même si jusqu'à maintenant ils n'ont montré aucune intention belliqueuse.

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les membres de l'Ordre agissent de manière extrêmement calme et méthodique. Ils se servent de leurs étranges armures pour avancer implacablement et tirer sur les PJ et PNJ ayant le plus haut score dans l'aspect *Chair*. Ils agissent généralement par groupe de six.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PE
Aspects	8	8	10	4	4	20
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (4)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	4	5	2	20	30	10
Capacités	**Drain d'énergie :** Le PJ 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. **Exosquelette de combat (nv 2) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Sensibilité IEM :** L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement *choc 4.*					
Arme de contact	**Cestes lourds x2 :** Dégâts : 4D6 + 8 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : Malus d'1 dé à l'attaque					
Arme à distance	**Fusil anti-matériel :** Dégâts : 5D6 + 11 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : *Destructeur / perce armure 60 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd* **Shotgun automatique :** Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : *Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd*					

L'enchaîné

Les habitants de Manhattan sont des survivants à double titre, d'abord soumis à la peste rouge dévastatrice, ils doivent maintenant faire face à l'Anathème et à la Machine. Pour ces raisons, les rebuts de Manhattan sont particulièrement forts et endurcis. Un des exemples de cette force d'âme et de corps est celui de l'enchaîné. Cet homme d'âge mûr a perdu toute sa famille lors de la peste rouge. Il n'a pourtant jamais baissé les bras et, lorsque la pénombre s'est installée sur l'île, il a pris les armes pour se défendre. C'est lors d'un combat contre des mécanistes qu'il s'est retrouvé transpercé de nombreux tubes et abandonné, comme crucifié, au centre d'une ruelle. Mais l'enchaîné n'en est pas mort. Bien sûr, il était impossible de le libérer sous peine de provoquer de multiples hémorragies. Alors, les rebuts se sont contentés de le nourrir en attendant sa fin inévitable… qui n'est jamais venue. Depuis, l'enchaîné est un symbole et beaucoup de rebuts viennent le visiter pour lui offrir à boire et à manger en échange de ses précieux conseils.

Type : Allié / Patron (recrue)

Tactique : L'enchaîné ne se bat pas, ne peut pas bouger et ne possède pas de score de *Chair*, de *Bête* et de *Masque*. S'il est attaqué, les constructs et monstres machines les plus proches viennent le défendre et attaquent les PJ ou PNJ lui ayant infligé le plus de dégâts.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	14	8	-
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (6)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	0	0	0	80	-
Capacités	**Résistant :** Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse. **Immortel :** Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.				

Dangers / Hostiles

Cable City

Sous Manhattan, il existe un immense réseau de métro et il existe Cable City. Ces nombreux niveaux de sous-sols permettaient l'établissement des réseaux informatiques, électriques et téléphoniques, les réparations des voies de métro. Absolument inconnu du grand public, Cable City cachait aussi quelques bunkers secrets et des coffres dans lesquels étaient cachés des trésors et où était prévu le rapatriement des grandes puissances new-yorkaises en cas d'attaque de grande ampleur. Peut-être que certaines grandes figures du monde s'y sont réfugiées lors de la peste rouge et même à l'arrivée de l'Anathème. Impossible de le savoir, car personne n'ose s'y aventurer depuis bien longtemps et aucun plan ne subsiste nulle part, d'autant que la plupart des créatures de la Machine semblent sortir du sol lors de leurs attaques.

Khalym

À Manhattan, il existe une entité dont le nom provoque des frissons à chaque fois qu'il est prononcé : Khalym.

Chez les rebuts, cet être fait peu de dégâts. Se déplaçant en groupe, ils savent qu'ils ne doivent jamais faire confiance à une personne inconnue. Mais pour les chevaliers, c'est une autre histoire. Car Khalym, s'il ne cherche pas à combattre les membres du Knight, est prêt à tout pour les détourner du droit chemin.

Khalym est issu du doute, de la trahison, du manque de confiance. Au sein même des Abysses, il reste un mystère. Créature du Masque ? De l'Horreur ? Issue d'un pacte entre les deux entités ? Rien dans sa forme ne permet de le savoir, car Khalym n'en a pas. Prenant l'apparence qui convient à la mission qu'il se donne, il peut devenir un homme, une femme, de tout âge ou origine. Mais cela ne dure jamais, car si on le frappe ou s'il atteint son but, alors il s'évapore en volutes obscures et s'enfuit dans les ténèbres.

Khalym part ainsi à la rencontre des chevaliers et cherche à briser leurs convictions. Son habilité a déjà poussé certains d'entre eux à trahir leur coterie ou à désespérer. Mais son but ultime reste d'attirer Arthur jusqu'à la grosse pomme et de le convaincre de trahir son organisation.

Type : Patron (initié)

Tactique : Khalym aime mentir, trahir, négocier, mais il n'aime pas combattre. S'il aime tuer ceux qui le gênent (notamment ceux ayant un haut score de *Masque*), c'est toujours dans le dos, avec une attaque propre et rapide. Lorsque Khalym est touché, il utilise sa téléportation (une seule fois par phase de conflit) à portée longue puis sa capacité de vol et enfin, il se métamorphose en humain pour passer inaperçu.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	8	10	12	14
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (3)	Majeur (7)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	5	14	100	-
Capacités	**Actions multiples (1) :** Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son *initiative*. **Anathème :** Le PJ 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. **Assassin :** Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque* exceptionnel inclus. **Copie parfaite :** Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **Hypersensibilité lumineuse :** Toute utilisation de l'effet *lumière* annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet *lumière* sont doublés. **Infiltré :** Le PNJ peut se retrouver partout et est difficilement identifiable et différentiable d'humains communs, même quand il n'est pas seul. Seul un test base *Perception ou instinct* difficulté délicat (4) peut permettre de le repérer. **Intangible :** Tant qu'il n'est pas incarné, le PNJ reste insensible à la violence ou les dégâts des armes sauf si celles-ci bénéficient de l'effet *anti-Anathème*. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit. **Protéiforme (majeur) :** Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : *ignore CdF, ignore armure, choc 2*. **Téléportation (obscurité) :** Le PNJ peut apparaître et disparaître une fois par phase de conflit dans l'obscurité. **Vol :** Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules).				
Arme à distance	**Coup d'ombre :** Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 0 – Portée : Moyenne				



Exemples de missions

Enquête dans Cable City

Un feu follet de Manhattan a fait parvenir à Camelot la copie d'une étrange carte retrouvée dans les décombres d'un immeuble. Apparemment, il s'agirait d'un plan des sous-sols de l'île, Cable City. Des annotations sur la carte pourraient laisser penser qu'il y aurait des lieux dans Cable City regroupant de nombreuses informations secrètes, mais aussi de grandes quantités de vivres. Les chevaliers sont donc envoyés pour enquêter sur la véracité de cette ville sous la ville. Mais ce qu'ils vont découvrir est pire que l'enfer. Créatures de la Machine par milliers se déversent dans les sous-sols. Toutes ne semblent pourtant pas présentes par hasard. Car peut-être dans ce dédale de souterrains existe-t-il un des centres névralgiques de la Machine elle-même. Les chevaliers auront-ils le courage de s'enfoncer plus profondément dans la nuit pour en découvrir les secrets ?

Sauver ou détruire

L'Ordre du dieu Machine reste une énigme pour le Knight. Cette communauté ne cesse de grandir et semble vivre en totale harmonie avec les ténèbres. Toutefois, s'ils subissent des métamorphoses, ils ne semblent pas pour autant être affectés par le désespoir. Les chevaliers vont être envoyés pour infiltrer ce groupe de rebuts, en toute discrétion, et découvrir s'ils sont en contact direct avec la Machine. Mais, s'ils découvrent que ces quelques milliers de survivants acceptent de servir le Seigneur, que feront-ils ? Suivront-ils les préceptes du Knight en décimant toute une communauté ? Chercheront-ils à leur faire entendre raison ? Les choix risquent d'être difficiles à prendre et l'espoir des héros en pâtira sûrement.

Rio de Janeiro – Brésil

Description / Ambiance

Le Brésil fait partie des pays qui ont décidé de s'associer à la NAU pour former l'Alliance des territoires libres. Indépendants par rapport aux immortels, à leurs arches et à leurs règles, des pays et des villes, telle Rio de Janeiro, sont devenus des refuges pour les riches personnalités qui aimaient trop l'argent ou la liberté. Car dans ce monde où la lumière s'éteint lentement, la deuxième ville du Brésil est un symbole de soleil, de plages, de carnaval à l'inverse de l'hémisphère nord envahi par l'Anathème et la dictature de la survie.

Mais les stars du monde entier ne sont pas les seules à avoir immigré à Rio de Janeiro. Après que Jérusalem puis le Vatican se sont retrouvés couverts par les ténèbres, les grandes religions monothéistes ont cherché une région assez sécurisée pour pouvoir s'y établir sans crainte de l'obscurité. Si l'Islam et le Judaïsme ont encore quelques difficultés à s'implanter pleinement dans cette immense ville, l'Église catholique y a renforcé sa présence et l'Église catholique apostolique comme l'Église de Rome se sont alliées pour guider les fidèles. C'est ainsi que le Corcovado a rapidement pris le nom de Neo Vatican et que les églises et autres lieux de culte ont été érigés par dizaines dans la cité. Avec ces religions, des centaines de milliers de réfugiés ont fait le déplacement, parfois dans des conditions désastreuses. Ainsi, des habitants de l'Europe, du Maghreb ou du Proche-Orient ont investi des bateaux et des avions pour fuir vers un continent réputé pour ne pas subir les assauts de l'Anathème et qui prétendait être sous la protection de Dieu. Si beaucoup n'ont pas survécu à la traversée de l'océan Atlantique, le reste a afflué en nombre dans Rio.

Entre la présence de personnalités richissimes qui ont fourni à la ville de nombreuses ressources, celle du Neo Vatican et l'arrivée massive de populations

venant de par-delà l'océan, la cité de Rio a dû faire des choix. Souhaitant privilégier, au début, ses propres habitants, elle a mis en place pour eux d'immenses tours d'habitation (aujourd'hui devenues des bidonvilles verticaux), cédant ainsi les favelas aux nouveaux arrivants. S'en sont suivies épidémies, émeutes, et la ville a failli tomber dans le chaos quelques mois à peine après l'arrivée de l'Anathème.

Aujourd'hui, c'est l'Église qui a pris le pas sur les administrations de Rio. Le maire et les élus locaux ont ainsi été dépossédés de leur pouvoir par les prêtres, évêques et cardinaux. Financée avec l'argent des célébrités, l'Église a réussi à ramener un semblant de paix dans la ville. Par ailleurs, Rio est devenue, par la force des choses, une cité indépendante. L'appui des différents corps religieux ainsi que sa volonté de liberté ont isolé la ville du reste du pays tandis que le Neo Vatican étend doucement son influence au Brésil tout entier.

C'est un ordre religieux particulier qui fait dorénavant office de référence à Rio : l'Ordre de la Lumière Rédemptrice. Inspirée de l'*Ancien Testament*, cette organisation est formée de pas moins de 80 000 adeptes et dix fois plus de fidèles dont près d'un quart sont des moines luttant contre l'Anathème sous toutes ses formes. Présentant Rio comme une des dernières barrières entre l'Humanité et la fin du monde, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice considère la ville comme un eldorado et a mis les moyens nécessaires pour qu'elle tienne ses promesses. Ainsi, certains quartiers sont dédiés aux célébrités et artistes ayant trouvé refuge à Rio. Ils dépensent alors sans compter en ville et investissent dans ce que l'Ordre leur conseille. Des villas grandioses, équipées de surveillance high-tech et verrouillées par des équipes de mercenaires, côtoient ainsi de près les zones dédiées aux Carioques, les natifs de Rio. Enfin, les immigrés et simples fidèles sont gardés dans la banlieue de la ville, parfois dans des favelas, et c'est l'Église, grâce à l'Ordre lui-même, qui se charge de maintenir dans les lieux une relative sûreté.

C'est ainsi que Rio abrite plusieurs types de populations qui restent cloîtrées dans des enclaves, se côtoyant très peu. Le seul élément qui semble regrouper les millions d'habitants de la cité est la religion omniprésente et dans laquelle tous semblent se retrouver. L'Ordre de la Lumière Rédemptrice veille au grain et le Knight ne sait qu'en penser. Si ses membres sont généralement prêts à venir en aide aux chevaliers contre les ténèbres, son fonctionnement se rapproche de celui d'une secte. Très prosélyte, cette organisation fonctionne en cercle fermé et n'offre que peu d'informations à ceux qui s'y intéressent. Les rares éléments que Camelot a pu obtenir l'ont néanmoins encouragé à considérer cet ordre comme potentiellement dangereux. Les chevaliers ne sont donc pas à leur aise lorsqu'ils se déplacent dans les rues de Rio, d'autant qu'ils se doivent de respecter les habitudes instaurées, comme les périodes de prière, jusqu'à huit fois par jour pour les plus fervents.

Lieux notables

Neo Vatican

Aux abords de Rio s'élève le Corcovado, un pic de granite haut de sept cents mètres sur lequel trône la statue du Christ Rédempteur. Depuis l'essor de l'Église, et notamment de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, le pic s'est couvert de bâtiments et notamment d'une église high-tech, Nosso Senhor, se dressant sur son flanc et dont une partie plonge dans le vide. L'ensemble a rapidement été nommé Neo Vatican par les autorités catholiques et est devenu un État à part entière, comme l'était le Vatican avant l'Anathème.

Il est quasiment impossible, sans être membre de l'Église, d'entrer dans le Neo Vatican. Seuls les adeptes, les membres de l'Ordre ainsi que des fidèles triés sur le volet peuvent pénétrer dans cette enclave et prier au pied du Christ Rédempteur. Une cohorte de soldats du Neo Vatican protège d'ailleurs les abords du Corcovado et n'hésite pas à refouler violemment ceux qui n'y sont pas attendus.

En l'absence de pape, le dernier ayant disparu sous les ténèbres, c'est l'évêque de Rio, José Marques, qui assure la fonction de dirigeant du culte et de chef d'État du Neo Vatican.

Centro city

Le quartier que les Carioques nomment Centro City et que les habitants richissimes de la ville nomment simplement « Central » correspond au Rio idyllique de carte postale, s'étirant du Corcovado à la plage de Copacabana. Dans cette enclave utopique, des bâtiments magnifiques et design abritent des appartements luxueux pour anciennes célébrités et artistes richissimes. Dans les quartiers à l'urbanisme moins dense, des villas s'élèvent et logent quant à elles des populations encore plus riches. Celles-là financent l'Église et les équipements protégeant l'enclave comme les drones ou les miradors intelligents. Centro City est par ailleurs protégé par le puissant Ordre de la Lumière Rédemptrice et ses soldats de la foi qui patrouillent et neutralisent les personnes qui n'ont rien à faire là. Souvent, les indigents et SDF sont simplement éliminés ou disparaissent à jamais de la circulation.

Les favelas

Au-delà de Centro City et du Neo Vatican, la grande majorité de Rio se compose maintenant de favelas et les quartiers où habitaient les gens de la classe moyenne sont maintenant totalement délabrés. La population, pauvre ou non, y vit dans des conditions déplorables, ayant difficilement accès aux soins, à l'eau courante ou même à l'électricité. Les tours d'habitations, mises en place au début de l'Horreur, sont maintenant devenues vétustes et beaucoup ne possèdent plus le confort de base. L'Église et ses riches mécènes



ignorent complètement les différents avis de cette frange des habitants de Rio, qui constituent pourtant 90 % des personnes y vivant. Cela dit, tout n'est pas noir et l'Église, notamment grâce à l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, assure l'éducation des enfants et la fin de vie des vieillards dans ses nombreux lieux de culte et sanctuaires (en fait des mouroirs pour personnes âgées et esseulées) qui parsèment la ville. Toutes ces populations abandonnées conservent une foi inébranlable et seraient prêtes à défendre le culte malgré ce qu'il leur fait indirectement subir. Car, en résumé, à Rio, sans être un riche réfugié ou un membre du culte, il est impossible de vivre une vie décente.

Rencontres / Archétypes

José Marques

Sec, retors, calculateur, autant d'adjectifs qui caractérisent l'actuel évêque de Rio. L'homme, d'une cinquantaine d'années, autrefois simple prêtre, est devenu par un habile jeu de manipulation, de connivence et de menace, un personnage très important de l'Église catholique, jusqu'à devenir avec l'arrivée de l'Anathème, évêque de Rio. Toujours flanqué de soldats de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, José Marques est un personnage inatteignable, demeurant constamment au Neo Vatican et siégeant sur son trône d'or dans le palais de Dieu, jouxtant l'église Nosso Senhor. Il y reçoit de rares visiteurs, mais accepte, lors des fêtes catholiques, de recevoir ses fidèles pour les bénir.

Bien que doté d'un esprit acéré, l'évêque de Rio est un homme qui possède une vision limitée de son Église et de sa puissance. Il ne se rend pas compte que l'Ordre de la Lumière Rédemptrice commence à prendre un essor considérable et même une certaine indépendance, ce qui pourrait menacer l'autorité de l'Église et de l'évêque lui-même.

Type : Patron (recrue) / Allié (recrue)

Tactique : José Marques ne combat pas et est protégé par des membres de l'Ordre. Il sera exfiltré à la moindre attaque ou au moindre coup de feu et les soldats de l'Ordre protégeront sa retraite.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	3	6	10	10	8
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	3	5	4	20	-
Capacités	**Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande.				

Pietra Abade

Fille de danseurs, Pietra Abade se destinait elle-même à cet art avant que Dieu lui parle pendant son adolescence. Depuis, Pietra est une catholique fervente, prosélyte et fanatique, qui connaît par cœur le *Nouveau Testament* et qui l'interprète d'une manière froide et mécanique. Étonnamment, malgré le fait qu'elle soit une femme au sein de l'Église, Pietra n'est pas devenue nonne, mais a pris la tête d'un diocèse voisin de Rio, puis, grâce à son charisme et sa « pureté », elle a fondé, avec quelques fidèles, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice, devenant ainsi révérende mère. C'était il y a seulement 3 ans. L'Anathème a rendu Pietra encore plus fervente, et à mesure que les ténèbres s'étendaient, son Ordre est devenu de plus en plus puissant. Des adeptes ont afflué de partout et son poids politique, mais aussi militaire (chaque adepte recevant une formation complète), est devenu dangereux pour le Brésil, à tel point que l'État commençait à considérer l'Ordre comme une secte à éliminer. Cependant, et à l'étonnement de tous, l'évêque de Rio a déclaré l'Ordre de la Lumière Rédemptrice comme étant le bras armé de l'Église et du Neo Vatican. Depuis, la révérende mère sert José Marques et est devenue générale d'une armée qu'elle considère comme dotée d'un but divin. Cependant, l'inaction de l'évêque face à l'Anathème l'enrage, et depuis peu, la jeune femme a des doutes quant à la légitimité de José Marques à la tête du Neo Vatican.

Type : Patron (initié) / Allié (initié)

Tactique : Menant ses hommes d'une main de fer dans un gant de fer, Pietra est toujours en première ligne et appuyée d'une douzaine (si ce n'est plus) de moines guerriers de l'Ordre. Si elle doit combattre, elle attaquera toujours le PJ ou le PNJ ayant le plus haut score de *Masque*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	8	10	8	8	8	-
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	9	8	4	60	30	10
Capacités	**Exosquelette de combat (nv 2) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Autorité (mineur) :** Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit. **Meneur d'hommes :** Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. **Charge brutale :** Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un PJ à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige au PJ les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de *Bête*. **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*.					
Arme de contact	**Pavois :** Dégâts : 6 – Violence : 2 – Portée : Contact (bonus en *défense* et *réaction* inclus dans le profil) **Hache à réaction :** Dégâts : 6D6 + 13 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore CdF / en chaîne / assistance à l'attaque*					



Phil Rotsand

Phil Rotsand fait partie de ces riches personnalités qui ont migré en Amérique du Sud lors de l'invasion par l'Anathème. Célèbre philanthrope, auparavant engagé dans l'aide humanitaire et peintre assez médiocre, il a, peu après s'être mis à l'abri des ténèbres, cherché à rejoindre le Knight dont l'idéal l'inspirait. Mais, s'il a franchi toutes les étapes de sélection, il n'a jamais réussi à faire se déplacer une méta-armure et donc à devenir un chevalier.

Loin d'être pris d'aigreur ou de haine, l'homme est donc retourné à Rio où il reste l'un des contacts et bienfaiteurs de l'organisation, prêt à se sacrifier pour aider dans sa mesure l'Humanité.

Avec le recul, Phil préfère rester à l'écart des arches et des immortels qui les dirigent. Jaloux au premier abord, les sentiments du riche homme se sont mués en soupçons avec le temps. En effet, avec l'apparition de l'Anathème, des souvenirs de cauchemars dans lesquels une ombre lui promettait l'immortalité lui reviennent. À chaque fois, il refusait, terrifié. Mais depuis peu, un doute ne le quitte plus, les dirigeants des arches ont-ils accepté ? Sont-ils vraiment les sauveurs qu'ils prétendent être ?

Type : Allié (recrue)

Tactique : Phil ne se bat pas et tient à sa vie. Au moindre coup ou tir, il tentera de se cacher, de fuir ou de négocier.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	8	8	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	4	2	20	-

Dangers / Hostiles

L'Ordre de la Lumière Rédemptrice

Jeune et pourtant terriblement puissant, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice forme à la fois une armée et une milice sous l'égide de l'Église. Bien qu'il devienne de plus en plus indépendant, accomplissant des actions pour ses propres objectifs, l'Ordre n'en demeure pas moins le bras armé du Neo Vatican. Composé de 80 000 adeptes dont beaucoup sont des moines guerriers répartis dans toute l'Amérique du Sud, au sein de « sanctuaires de la lumière » qui sont en fait des avant-postes dirigés par des officiers nommés hiérophantes, l'Ordre n'embauche presque exclusivement qu'au sein des forces de l'ordre ou des corps militaires et paramilitaires et fait de ceux qu'il recrute de véritables fanatiques. Ces derniers sont bien équipés, financés par l'Église et ses riches mécènes.

Les adeptes au sein de l'Ordre considèrent que Dieu est lumière et que les ténèbres, ainsi que l'Horreur et le désespoir, sont une manifestation du Malin. De fait, toutes traces de ténèbres comme désespérés sont systématiquement éliminés et, bien souvent, l'Ordre effectue des frappes préventives, éliminant de potentiels ennemis ou des personnes qui pourraient être touchées par le désespoir.

Vis-à-vis du Knight, l'Ordre peut être un allié, car luttant envers et contre tout face aux ténèbres. Cependant, ses adeptes et ses chefs sont de véritables électrons libres, capables d'anéantir des familles entières sur de simples soupçons.

Type : Allié (héros) / Hostile (héros)

Tactique : Les membres de l'Ordre sont tous des combattants confirmés qui se servent d'exosquelettes de combat, visibles au-dessus de leurs bures de moine. Ils défendront Pietra de leur vie. Ils attaquent les ennemis avec le plus haut score de *Masque* ou de *Discrétion*. Ils fonctionnent généralement par groupe de six tireurs (5 sont équipés de shotguns automatiques lourds et un autre d'un lance-flammes), ou par groupe de six combattants au contact (tous équipés de fléaux répulsifs ou de torches à plasma).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	8	10	4	4	4	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	CdF
Valeurs dérivées	5	2	2	30	20	10
Capacités	**Exosquelette de combat (nv 2) :** Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv 2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Loyauté sans faille :** Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					
Arme de contact	**Fléau répulsif :** Dégâts : 5D6 + 4 – Violence : 4D6 – Portée : Contact – Effets : *Choc 2 / dispersion 3 / en chaîne / barrage 3* / Si l'utilisateur n'obtient aucune réussite sur son jet d'attaque, il subit les dégâts de l'arme à la place de sa cible. **Torche plasma :** Dégâts : 4D6 + 4 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Perce armure 60 / fureur / lumière 4 / destructeur / deux mains*					
Arme à distance	**Shotgun automatique lourd :** Dégâts : 6D6 + 12 – Violence : 6D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : *Dispersion 6 / fureur / démoralisant / lourd* **Lance-flammes :** Dégâts : 4D6 – Violence : 8D6 + 12 – Portée : Moyenne – Effets : *Dégâts continus 6 / démoralisant / dispersion 6 / fureur / barrage 5 / lumière 2*					

Les desesperados

Formés à partir d'un ensemble de dix gangs ultra-violents des favelas, les desesperados, littéralement « les désespérés », sont devenus une force armée invisible, luttant contre le pouvoir de l'Église et de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice. Sans chef unique, mais fonctionnant grâce à un quorum et usant de techniques de guérilla, de coercition, de corruption et de trafic, les desesperados forment une épine empoisonnée dans le pied de la toute puissante Église. On raconte au sein des murs du Neo Vatican que tous les habitants des favelas de Rio seraient des desesperados. Ce n'est pas totalement vrai, ni totalement faux. En vérité, les desesperados aident beaucoup les gens des favelas et, en retour, ceux-là les financent avec le peu de moyens qu'ils possèdent. Bien que l'Église soit omniprésente, elle ne se rend pas compte de la grogne qui gagne les favelas. Tout récemment, des membres de gangs comme des civils ont amorcé une émeute qui a causé la mort d'une dizaine de moines guerriers. Malgré le couvre-feu et la répression toujours plus dure, les desesperados ne lâchent rien et gagnent toujours plus de partisans.

Type : Bande (initié)

Tactique : Les desesperados sont équipés d'armes de tir type pistolets mitrailleurs ou shotguns escamotables et défouraillent à tout va en se mettant maladroitement à couvert. Se battant généralement sous drogues diverses et variées, ils se montrent plus hargneux que la plupart des bandes.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	8	2	2	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	4	1	1	150	10
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.				

Exemples de missions

Élection d'un nouveau pape

Suite à la disparition du pape sous l'Anathème, l'Église cherche à en élire un nouveau. C'est évidemment José Marques qui semble le mieux placé pour prendre cette succession. Cependant, au sein du Neo Vatican, des voix s'élèvent et certains voient chez le jeune et charismatique Carlos Roya le candidat idéal. Une tension palpable règne à Rio et certains agents de l'Anathème feront sans doute tout pour qu'un nouveau pape ne soit pas élu, car celui-ci risquerait de mobiliser une grande partie des habitants de l'Amérique du Sud. À la demande de l'évêque de Rio, des chevaliers ont été mandés pour assurer la protection des personnalités lors de ces élections. Par souci de bonne entente, Arthur a envoyé quelques-uns de ses hommes au Neo Vatican.

Enquête à Rio

Des favelas au Corcovado, Rio est une ville immense, aux couleurs extrêmement variées. Les chevaliers viennent enquêter à Rio sur une créature de l'Anathème qui chercherait à créer le désespoir au sein de la ville. Pour ne pas froisser le Neo Vatican sur son territoire, le Knight a demandé à ses agents d'agir en secret et de faire profil bas. Cependant, la créature aurait des appuis au sein de personnes vivant dans le quartier sécurisé de Central et certains en ville racontent même qu'un proche de José Marques aurait lui-même introduit le monstre dans Rio.

Amis ou ennemis ?

L'Ordre de la Lumière Rédemptrice est aussi puissant que dangereux et lorsque les chevaliers sont envoyés pour coopérer avec lui lors d'une mission de surveillance au sein des favelas, le pire se produit. Une émeute embrase le quartier et les moines guerriers de l'Ordre répondent violemment aux attaques. Retranchés et isolés, les chevaliers vont devoir empêcher les membres de l'Ordre de tuer tous les habitants du quartier tout en calmant les émeutiers. Pas une mince affaire quand on sait que l'un des membres du quorum des desesperados souhaite mettre la main sur de l'équipement du Knight.



Inspirations

Ambiance sonore

Mission 1
Les chevaliers noirs

Type de mission : Action et exploration

Inspirations : Une des inspirations principales de ce scénario vient du film *Edge of Tomorrow* de Doug Liman, notamment son final parisien. Le reste du scénario s'inspire d'un ensemble de films de guerre avec une exfiltration difficile : de *En territoire ennemi* à *La chute du faucon noir*. Les bandes originales de films tels que *Platoon* ou *Fury* peuvent être utilisées dans le troisième acte de ce scénario. Le morceau *Taking A Stand* de la bande originale de *Captain America : the Winter Soldier* peut former un excellent final lors de la bataille à la tour Eiffel.

Points d'héroïsme à distribuer : 2 par PJ (voire 3)

Ce scénario simple est la suite de la mission du kit d'initiation : *L'arche et l'obscurité*. C'est une mission orientée sur l'action et l'exploration, qui va confronter les chevaliers à la part sombre du Knight. L'idée principale étant de montrer à quel point des chevaliers désespérés peuvent être violents et porter l'Horreur, mais aussi de laisser les joueurs face à un dilemme à la fin de l'aventure. La grande majorité de cette mission se déroule à Paris.

MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Paris » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir **le chapitre 10 - page 272**).

Synopsis

Les écuyers sont envoyés par leur chevalier de la Table Ronde afin de débusquer un certain Clay, chevalier noir souhaitant propager le désespoir dans l'arche de Londres par l'intermédiaire de la penombra. En enquêtant sur Clay à Camelot, les PJ peuvent apprendre que c'est toute la coterie du chevalier Clay qui a cédé au désespoir suite à une mission ratée.

Ce scénario se déroule d'abord à Cottenham, où les PJ pourront prendre contact avec une communauté ayant subi des actes d'horreur de la part de trois chevaliers noirs. Puis ils pourront apprendre que leur cible est partie à Paris et qu'elle tire sa penombra de la capitale en ruines.

Une fois arrivés à Paris, les PJ prendront contact avec l'avant-poste du Knight situé sur la tour Eiffel et commenceront à suivre la piste des chevaliers noirs. Ils passeront par le métro et rencontreront une communauté d'enfants. Les gamins les mèneront alors aux galeries Lafayette où ils rencontreront le roi de Lafayette qui leur expliquera que les chevaliers noirs lui ont volé ses proies. Puis, ils découvriront la planque des chevaliers noirs, dans la gare Saint-Lazare et comprendront que la coterie de Clay était possédée et qu'elle cherche à se racheter. Malheureusement, le roi de Lafayette choisira de lancer un assaut terrible sur les PJ et les chevaliers noirs à ce moment-là. Une bataille épique s'engagera jusque sur la tour Eiffel où les PJ devront batailler dur pour survivre.

Ordre de mission

MJ, lisez ceci à vos joueurs.

Chers écuyers,

Suite à votre mission dans la conforteresse 287 de l'arche de Londres, vous avez découvert que l'un des principaux trafiquants de penombra est un chevalier noir du nom de Clay. Vous devez tout faire pour retrouver ce renégat et les éventuels chevaliers noirs qui l'accompagnent. Votre mission principale est l'élimination des chevaliers noirs. Personne, pas même au Knight, ne doit savoir que nous pouvons perdre espoir.

[Lisez l'objectif secondaire]

Soyez prompts et sans pitié.

Objectif secondaire

En fonction du chevalier de la Table Ronde qui les dirige, les PJ se voient assigner un objectif secondaire.

Lancelot : *Vous devez, dans le même temps, découvrir pourquoi et comment les chevaliers sont tombés dans le désespoir.*

Lamorak : *Vous devez, à tout prix, éliminer la source de penombra où les chevaliers noirs se fournissent.*

Kay : *Si possible, vous devez éliminer les créatures de l'Anathème dont les chevaliers noirs se sont approchés.*

Gauvain : *Ne laissez rien se perdre, récupérez tout l'équipement et les méta-armures des chevaliers noirs.*

Palomydès : *On nous a parlé d'une communauté d'enfants sous le métro parisien. Convainquez son ou ses chefs de devenir feux follets.*

Dagonnet : *Essayez d'en apprendre plus sur la source de la penombra et si des créatures de l'Anathème la produisent.*

Bohort : *Les chevaliers noirs ont volé un vector, essayez de le récupérer.*

Sagramor : *Au diable les ordres, ramenez ces chevaliers noirs vivants et dans le plus grand secret. Ils feront de bonnes recrues pour notre section.*

Bédivère : *Si une puissante créature des ténèbres est derrière tout ça, éliminez-la.*



Le chevalier Clay et sa coterie

Ce que vos PJ peuvent apprendre au début de la mission : Clay et deux chevaliers, Brad et Sélène, formaient une coterie de la section Ogre, célèbre pour avoir beaucoup exploré les ténèbres au centre de l'Europe et pour y avoir accompli de nombreuses missions. Malheureusement, la dernière mission en date de Clay et ses hommes a mal tourné. Pour Kay, ils devaient retrouver la Joconde dans les méandres du Musée du Louvre, dont l'intérieur est hanté par les ténèbres et ses créatures. Une fois entrés, ils n'ont plus donné signe de vie et ont été laissés pour morts. Les équipes de secours n'ont rien trouvé, mais ont remis un rapport indiquant que des créatures puissantes et extrêmement dangereuses régnaient dans les couloirs du musée, comme si elles ne voulaient pas que les œuvres en sortent.

En termes de détails, Clay a 40 ans et vient de Los Angeles, il est équipé d'une armure Warrior. Brad a 31 ans et vient de Londres, il possède quant à lui une méta-armure Rogue. Et enfin, Sélène a 33 ans et vient de Paris, elle est dotée d'une méta-armure Paladin.

Ce que vos PJ peuvent apprendre auprès de Clay ou d'un de ses chevaliers une fois libérés de l'emprise du Masque :

En vérité, Clay et ses hommes ont survécu. Possédés par le Masque, ils sont devenus ses pions et tentaient de répandre les ténèbres dans l'arche de Londres par l'intermédiaire de la penombra. En fait, pour sauver la vie de ses chevaliers, alors menacés par des centaines de créatures bestiales, l'homme a pris la décision de passer un marché avec le Masque et de devenir son véhicule... Clay et sa coterie ne sont pas des chevaliers noirs, pas vraiment. Ils avaient simplement l'esprit contrôlé par le puissant Seigneur des ténèbres et, depuis que les PJ ont interrompu le trafic de penombra dans la conforteresse 287, la possession s'est levée d'elle-même.

Culpabilisant et terriblement affectés, les chevaliers noirs ont décidé de ramener la penombra là où ils la trouvaient, chez le roi de Lafayette à Paris, en échange des vies des enfants qu'ils lui avaient offerts comme paiement contre la drogue... Malheureusement, le roi de Lafayette n'a pas accepté et Brad a dû libérer les enfants de lui-même. Malgré son invisibilité, il a attiré sur la coterie de Clay la colère du roi et des dizaines de milliers de créatures bestiales sous ses ordres.

Acte 1 – La traque

Avant de partir, les chevaliers peuvent enquêter un peu à Camelot pour découvrir des informations sur Clay et ses chevaliers. Ils pourront apprendre ainsi les informations disponibles aux deux premiers paragraphes de l'encart précédent. Puis, ils peuvent partir en vector pour Cottenham où les chevaliers semblent avoir leur base d'opérations.

Cottenham

Ce petit village anglais typique, avec sa mairie et son église, se trouve à moins de 10 kilomètres de Cambridge et n'est aujourd'hui qu'une suite de maisons en ruines. Situé entre deux coteaux, Cottenham est constamment battu par une pluie épaisse et toujours sous une pénombre lugubre.

À leur arrivée, après avoir été déposés par le vector, les PJ peuvent enquêter un peu dans le village. L'église ou la mairie sont de bons points de recherche et d'enquête. Les autres bâtiments sont trop en ruines pour posséder un quelconque intérêt.

Dans l'église, sur un jet base *Instinct* ou *Perception* difficulté facile (1) à normal (3), les PJ peuvent trouver :

- Des restes de caisses faites d'un bois noir étrangement entrelacé, dans lesquelles on trouve des résidus de poudre noire (de la penombra).
- Une vingtaine de caisses en plastique, remplies de petites fioles vides servant à contenir la penombra.
- Cachés sous une trappe dans la sacristie, des sacs de couchage et du matériel pour cuisiner (réchaud, boîtes de conserve).
- Toujours dans la sacristie, une vingtaine de chaînes avec des menottes pour pieds et mains.
- Au niveau du clocher, quelques douilles et les marques d'un trépied sur un rebord.
- Dans le cimetière, derrière l'église, les PJ peuvent se rendre compte que la terre a récemment été retournée. S'ils creusent, ils peuvent découvrir un charnier où sont enterrés une trentaine de corps de femmes, d'enfants et de vieillards, horriblement abattus par des armes de guerre.
- Sur le sol, de lourdes empreintes. Sur un jet base *Savoir* ou *Instinct* difficulté facile (1), un PJ peut reconnaître les traces d'une armure Paladin.

Dans et autour de la mairie, sur un jet base *Instinct* ou *Perception* difficulté facile (1) à normal (3), les PJ peuvent trouver :

- Dans le jardin de la mairie fermé par une grille (facilement ouvrable par la force), des traces de piétinement et des chaînes et menottes par

dizaines sont accrochées à un mur. Sur un jet base *Technique* ou *Perception* difficulté facile (1), un PJ peut se rendre compte qu'elles ont été utilisées. On y voit du sang et de la peau.

- Sur le parvis en pierre de la petite mairie, des traces de brûlures à plusieurs endroits. Sur un jet base *Technique* ou *Perception* difficulté facile (1), un PJ peut se rendre compte qu'il s'agit des traces du décollage d'un vector.
- Dans le hall de la mairie, une dizaine de grosses caisses faites dans un bois noir et étrangement entrelacé. Chacune contient quelques traces de penombra, sans fiole.
- Dans une pièce de la mairie sans fenêtre, une salle qui ressemble à une prison sommairement aménagée (traces de sang, d'urine et de déjections sur le sol), le cadenas fermant encore la porte il y a peu peut être trouvé par terre. Un jet base *Technique* ou *Savoir* difficulté normal (3) permet de voir qu'il a été brisé à coup d'épée cinétique (une arme de chevalier).
- Sur le sol, de lourdes empreintes. Sur un jet base *Savoir* ou *Instinct* difficulté facile (1), un PJ peut reconnaître les traces d'une armure Paladin.

Après avoir fouillé les lieux, les PJ peuvent se rendre compte qu'ils sont observés par des personnes depuis le coteau situé à l'ouest où l'on trouve une grande et belle maison de maître. En s'approchant ou en regardant avec le zoom de leur heaume, les chevaliers peuvent se rendre compte qu'une demi-douzaine de rebuts les scrute. Dès qu'ils seront repérés, les rebuts accourent vers la maison. Naturellement, les PJ devraient décider d'aller voir les rebuts ou bien ils y seront poussés par le pilote de vector, tournant au-dessus de la zone, qui affirme avoir vu des gens blessés et mutilés rentrer dans une maison située sur le coteau ouest.

Le début de l'horreur

En allant à la rencontre des rebuts, les personnages voient l'horreur commise par les chevaliers noirs. Lorsqu'ils s'approchent de la maison, ils sont menacés par un cinquantenaire boitillant armé d'un vieux calibre 12. L'homme, un rebut sale et vêtu seulement d'un pantalon et d'un t-shirt malgré le froid, peut facilement être convaincu de baisser son arme si les PJ prouvent qu'ils sont de valeureux chevaliers (un jet base *Aura* difficulté faisable (2) suffit). L'homme, dénommé Bill, demande alors aux autres de sortir de la maison.

Cinq hommes mutilés, horriblement torturés, apparaissent alors et Bill raconte leur histoire :

Bill et les cinq autres sont les seuls survivants de la communauté de rebuts de Cottenham. Leurs femmes, leurs parents et leurs enfants ont été assassinés par les chevaliers noirs et enterrés derrière l'église. Eux ont été laissés en vie pour conditionner la drogue que les chevaliers noirs apportaient. À l'origine, ils étaient une douzaine d'hommes et, lorsqu'ils n'allaient pas assez vite ou lorsqu'ils se montraient irrespectueux, ils étaient mutilés ou torturés. Six sont morts à la suite de ces punitions.

Hier soir, alors que le petit groupe était enfermé dans sa prison de fortune, les chevaliers noirs sont partis rapidement, les laissant enfermés. Mais quelque chose d'étrange s'est passé. L'un des chevaliers noirs, avant de partir, a tranché le cadenas avec une lame. Bill a attendu d'entendre le vector décoller et a emmené les survivants dans sa maison. Malheureusement, les blessures de beaucoup de ses pairs semblent s'être infectées.

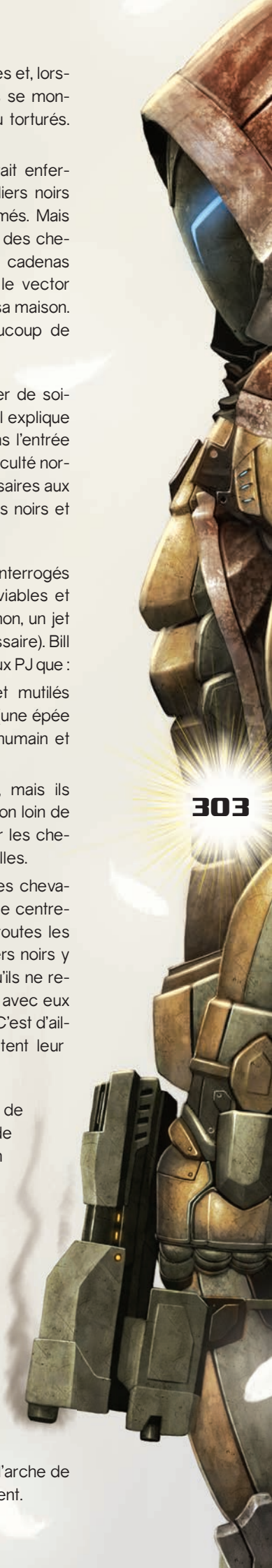
Pendant que Bill discute, un PJ peut tenter de soigner les hommes blessés. Dans ce cas, Bill explique qu'il possède une trousse de secours dans l'entrée de la maison. Un simple jet base *Savoir* difficulté normal (3) permet d'apporter des soins nécessaires aux pauvres victimes de la folie des chevaliers noirs et d'assurer leur survie.

Bill ou les hommes torturés peuvent être interrogés sans aucun jet si les PJ se montrent serviables et résolus à retrouver les chevaliers noirs (sinon, un jet base *Parole* difficulté normal (3) sera nécessaire). Bill ou l'une des victimes peuvent apprendre aux PJ que :

- Trois chevaliers les ont torturés et mutilés avec une lame vibrant étrangement (une épée cinétique) en y prenant un plaisir inhumain et cruel.
- Ils subissent cela depuis un mois, mais ils savent que d'autres communautés non loin de Londres ont aussi été dévastées par les chevaliers, mais ils ne savent pas lesquelles.
- Ils ont pu entendre nettement que les chevaliers trouvaient leur penombra dans le centre-ville de Paris et qu'ils s'y rendaient toutes les semaines. Ils disent que les chevaliers noirs y sont sans doute partis hier soir et qu'ils ne reviendront pas ici, car ils ont emporté avec eux les caisses de penombra restantes. C'est d'ailleurs la première fois qu'ils remportent leur marchandise.

Si les PJ n'ont pas interrogé les victimes de Cottenham ou Bill, celui-ci leur explique de lui-même qu'il a surpris une conversation dans laquelle les chevaliers noirs disaient se rendre dans le centre-ville de Paris toutes les semaines pour récupérer des caisses de penombra. Il sait que les chevaliers noirs y sont partis hier soir et qu'ils ne reviendront pas ici, car ils ont emporté avec eux les caisses de penombra restantes.

Les PJ peuvent donc partir pour Paris. Le vector les conduit à l'avant-poste de la tour Eiffel. Ils peuvent aussi décider d'aider la communauté de Cottenham, mais les rebuts ne veulent pas partir dans l'arche de Londres. À eux d'improviser s'ils le souhaitent.



Acte 2 – Voyage à Paris

Le voyage vers Paris en vector ne dure normalement que quelques dizaines de minutes. Une fois arrivés près de la Tour Eiffel, les PJ sont déposés prestement. Le pilote de vector leur confirme que des noctes (voir **Annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème - page 349**) survolent la zone en grand nombre et qu'il doit partir le temps qu'ils passent. En fait, la nuée de noctes au-dessus de Paris sera visible pendant longtemps depuis le sol et durera jusqu'à ce que les PJ accomplissent leur mission. Ils devront donc parcourir Paris à pied.

L'avant-poste de la tour Eiffel

En arrivant au pied de la tour Eiffel, les chevaliers sont invités à monter dans l'avant-poste. Ils peuvent y rencontrer le chevalier Guillaume, bel homme d'une trentaine d'années, de la section Dragon, chef de l'avant-poste en armure Warmaster, et ses trois chevaliers, Pierre (en armure Bard), Jonah (en armure Warrior) et Maria (en armure Ranger). Avec eux, une dizaine de simples agents et techniciens du Knight en combinaison Guardian. L'équipe est cantonnée à la surveillance de Paris et à l'allumage des milliers de lumières UV fixées sur la tour en cas de percée des ténèbres. Un gros réacteur à énergie alpha situé dans un ancien restaurant au deuxième étage sert à alimenter l'avant-poste. Partout sur les rambardes des étages ont été dressés des postes de tirs et de gros projecteurs UV.

En interrogeant les chevaliers sur l'équipe de Clay, les PJ peuvent apprendre que :

- Une équipe de deux chevaliers a été vue récemment. Ils ont débarqué d'un vector et sont entrés dans la station de métro du Trocadéro. Guillaume a tenté de les joindre, mais sans succès. Il pensait que c'était les écuyers d'un chevalier en mission spéciale. Le groupe était composé d'une armure Rogue et d'une armure Paladin.
- Depuis cette nuit-là, des créatures s'excitent et commencent à être plus visibles en ville (des bestians et des faunes de la Bête) comme si quelque chose couvait. Le fleuve est infesté de grosses créatures marines inconnues et dangereuses et les noctes sont de plus en plus nombreux et présents.

Passée l'entrevue avec Guillaume et ses chevaliers, les PJ peuvent partir pour la station de métro située derrière les jardins du Trocadéro, juste en face de la tour Eiffel. En traversant les jardins, les chevaliers peuvent se rendre compte du silence et de la pénombre qui règnent sur Paris. Tout y est en ruines et seule la tour Eiffel illumine un peu les environs.

Rencontre avec la communauté des enfants du métro

Arrivés devant la bouche de métro, les PJ peuvent se rendre compte que de lourdes traces, les mêmes qu'à Cottenham, sont bien visibles dans le béton et sur les marches.

Les PJ doivent suivre ces traces dans le métro pour traquer leurs cibles.

Très rapidement, les PJ se rendent compte que les ténèbres les enserrent et que les traces s'enfoncent dans les tunnels partant vers le nord-ouest, en suivant la ligne 9 du métro, vers le 2e arrondissement et la station Chaussée d'Antin.

Sur le chemin, ils entendent des rires d'enfant et se sentent observés à plusieurs reprises, croyant apercevoir de temps en temps des lumières de bougie. Un jet base *Instinct* ou *Perception* difficulté facile (1) permet de se rendre compte qu'effectivement, le groupe est observé de loin par de petites formes humanoïdes : des enfants.

Si les PJ essaient de les rencontrer ou de les prendre au piège, les quatre enfants ne montrent aucune peur, mais manifestent plutôt une haine envers ceux qu'ils traitent d'adultes et les menacent d'armes simples (lames, bâtons, etc.). Un jet base *Aura* ou *Parole* difficulté normal (3) permet de calmer les enfants et de leur signifier que le groupe n'est pas hostile.

Si les PJ attaquent, ils perdent automatiquement chacun 1D6 + 3 points d'espoir et les enfants fuient dans les couloirs du métro.

Si les PJ se montrent calmes, expliquent leur présence et essaient de rendre les enfants dociles, alors le plus vieux d'entre eux et aussi le plus calme explique qu'il veut bien parler.

Les PJ peuvent aussi simplement continuer à suivre les traces de la Paladin.

Scène optionnelle : Les enfants du métro

Le plus grand des enfants, nommé Théo et âgé de 13 ans, explique aux PJ qu'il peut les conduire à son chef. Si on lui demande des informations sur sa communauté, Théo explique :

- Lui et une centaine d'autres enfants vivent dans la station Miromesnil qui a été sécurisée puis murée au début de l'Anathème. Ainsi, les gamins du métro vivent dans la lumière grâce à un générateur et possèdent l'eau courante grâce à des installations militaires encore fonctionnelles.
- La petite communauté est dirigée par Nathan, âgé de 14 ans, qui s'est autoproclamé le seigneur du métro. C'est lui qui a organisé la vie de la petite communauté.

- Les créatures des ténèbres n'attaquent jamais la communauté qui est très discrète et qui semble protégée de loin par les chevaliers de la tour Eiffel.

Après quelques centaines de mètres de marche, les PJ arrivent à la station Miromesnil. Bien protégée par des murs métalliques, des sacs de sable et des barbelés, la station semble être une vraie petite forteresse. Un seul escalier mène vers l'extérieur et il est constamment fermé par une lourde porte en métal. De loin, des tentes et des préfabriqués sont visibles dans la station.

À leur arrivée, les PJ sont reçus par des gardes, des enfants à l'air triste vêtus d'armures et de protections sommaires et équipés de pistolets et de fusils. Théo explique aux autres enfants qu'il a conduit les chevaliers ici parce qu'ils sont là pour traquer les « méchants » chevaliers.

Passé ce petit passage, les chevaliers peuvent rencontrer le seigneur du métro. L'enfant, vêtu d'habits simples, pantalon et t-shirt, est aussi doté d'une cape rouge. Il dégage, malgré son jeune âge, un étrange magnétisme et, surtout, la lumière semble plus forte autour de lui.

En parlant avec le seigneur du métro, les chevaliers peuvent se rendre compte qu'il parle presque comme un adulte et qu'il est doté d'un esprit acéré. Sur des jets base *Parole* ou *Aura* difficulté faisable (2), les chevaliers peuvent apprendre que :

- Les chevaliers noirs ont enlevé une quinzaine d'enfants de la communauté depuis environ 8 semaines. À chaque fois, ils enlevaient des enfants en patrouille.
- Les chevaliers noirs ont essayé de contacter la communauté, mais ils ne s'en sont pas approchés. Ils voulaient passer un marché, mais le seigneur a refusé.
- Le seigneur du métro pense que les chevaliers amènent les enfants chez le roi de Lafayette, une créature bestiale vivant dans les anciennes galeries Lafayette et adorant dévorer les enfants. Le roi est accompagné d'une suite de faunes et de bestians, des créatures monstrueuses et dangereuses. Il ne saurait dire combien il y en a.
- C'est à cause du roi de Lafayette que les enfants du métro ne sortent pas au-dehors. Dès qu'ils sortent, ils sont traqués. Ils n'ont quasiment aucun contact avec l'extérieur.
- Les créatures bestiales vivant en ville (faunes et bestians) sont devenues plus énervées et encore plus violentes depuis la nuit dernière. On entend des cris en ville et des bruits de combat.
- Le seigneur du métro demande aux chevaliers de se rendre aux galeries Lafayette pour retrouver les enfants enlevés.
- Les enfants vivent bien ici. Ils sont un regroupement de nombreux gamins de la ville dont les parents sont morts avec l'arrivée de l'Anathème.

Après avoir discuté avec le seigneur, les chevaliers peuvent repartir et continuer à suivre les traces de l'armure Paladin.

Ces traces les mènent à la Chaussée d'Antin, une station située non loin des galeries Lafayette.

Rencontre avec le roi de Lafayette

En s'approchant de la station de métro où les traces passent, les PJ peuvent se rendre compte qu'elle est envahie par une végétation sombre, huileuse et très luxuriante qui semble parfois se mouvoir. En sortant de la station, les PJ aboutissent à un carrefour entre deux grandes voies : le boulevard Haussman et la rue La Fayette.

Le carrefour est envahi par une véritable jungle de bois noir, avec feuilles, buissons, lianes et arbres entrelacés. Un jet base *Savoir* ou *Instinct* difficulté facile (1) permet de se rendre compte que c'est le même bois qui a servi à la fabrication des caisses de penombra trouvées à Cottenham.

Jouxtant le carrefour, les PJ peuvent voir les galeries Lafayette, elles aussi noyées sous une végétation luxuriante. Les traces de l'armure Paladin semblent s'y rendre. En s'approchant, les PJ peuvent s'apercevoir qu'ils sont observés depuis l'intérieur des galeries Lafayette. Des formes et des yeux noirs et luisants les épient.

Si les PJ tentent de faire un pas pour entrer dans l'immense hall des galeries, dont la porte est défoncée par les arbres et les racines depuis longtemps, ils entendent une énorme voix bestiale, parlant dans leur langue et leur ordonnant de ne pas entrer dans le domaine du roi de Lafayette.

Si les PJ tentent d'entrer tout de même, ils sont alors attaqués par des sujets du roi de Lafayette dans le hall. Les PJ affrontent ainsi des bestians et des faunes (voir l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 350 et page 351**) à raison de 2 bestians par PJ et d'un faune pour 2 PJ.

Si les PJ tentent de répondre à la voix ou s'ils ont vaincu les serviteurs, ils entendent un rire et la grosse voix leur demande ce qu'ils font aux portes de son domaine. En fonction de leurs questions, la voix peut leur apprendre plusieurs choses, sur des jets base *Parole* difficulté facile (1) à normal (3) :

- C'est le roi de Lafayette qui parle.
- Un chevalier dans une grosse armure est venu ici, mais il est reparti dans son antre (un seul était visible par les créatures de la Bête).
- L'antre des chevaliers est situé non loin, dans un lieu où l'on trouve de grosses machines de fer roulant sur des voies ferrées. Il y a un temple dédié à la consommation sous ce lieu. Un jet base *Savoir* ou *Technique* difficulté faisable (2)

permet de savoir que le roi de Lafayette parle d'une gare. La plus proche est la gare Saint-Lazare.

- Les chevaliers voulaient redonner la penombra au roi et se voir rembourser de leur dernier paiement.
- Le roi faune n'avoue pas facilement qu'il a été payé en enfants, mais le peut si les PJ se montrent convaincants.
- Hier, le roi a été volé. Ses biens ont été subtilisés par quelque chose d'invisible, qui sentait le métal, qui sentait comme les chevaliers (un jet base *Instinct* ou *Technique* difficulté facile (1) permet de comprendre qu'il s'agit d'une armure Rogue).

Dans tous les cas, si les PJ traquent le roi dans les galeries, ils ne le trouvent pas. S'ils montent aux étages, ils peuvent voir une grande forme disparaître dans une nuée de noctes sortant par la fenêtre. Le roi de Lafayette préfère fuir que combattre et fuira quoi qu'il arrive.

Si les PJ n'ont pas cherché à discuter avec le roi et explorent les galeries, ils découvrent dans les sous-sols envahis par des racines un lieu abominable, un garde-manger sanglant, avec des morceaux de petits corps humains, des cages, des chaînes et des tables où l'on trouve de la peau humaine et parfois des cheveux ou des ongles. Une bonne occasion de tester l'espoir des PJ.

De plus, s'ils n'ont pas obtenu les informations de la part du roi, les PJ peuvent rencontrer un petit bestian mutilé, souhaitant survivre à tout prix et parlant la langue de chaque PJ. Cette créature, sans doute l'esclave du roi de Lafayette, explique aux PJ les mêmes choses qu'ils auraient pu apprendre du roi.

Une fois cette scène terminée, les PJ peuvent se rendre à la gare Saint-Lazare pour tenter de débusquer Clay et ses chevaliers.

Acte 3 – Confrontation

Les PJ arrivent donc à la gare Saint-Lazare. Sur le parvis de la gare, ils peuvent remarquer un vector très abîmé (un jet de base *Technique* ou *Perception* difficulté facile (1) permet de voir que des milliers de morsures de noctes constellent l'appareil et ont arraché des plaques entières de blindage) et autour, les cadavres de centaines de créatures bestiales.

Un jet base *Perception* difficulté normal (3) permet de voir qu'un chevalier en armure Paladin (le chevalier Sélène) est posté à une fenêtre. Si les chevaliers la remarquent, alors Sélène les remarque aussi (elle est équipée de tous les modules de vue alternative disponibles) et les contacte sur leur canal audio. Elle leur dit simplement que Clay les attendait.

À ce stade de la mission, les PJ ont réellement le choix : soit attaquer les chevaliers noirs, soit essayer de parlementer avec eux.

- S'ils attaquent les chevaliers noirs, Sélène active son champ de force Shrine et explique qu'ils ne sont pas des ennemis. À ce moment, Brad (en armure Rogue) et Clay (en armure Warrior) sortent accompagnés d'une dizaine d'enfants, dont certains sont blessés. Aux chevaliers de choisir s'ils continuent le combat, mais dans ce cas, celui-ci risque d'être un carnage et plusieurs gamins mourront sous les balles (si c'est le cas, les PJ perdent 1D6 point d'espoir par tour en phase de conflit). Les trois chevaliers noirs possèdent chacun trois modules communs ainsi que des armes standards ou avancées et seulement la moitié de leurs PA. Seul Clay possède une arme rare, une épée cinétique. Sans cela, les trois ont des profils de chevalier commun (voir l'**annexe 1 : Bestiaire - L'ennemi humain - page 370**).
- S'ils tentent de parlementer, ils voient Brad (en armure Rogue) et Clay (en armure Warrior) sortir avec une dizaine d'enfants blessés et affamés.

Le marché de Clay

Si les PJ n'ont pas attaqué ou s'ils stoppent le combat lorsque Clay et les enfants sortent, alors ils peuvent parlementer avec le « chevalier noir ».

L'homme est fatigué, son armure est éraflée et abîmée en de nombreux endroits (comme celles de ses collègues). Il enlève son heaume et parle à visage découvert.

Voilà ce qu'il dit de lui-même ou en réponse à des questions :

- Ils sont désolés et n'étaient pas eux-mêmes. Clay porte la responsabilité de cette folie.
- Ils savaient que le Knight allait les retrouver, c'est pour cela qu'ils ont laissé Bill et les autres en vie à Cottenham.
- Depuis leur mission au Louvre, lui, Sélène et Brad sont possédés par une entité étrange se nommant le Masque. Ils ont dû passer un marché avec le Masque pour rester en vie et ne pas se faire tuer dans le musée, car ils étaient acculés et allaient mourir.
- Ils ne sont plus possédés depuis hier soir (en fait depuis que les PJ ont résolu l'affaire du meurtre et stoppé la propagation de la penombra durant le scénario du kit d'initiation).
- Quand la possession a cessé, ils ont entendu un cri de rage.
- Quand ils étaient possédés, ils n'avaient plus le contrôle de leur corps, ne pensaient plus à leurs actes, mais voyaient ce qu'ils faisaient et entendaient tout distinctement.

- Ils sont tous au bord du désespoir, mais, depuis qu'ils sont libérés de la possession, ils essaient de racheter leurs erreurs.
- Pendant que Sélène occupait le roi de Lafayette avec les caisses de penombra qu'elle voulait se faire rembourser, Brad est allé libérer les enfants prisonniers des galeries. Clay réparait le vector et préparait la défense du lieu, car il sait que les serviteurs du roi vont venir les trouver. Ils voulaient ramener les enfants dans le métro, mais des créatures de la Bête les empêchent de sortir d'ici.
- C'est le roi de Lafayette qui leur fournissait la penombra. Le Masque leur a donné un moyen de contenter l'appétit du roi (la communauté d'enfants).

Clay, Brad et Sélène veulent se racheter, il faut que les PJ le ressentent. Cependant, ils ont un ordre de mission clair et précis qui ne laisse pas de place aux tergiversations. « *Votre mission principale est l'élimination des chevaliers noirs. Personne, pas même au Knight, ne doit savoir que nous pouvons perdre espoir.* »

Cependant, les trois chevaliers noirs, qui étaient en fait des personnages possédés et non des renégats, n'étaient pas eux-mêmes et n'ont pas réellement cédé au désespoir.

À ce stade du scénario, aux PJ de juger ce qu'il est bon de faire. Ils ne peuvent contacter leur chevalier de la Table Ronde, actuellement en mission, et doivent se débrouiller seuls. Mais s'ils désobéissent à l'ordre de mission, ils seront sans doute sermonnés. Cela dit, ramener des chevaliers noirs souhaitant revenir dans le droit chemin et se racheter est un bel acte d'abnégation et, surtout, un acte héroïque (MJ, n'hésitez pas à donner un point d'héroïsme à chaque PJ s'ils choisissent de laisser Clay, Brad et Sélène en vie et à leur faire aussi récupérer 1D6 point d'espoir).

S'ils suivent les ordres, Clay demande à ce qu'on laisse Brad et Sélène en vie. C'est lui qui a choisi de pactiser avec le Masque. Brad et Sélène sont finalement innocents.

Dans tous les cas, Clay, Brad et Sélène se laissent abattre sans combattre si les chevaliers les jugent coupables et estiment qu'ils doivent mourir.

Tuer Clay fait subir à chacun des PJ la perte de 1D6 point d'espoir.

Tuer l'ensemble des chevaliers noirs leur fait perdre à chacun 3D6 points d'espoir.

Quoi qu'ils choisissent de faire, une fois cette scène résolue, les PJ, les enfants et les chevaliers noirs (s'ils sont encore vivants) peuvent entendre un cri bestial provenir de l'intérieur de la gare et plusieurs autres se répercutant partout en ville.

L'attaque du roi

À ce moment, des centaines de bestians se mettent à sortir de la gare et des centaines d'autres arrivent par les rues alors que des faunes se mettent à jeter

Exécuter Clay ?

La suite du scénario est développée dans l'optique où Clay, Sélène et Brad n'ont pas été exécutés. Si les chevaliers le font, ce qui est tout à fait possible, alors il vous faudra penser à faire remarquer aux joueurs que le vector, même s'il est en mauvais état, a l'air de pouvoir voler. D'ailleurs, la fuite se montrera plus difficile, et sans Clay ni Sélène pour aider, la bande lors de « l'attaque du roi » aura un score de débordement de 14 et non plus de 10, et il faudra lui infliger 100 points de violence pour que le premier assaut soit repoussé.

Enfin, lors de la scène *Exfiltration*, l'action « aider les chevaliers noirs » ne sera simplement pas disponible.

voitures et lampadaires vers les PJ et PNJ (ils ratent leurs attaques).

Très vite, les enfants se mettent à hurler et Clay demande aux PJ de monter dans le vector qu'il réparait et de conduire les enfants en lieu sûr. Brad monte avec les PJ et Clay et Sélène restent en bas pendant que le vector, abîmé et toussotant, est en train de démarrer. Un jet base *Technique* difficulté normal (3) permet de prendre le contrôle du vector. Un deuxième jet base *Technique* difficulté délicat (4) permet de le faire décoller. Il faut en tout une quarantaine de secondes, ou quatre tours en phase de conflit, pour que l'appareil décolle.

Le vector est un modèle Harpie du Knight avec seulement 70 points d'armure et plus aucun CdF, mais le chevalier le pilotant possède quand même le bonus de *manœuvrabilité* (voir l'**annexe 2 : Arsenal – Véhicules – page 420**).

Les balles et les coups pleuvent en bas. Si les PJ aident Sélène et Clay pendant le décollage, alors ils entrent en phase de conflit. La bande est extrêmement puissante (elle n'est pas destructible, est touchée par toutes les attaques et possède un débordement de 10) et après 3 tours seulement, le vector abîmé risque d'être détruit si les héros n'aident pas les chevaliers noirs. Au tour 1, les premiers dégâts se font sentir. Au tour 2, le vector commence à fumer et au tour 3, le pilote en place voit tous les voyants s'allumer. Les personnages montés à l'intérieur ne subissent pas les dégâts de débordement de la bande, mais si des chevaliers se trouvent en bas à aider Clay et Sélène, ils les subissent.

Il faut infliger au moins 150 points de violence à la bande en 3 tours ou moins pour que Clay et Sélène repoussent une première vague et montent dans le vector avec les PJ et les enfants.

Infliger plus de 50 points de violence permet seulement de sauver Clay, Sélène subissant les coups dévastateurs d'une demi-douzaine de faunes, elle est alors tuée par un panneau planté dans le crâne.

Si les PJ réussissent à faire décoller le vector, ils reçoivent un appel du chevalier Guillaume de la tour Eiffel qui leur dit que des créatures bestiales sont partout et que la lumière de la tour peut les protéger de ces monstres. Il leur dit aussi que des nuées de centaines de milliers de noctes commencent à affluer dans les airs. Seuls les abords de la tour Eiffel semblent être épargnés grâce à la puissante lumière diffusée autour, notamment par les projecteurs UV.

Le crash

Les PJ devraient normalement vouloir se rendre à la tour Eiffel avec le vector pour mettre les enfants en sécurité et ramener les chevaliers noirs au Knight. Alors qu'ils sont en l'air, l'appareil est assailli par des milliers de noctes qui commencent à dévorer sa structure métallique (voir l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 349**).

Comme pour le combat contre la horde colossale, il est impossible de vaincre les noctes qui sont bien trop nombreux (ils possèdent exceptionnellement une cohésion illimitée). Il faut juste tenir un maximum de tours avant que le vector ne soit plus en état de voler.

Le vector peut arriver aux abords de la tour Eiffel après 3 tours en phase de conflit seulement. Si les PJ y arrivent, alors les noctes sont repoussés par la puissante lumière.

Il faut infliger au moins 60 points de violence à la bande de noctes en un tour (et un seul) pour qu'elle ne fasse pas de dégâts sur le vector. Si le vector subit deux fois des dégâts, alors des alertes sonnent partout à l'intérieur et il se crashe sur le pont de l'Alma. Le pilote peut essayer tout ce qu'il veut, le crash est inévitable. Cependant, un jet base *Dextérité* ou *Technique* difficulté ardu (5) permet de faire en sorte que le vector glisse sur le pont plutôt que de s'y écraser.

Lors du crash, si l'appareil s'écrase, alors les chevaliers (PNJ comme PJ) subissent chacun 5D6 points de dégâts sans prise en compte du CdF. Les chevaliers peuvent trouver des solutions pour éviter le crash, comme sauter de l'appareil ou encore protéger les enfants d'une manière ou d'une autre. S'ils n'agissent pas, sur la dizaine d'enfants, 1D6 meurent dans le crash. Dans ce cas, les chevaliers perdent instantanément 2D6 points d'espoir, peu importe le nombre d'enfants tués.

Exfiltration

Si les PJ sont encore en vie et s'ils arrivent aux abords de la tour Eiffel, alors ils voient des dizaines de milliers de bestians et des centaines de faunes commencer à traverser la Seine, tantôt sur les ponts, tantôt à la nage ou par des bonds gigantesques. Au-dessus, des dizaines de nuées de noctes survolent Paris et convergent vers la tour Eiffel.

Les PJ, les enfants et les chevaliers noirs sont vite accueillis par Guillaume et ses chevaliers alors que la horde innombrable s'approche de la tour. Au loin, les PJ peuvent entendre une énorme voix, celle du roi de Lafayette, hurler à tue-tête : « *Rendez-moi les enfants ! Rendez-moi mon repas ! Rendez-les-moi !* »

Si les PJ ne le font pas d'eux-mêmes, le pilote de leur vector les contacte en leur disant qu'il a reçu l'ordre de venir les chercher, car la section Korrigan a reçu une alerte sérieuse quant à l'activité des ténèbres à Paris. Il sera là dans quelques minutes avec deux autres appareils qui exfiltreront l'équipe de Guillaume.

Ce combat est le dernier du scénario et représente son climax. Encerclés dans la tour Eiffel, les PJ doivent se défendre et notamment protéger les enfants ainsi que le générateur qui permet aux projecteurs UV d'éloigner les nuées de noctes. Les chevaliers noirs et ceux de Guillaume retiennent l'ensemble de la horde, en s'occupant notamment des bestians, mais très vite, des vagues de monstruosités commencent à escalader la tour Eiffel et à grimper aux étages.

Pour réussir à être exfiltrés, les PJ doivent tenir 6 tours. Au premier tour, ils peuvent tirer sur les créatures escaladant la tour Eiffel ou sur ceux montant par les escaliers ou la cage d'ascenseur.

Au deuxième tour et à chaque tour suivant, un bestian par PJ et un faune par tranche de 2 PJ viennent les attaquer. Durant le combat, il faudra faire des choix. En plus de se battre contre ses agresseurs, chacun des PJ peut ainsi choisir de (pour une action de déplacement) :

- Défendre le générateur.
- Aider les chevaliers noirs.
- Aider Guillaume et ses chevaliers.
- Aider les agents du Knight en poste à la tour Eiffel.
- Protéger les enfants.
- Empêcher d'autres créatures de monter.

Défendre le générateur permet d'empêcher une bande de noctes de s'immiscer dans le combat en assurant la diffusion de lumière autour du monument. Si les PJ ne défendent pas le générateur durant deux tours successifs, alors celui-ci est détruit par un faune et une bande de noctes (voir l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 351**) avec une cohésion de 200 engage le combat contre tous les chevaliers présents dans la phase de conflit.

Aider les chevaliers noirs permet d'assurer leur survie. Ne pas les aider pendant deux tours successifs cause la mort d'un des trois, au choix du MJ. Tous

les deux tours suivants, un autre chevalier noir meurt si les PJ ne viennent pas les aider.

Aider Guillaume et ses chevaliers permet d'assurer leur survie. Ne pas les aider pendant deux tours successifs cause la mort de l'un d'eux (sauf Guillaume), au choix du MJ, et fait perdre 1D6 point d'espoir à chacun des PJ après le combat. Tous les deux tours suivants, un autre chevalier meurt si les PJ ne viennent pas les aider, causant ainsi de nouveau la perte de 1D6 point d'espoir à la fin du combat.

Aider les agents du Knight en poste à la tour Eiffel permet de provoquer l'effet *lumière* sur tous les bestians et tous les faunes présents dans la scène, les agents utilisant des lampes UV et des grenades flash. Les aider permet aussi d'assurer leur survie et ne pas les aider pendant un seul tour cause la mort de un à trois d'entre eux et fait perdre 1D6 point d'espoir à chacun des PJ après le combat. Tous les tours suivants, un à trois autres agents meurent si les PJ ne viennent pas les aider et cela cause de nouveau la perte de 1D6 point d'espoir à la fin du combat.

Protéger les enfants permet de ne pas perdre de points d'espoir. Ne pas les aider pendant un seul tour cause la mort d'un ou deux enfants et la perte de 1D6 point d'espoir à chacun des PJ après le combat. Un ou deux enfants meurent ainsi à chaque tour si les PJ ne viennent pas les aider causant ainsi la perte de nouveaux points d'espoir à la fin du combat.

Empêcher d'autres créatures de monter permet de retarder les assauts de bestians et de faunes par tour et de limiter leur arrivée à seulement 1 bestian pour 2 PJ et 1 faune pour 4 PJ. Bien entendu, il y a beaucoup d'autres créatures à côté, partout sur la tour Eiffel, mais elles n'attaquent pas les PJ.

Si les PJ survivent 6 tours, ils voient arriver à la fin du tour 6 trois vectors qui viennent pour les exfiltrer. Les vectors subissent les attaques de noctes et des assaillants, mais réussissent à tenir bon et à éliminer les menaces les plus proches en faisant feu de toutes leurs armes.

Charger tout le monde dans les vectors ne prend que quelques secondes et signifie la fin du combat. En partant avec les vectors, les PJ peuvent voir des noctes entourer les piliers de la tour Eiffel malgré la centaine de lumières. Par milliers, ils commencent à dévorer le métal. Le monument se met à vaciller puis s'écroule sous son propre poids vers le pont de l'Alma dans un nuage de débris et de poussière.

Épilogue

De retour au Knight, les chevaliers peuvent débriefer avec leur chevalier de la Table Ronde et lui expliquer ce qui se passe à Paris. S'ils ont décidé d'accepter la rédemption de Clay et de ses chevaliers, ils ne sont pas sermonnés s'ils expliquent bien que les cibles cherchaient la rédemption. Clay, Brad et Sélène, du moins ceux qui ont survécu, sont tout de même mis au cachot pour un temps indéterminé. Les agents, Guillaume et ses chevaliers sont affectés à d'autres missions.

Si les PJ ont sauvé les enfants, ceux-ci sont intégrés à l'arche et une mission de secours est envoyée pour sauver les autres vivants dans le métro.

Enfin, si les PJ parlent de la penombra et de son fabricant, ils permettent au Knight de faire un pas dans sa lutte contre la penombra et reçoivent ainsi 5 PG supplémentaires.

Passé quelques heures de repos, les PJ reçoivent un message de la part de leur chevalier de la Table Ronde leur disant qu'un lac de ténèbres nocturnes vient d'apparaître sur Paris et que la zone est mise en quarantaine pour un temps indéterminé.





Inspirations

Ambiance sonore

Mission 2

Le froid et la nuit

Type de mission : Action, combat, protection

Inspirations : le film *Assaut* de John Carpenter, des films de zombies tels que *28 jours plus tard* de Dany Boyle ou le roman *World war Z*. Pour les moments calmes, la bande originale du film *Oblivion* peut être utilisée, ainsi que celle de *28 jours plus tard* ou encore le morceau *Ma-Ma's Requiem* de la bande originale du film *Dredd* (2012). Pour les scènes de combat, la bande originale du film *Dredd* peut donner un côté plus cyberpunk et martial, et le morceau *Mombasa* du film *Inception*. Lors de la rencontre avec Mao Hou-Chi, la chanson *The Voice Someone Calls* de *Persona 3* (Shoji Meguro) répétée en boucle peut permettre d'instaurer une ambiance de malaise.

Points d'héroïsme à distribuer : 3 par PJ.

Ce scénario se passe au nord de la Sibérie centrale, durant la nuit polaire. Là-bas, autour du solstice d'hiver, le soleil cesse de se lever et laisse place à une nuit qui dure des jours. C'est justement au début de cette obscure période que la coterie des héros est mandatée pour découvrir ce qui est arrivé à l'avant-poste du Knight situé dans cette zone. Dès leur arrivée, les chevaliers vont rapidement subir les assauts répétés de hordes de créatures de la Chair. Il est clair que celles-ci sont à la recherche de quelque chose et seuls les chevaliers sont le rempart entre cette armée de ténèbres et sa cible.

MJ, pour mettre en scène cette mission, servez-vous du cadre d'aventures « Sibérie centrale » et des différents éléments d'ambiance qui y sont décrits (voir le **chapitre 10 - page 267**).

Synopsis

Les héros sont envoyés au nord de la Sibérie centrale (au-dessous de l'archipel de la Terre du Nord) afin de venir en aide à un avant-poste du Knight. Arrivés sur place et alors qu'ils constatent que la nuit polaire ne fait que commencer, ils vont découvrir que la coterie qui surveillait la région a été attaquée par une horde de créatures de la Chair et n'a pas survécu à l'assaut. Après avoir eux-mêmes fait face à une nouvelle charge des créatures, les héros vont très vite se rendre compte que l'avant-poste n'était pas la cible de la horde, mais que celle-ci se dirigeait vers un bunker situé non loin au nord et renfermant un centre de recherche sur le désespoir induit par l'Horreur.

Il va vite apparaître qu'un des cobayes présents dans le centre a beaucoup de valeur pour la Chair et que celle-ci fera tout pour le récupérer. C'est en fait Stasya Macharine, une des plus illustres chercheuses du lieu, qui a ramené il y a peu ce qu'elle pense être un nouveau type de désespéré de l'arche de Chongquing. L'homme qu'elle étudie n'a pourtant rien à voir avec un humain touché par le désespoir. Il s'agit en fait d'un être de la Chair, un espion créé pour s'infiltrer dans les arches. C'est un enfant de la Chair.

Ce sera aux chevaliers de trouver la solution pour arrêter les hordes de Chair qui semblent s'échouer en vagues incessantes sur le bunker. Il leur faudra agir vite, car le centre de recherche et leurs équipements ne tiendront certainement pas jusqu'à la fin de cette longue nuit polaire.

Ordre de mission

MJ, lisez ceci à vos joueurs :

Chers écuyers,

La section Korrigan a reçu il y a quelques minutes un message d'alerte venant d'un avant-poste de notre organisation situé au nord de la Sibérie centrale, dans les terres situées au-dessous de l'archipel de la Terre du Nord. Ce message était difficilement compréhensible, entrecoupé, et le Korrigan n'a pas réussi à rétablir un contact depuis. Je vous demande donc d'aller porter secours à vos collègues et de découvrir ce qui leur est arrivé.

[Lisez l'objectif secondaire]

Soyez prompts et sans pitié.

Objectif secondaire

En fonction du chevalier de la Table Ronde qui les dirige, les PJ se voient assigner un objectif secondaire.

Kay : *De plus, dans l'optique où il s'agirait d'une manifestation de l'Anathème, vous devez y mettre fin.*

Gauvain : *De plus, cet avant-poste est associé à la section Giant et permet le test de certains prototypes dans des conditions de grand froid. S'il s'avère que les agents présents ne peuvent plus continuer leur mission, veillez à ramener l'équipement entreposé là-bas.*

Lamorak : *Si la coterie a subi un malheur, récupérez un maximum de matériel et faites disparaître le reste.*

Lancelot : *De plus, les chevaliers de l'avant-poste ont été envoyés là-bas après avoir échoué à une mission et subi des pertes. Vérifiez leur état mental et enquêtez sur toute trace de désespoir au sein de la coterie.*

Palomydès : *De plus, nous avons reçu des signalements étranges des abords de l'avant-poste, enquêtez dessus et découvrez leur source.*

Dagonnet : *S'il s'agit d'une manifestation de l'Anathème, essayez d'enquêter dessus et d'en apprendre un maximum.*

Bohort : *Cet avant-poste est un phare pour les pilotes de vector, faites en sorte que les communications soient rétablies avec la section Korrigan.*

Sagramor : *S'il s'agit d'Anathème, tuez toutes les créatures jusqu'à la dernière.*

Bédivère : *Si tout cela est lié aux ténèbres, découvrez quel Seigneur sévit sur cette partie du globe et comment il fait pour se déplacer aussi loin des ténèbres.*

Avant de partir, les chevaliers peuvent se procurer les informations suivantes :

- La Sibérie centrale est un lieu désert dans lequel on dénote très peu de présence de l'Anathème.
- La mission débutant au solstice d'hiver, les PJ vont devoir agir durant la nuit polaire, c'est-à-dire que le soleil ne se lèvera pas avant plusieurs jours sur la zone dans laquelle a lieu leur mission.
- L'avant-poste est occupé par une coterie de trois chevaliers du service Giant. Ceux-ci, en plus de surveiller la zone, avaient pour travaux principaux de tester les équipements dans des conditions de grand froid. Il n'y a aucun personnel scientifique avec eux.

Les chevaliers de l'avant-poste

Si les PJ se renseignent sur les chevaliers auxquels ils viennent en aide, ils découvrent qu'ils sont trois :

- Jimbo Altaraïr est équipé d'une Warrior
- Stephana Robinson porte une méta-armure Paladin
- Carlo Santos utilise une Priest

Ils ne sont pas particulièrement prestigieux. Suite à une mission qui a apparemment mal tourné dans le domaine de la Bête (aucun détail de la mission n'est accessible), cette coterie aurait perdu deux de ses membres et aurait été envoyée dans un avant-poste reculé du Knight (celui de la Sibérie centrale où se rendent les PJ) pour accuser le coup. Ils y sont depuis maintenant deux semaines.

Acte 1 – Des cadavres gelés

L'avant-poste

Les chevaliers sont amenés en vector non loin de l'avant-poste auquel ils doivent venir en aide. La neige tombe à gros flocons et le sol est à peine visible du véhicule, d'autant qu'il fait nuit. En effet, les chevaliers, s'ils ne l'ont pas déjà appris, peuvent découvrir grâce à un test base *Savoir* difficulté faisable (2) qu'ils sont proches du solstice d'hiver et que la zone étant à l'intérieur du cercle arctique, la nuit peut y durer plusieurs jours.

Maître de jeu, insistez sur le silence du lieu, le froid (il fait à l'extérieur – 40 °C, même si les méta-armures protègent leur porteur du froid, ils seraient autrement gelés sur place), la neige qui recouvre tout et qui tombe sans discontinuer, empêchant d'y voir à trois mètres. L'avant-poste est une ancienne tour météorologique dont la structure a été renforcée et sur laquelle on a apposé plusieurs dispositifs de défense automatique. Ce n'est que lorsque les héros ont posé le pied à terre et sont assez proches du bâtiment (ils peuvent se diriger sans problème grâce à leur IA) qu'ils découvrent qu'il a été il y a peu un véritable champ de bataille. De très nombreux corps gisent, recouverts de neige, autour du bâtiment et jusqu'à son entrée qui semble avoir été défoncée. La silhouette massive d'une armure Paladin est étendue sur le sol enneigé. Le chevalier à l'intérieur semble mort depuis quelques heures (l'IA a apparemment pris la décision, malgré l'état de la méta-armure, de ne pas la folder afin de protéger son porteur du froid glacial). Dans le hall d'entrée de la tour, un corps en combinaison (il s'agit de Carlo) est étendu dans les escaliers qui mènent à l'étage du bâtiment. Enfin, sous les dizaines de cadavres étendus dans le hall, le corps de Jimbo, lui aussi en combinaison, est à peine identifiable. Leur décès est assez récent, mais il n'y a plus moyen de leur venir en aide.

En dehors des trois chevaliers, les cadavres ressemblent à ceux d'humains très abîmés. S'ils sont

La mort de Jimbo

Si les PJ regardent en détail le corps de Jimbo, ils découvrent que sa méta-armure a subi un dysfonctionnement et a dû se folder en plein combat. C'est en fait Carlo qui a été pris de désespoir et a provoqué la mort de son collègue en désactivant sa méta-armure (il est le Priest du groupe). S'ils observent le corps de Carlo, les PJ découvrent des traces de désespoir (plaques noires sur la peau, yeux entièrement noirs).

habillés de vêtements chauds adaptés aux températures glaciales du lieu, leurs tenues sont en très mauvais état et laissent voir une chair abîmée par le froid. Clairement, ils ont parcouru un long trajet pour venir jusqu'ici et leur corps a mal supporté les conditions du voyage (ils ont de nombreuses gelures, certains ont perdu des doigts, des orteils, des oreilles). Des humains normaux n'auraient pas survécu. Ce sont donc forcément des créatures de l'Anathème. Un jet base *Savoir* difficulté facile (1) permet de déterminer que la majorité des corps est composée d'infestes, les désespérés de la Chair, accompagnés de quelques embryons qui devaient diriger l'assaut. Il semble peu probable que toute la horde ait été décimée ici, mais impossible de savoir où sont partis les survivants à cause de la nouvelle neige qui recouvre tout.

Transmissions impossibles

À cause de la neige, aucune transmission ne peut avoir lieu entre Camelot et l'avant-poste de Sibérie (sauf grâce à un module relais TacCom). Le vector ne peut plus revenir sur les lieux tant que la neige n'a pas arrêté de tomber.

L'attaque de la horde

Alors que les chevaliers sont en train d'étudier les cadavres, et éventuellement de s'occuper de ceux de la coterie décédée, et avant qu'ils commencent à s'intéresser aux indices laissés par les chevaliers dans l'avant-poste, un bruit diffus semble venir de la plaine enneigée. C'est apparemment une nouvelle horde, semblable à celle qui est venue à bout de leurs collègues, qui se dirige vers eux. Les héros n'ont que quelques minutes pour s'y préparer en prenant en main les armements automatiques du lieu encore en état.

L'armement automatique de l'avant-poste

Le lieu dans lequel se trouvent les héros possède quelques systèmes de protection automatique (avec drones et tourelles de défense) encore en état de fonctionner. Pour les prendre en main, un des membres de la coterie doit réussir un test base *Technique* difficulté normale (3). S'il y arrive, ceux-ci permettront de réduire le débordement de la horde de 2 points durant 4 tours, la bande étant aussi occupée à les détruire.

Alors qu'ils voient apparaître des dizaines de silhouettes à l'horizon brouillé par la neige qui tombe encore, les héros doivent faire un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté normal (3) pour ne pas subir une perte d'1D6 point d'espoir.

Pour ce combat, veuillez vous référer aux profils des infestes et des embryons dans l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 338**. On compte une bande d'infestes d'une centaine d'individus et une dizaine d'embryons. Vous pouvez bien évidemment moduler la difficulté du combat en fonction de l'avancement des héros, mais sachez qu'une à deux nouvelles hordes feront leur apparition dans la suite du scénario.

À la fin du combat, si les chevaliers observent les cadavres de la nouvelle horde, ils peuvent constater que ces derniers ont beaucoup moins subi le coup du froid de la Sibérie. Ils viennent apparemment de plus près que la première cohorte. Si les héros souhaitent suivre leurs traces jusqu'à leur origine, plus au sud, celles-ci seront très vite effacées par la neige qui tombe incessamment (le relais satellite s'avère inefficace à cause de la neige).

Les chevaliers peuvent maintenant prendre le temps d'explorer l'avant-poste et d'étudier les quelques informations récoltées par leurs collègues avant leur décès. Le bâtiment est assez petit et, en dehors des lieux de vie des trois membres de la section Giant décédés (dortoir, cuisine, salle de repos) au 1er étage, de la réserve où les prototypes sont entreposés (dans des coffres fermés par des codes) au rez-de-chaussée et du centre de contrôle du système de sécurité au 2e étage, seul l'espace de travail (aussi au 2e étage) peut regrouper des indices pour les héros.

Voici ce que les chevaliers peuvent découvrir en fouillant l'avant-poste et son espace de travail, sur des tests base *Perception* ou *Instinct* :

- Il n'y a pas de trace de la horde de la Chair au-delà de l'escalier qui part du hall d'entrée. Apparemment, les créatures qui ont attaqué l'avant-poste ne cherchaient rien ici.
- Aucune information sur les codes permettant d'ouvrir les coffres des prototypes ne peut être trouvée. Les héros ne peuvent que trouver des rapports sur les tests effectués. Seul un test base *Technique* difficulté difficile (6) peut permettre de forcer les coffres.



Utiliser les prototypes de la section Giant

Les coffres renferment des prototypes divers et variés. Si certains sont indéfinissables et donc impossibles à utiliser, les joueurs peuvent reconnaître une arbalète magnétique et un lance-grenades lourd (voir **annexe 2 : Arsenal – Armement – page 392**). Attention cependant, s'ils veulent les utiliser, ils devront réussir un test base *Technique* difficulté délicat (4) à chaque tir. S'ils échouent, le prototype explose, infligeant ses dégâts avec l'effet *dispersion* 3 autour de lui et ce sera aux héros de s'expliquer auprès de la section Giant à Camelot.

- La zone était particulièrement calme dans les semaines qui ont précédé l'attaque mortelle. A priori, aucune présence de ténèbres ou de créatures n'a été constatée dans la région.
- En étudiant les rapports des échanges radio entre l'équipe présente et la section Korrigan de Camelot, les héros peuvent constater que les Giants ont fait état d'empreintes de roues récurrentes dans les environs (au nord, nord-est).
- Toujours dans les rapports des échanges radio, il est constaté des signaux interceptés qui semblent provenir d'un ancien bunker situé au nord de leur position.

Si les héros décident d'attendre dans l'avant-poste ou de s'y reposer plus de 4 heures, une nouvelle horde similaire à la précédente viendra s'échouer sur leurs murs.

Acte 2 – La cible de la Chair

Le centre de recherche

Les chevaliers se dirigent vers le bunker indiqué par les informations de l'avant-poste. Alors qu'ils partent vers le nord, ils peuvent découvrir à quelque distance quelques créatures de la Chair complètement gelées. Vu leur état, elles faisaient apparemment partie de la toute première cohorte qui avait attaqué l'avant-poste. Le trajet dure environ une heure, durant laquelle la neige finit enfin de tomber.

Alors qu'ils arrivent aux coordonnées indiquant l'emplacement du bunker, les héros ne peuvent pas avoir de doute : celui-ci a lui aussi été victime d'une attaque. Ses systèmes automatiques d'armement (tourelles automatiques et drones) sont apparemment arrivés à bout d'une grande partie des ennemis avant d'être mis hors service. En s'approchant, les chevaliers vont se faire interpeller et les personnes présentent dans le complexe vont les accueillir en héros. Apparemment, ils ont subi de grosses pertes.

C'est en entrant dans le bunker que les chevaliers vont pouvoir constater l'étendue des dégâts provoqués par la horde. En plus d'avoir abîmé les systèmes de sécurité, les créatures de la Chair ont tué une grande partie des miliciens qui protégeaient le lieu et quelques personnes en blouse blanche. Heureusement pour eux que l'avant-poste du Knight avait déjà décimé une grande partie du groupe, sinon, ils n'auraient certainement pas pu résister.

Pour qui travaillent-ils ?

Les héros vont rapidement constater que la plupart des personnes présentes dans le bunker savent parler anglais. Apparemment, ce centre de recherche est financé par l'arche de Londres et les gardes qui protègent les scientifiques sont des anciens de la milice de l'arche. S'ils sont si heureux de l'arrivée des chevaliers, c'est qu'ils croient que l'arche de Londres leur a envoyé des renforts malgré la neige qui brouillait les communications.

À leur arrivée dans le bunker, les héros vont rencontrer Stasya Macharine (voir le **chapitre 10 : Cadres d'aventures - Sibérie centrale - page 269**), la scientifique responsable du lieu. Elle leur explique qu'il s'agit en fait d'un centre de recherche spécialisé dans l'étude des désespérés. Elle peut éventuellement leur faire rapidement visiter les lieux. Au premier abord, le centre de recherche semble dater des années 2010. La présence des sas de décontamination, de combinaisons complètes et de cellules hermétiques laisse à penser que son objectif était plutôt d'étudier des maladies hautement contagieuses.

Mais, les installations ont été modifiées. Les placards vitrés qui devaient renfermer des cellules souches contiennent maintenant des tubes avec de l'élément alpha. Les trop petites cellules ont été délaissées au profit des plus grandes, desquelles ont été évacuées toutes espèces animales pour être remplacées par des hommes ou des femmes atteints par le désespoir. Ils semblent être traités honorablement malgré leur attitude qui ne l'est généralement pas. Certains chevaliers pourront être choqués en voyant ces personnes atteintes par l'Horreur et dont les attitudes deviennent souvent ignobles. Les héros devront faire un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.

Les lieux de vie du bunker sont agréables. Il est clair qu'ils ont été aménagés pour accueillir une vingtaine de personnes durant plusieurs mois. La présence de quelques tableaux, d'un fond musical constant et de machines à nanoN et nanoE permettent de vivre honorablement. Enfin, les chevaliers ne pourront manquer de constater qu'une lumière très blanche baigne tout le complexe. Chaque recoin du centre de recherche, du lieu de vie et même jusqu'aux sanitaires est inondé d'une lumière aveuglante.

La visite du bunker ne sera pas très approfondie, Stasya refuse d'aller trop loin dans l'explication de leurs expériences et de leurs résultats. Elle va très vite enjoindre les héros à leur venir en aide pour réorganiser leurs forces, éventuellement réparer les systèmes de protection et évacuer l'entrée du bunker des cadavres qui y sont accumulés. Un test base *Perception* ou *Aura* difficulté faisable (2) permet de remarquer que certains chercheurs ont été très marqués par l'attaque subie. Certains commencent à plisser les yeux sous la lumière violente du bunker.

Une nouvelle attaque

Alors qu'ils finissent de visiter les installations, les chevaliers et Stasya sont interpellés par un des derniers gardes du bunker qui leur annonce la venue d'une nouvelle horde. Cette fois-ci, une immense créature, une abomination (voir **annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 339**), semble mener la charge. Il est clair que l'entrée du bunker ne résistera pas à un tel colosse, d'autant que leur champ de force est encore en cours de réparation. Stasya supplie les chevaliers d'arrêter la créature avant qu'elle n'atteigne sa cible.

Abomination ou monstre de chair

Si aucun ou trop peu de héros possèdent des armes avec l'effet *anti-véhicule*, il est conseillé de transformer l'abomination en un monstre de chair.

Réparer le champ de force

Si les héros réussissent à réparer le champ de force grâce à un test base *Technique* difficulté normal (3), le bunker et toutes les personnes situées dans le champ de force pourront résister aux trois prochaines attaques de horde (immunité à 3 tours de débordement). Toutefois, l'abomination et les embryons passent à travers cette protection.

Si les héros partent tout de suite aux devants de l'abomination, ils pourront mettre une certaine distance entre elle et le bunker. S'ils attendent avant de la rencontrer, pour réparer le champ de force par exemple, la rencontre se fera juste devant le bunker.

En arrivant aux devants de la horde et de l'abomination qui semble la diriger, les chevaliers se rendent compte que la créature n'a apparemment pas l'intention de les attaquer. Alors qu'elle est encore à bonne distance d'eux, elle les alpague de son immense bouche. Elle le fait même s'ils ont décidé de l'attaquer sans préambule. Elle leur hurle de lui rendre « l'enfant du Seigneur » et le répète incessamment. La créature semble persuadée que ce qu'elle souhaite récupérer est dans le centre de recherche et le veut à tout prix.

Les chevaliers peuvent essayer de parlementer avec l'abomination, mais celle-ci n'est apparemment pas douée d'une grande intelligence et n'exprime que peu de choses en dehors de sa volonté de récupérer « l'enfant du Seigneur ». Un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté faisable (2) permet toutefois de constater que le colosse n'est pas à l'origine de cette requête et qu'il obéit à un commandement.

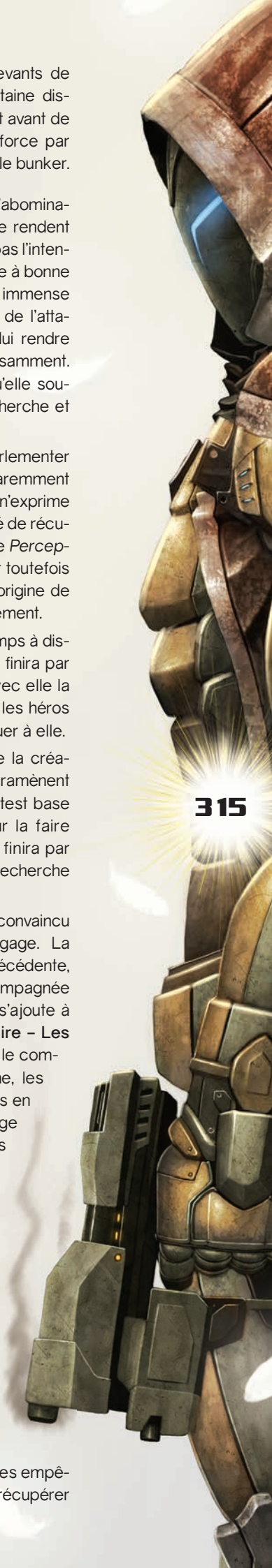
Si les chevaliers cherchent trop longtemps à discuter ou s'ils restent inactifs, l'abomination finira par s'énerver et par les attaquer, entraînant avec elle la horde qui la suit dans le combat. Bien sûr, les héros peuvent décider à tout moment de s'attaquer à elle.

Si les chevaliers souhaitent convaincre la créature de ne pas agir en attendant qu'ils lui ramènent ce qu'elle demande, ils doivent réussir un test base *Parole* ou *Aura* difficulté délicat (4) pour la faire patienter. Autrement, elle se lassera et finira par attaquer les chevaliers ou le centre de recherche une fois qu'ils seront partis.

Sauf dans le cas où les héros ont convaincu l'abomination, un nouveau combat s'engage. La horde est de même puissance que la précédente, c'est-à-dire une bande d'infestes accompagnée d'embryons. Néanmoins, une abomination s'ajoute à la bataille (se référer à l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 339**). Si le combat s'engage loin du centre de recherche, les chevaliers peuvent éventuellement être mis en difficulté si une partie de la bande se dirige directement sur le bunker. Elle pourra alors finir de détruire les systèmes de protection et tuer les derniers gardes (faisant ainsi perdre des points d'espoir aux chevaliers).

Acte 3 – Trouver la solution

À la fin du combat, les héros vont devoir trouver un moyen d'arrêter les attaques incessantes des créatures de la Chair. La fréquence des attaques doit normalement les empêcher de se reposer assez longtemps et de récupérer



leurs points d'énergie. Maître du jeu, s'ils sont arrivés depuis longtemps, vous pouvez commencer à leur imposer des malus de fatigue sur leurs jets.

Plusieurs choix s'offrent aux chevaliers. Ils peuvent décider d'enquêter dans le centre de recherche afin de découvrir qui est « l'enfant du Seigneur » recherché par l'abomination. Ils peuvent aussi décider de suivre les traces de la horde afin de remonter jusqu'à la source du problème. Bien sûr, ces deux solutions ne sont pas incompatibles.

Un intrus dans le centre de recherche

Visiter tous les cobayes désespérés du centre de recherche et toute l'équipe risque de prendre beaucoup de temps aux chevaliers et donc de déclencher l'attaque d'une nouvelle horde. S'ils décident d'interroger Stasya Macharine sur les récents événements et grâce à des tests base *Parole* difficulté facile (1), les héros pourront apprendre les éléments suivants :

- Il existe plusieurs types de désespérés, certains sont directement reliés à un type de ténèbres, c'est-à-dire que le désespoir qui sévit en Chine n'a pas du tout les mêmes effets sur ses victimes que celui qui existe en Europe ou aux États-Unis. Des désespérés peuvent aussi apparaître en dehors des zones d'Anathème et ne semblent pas forcément avoir d'influences particulières. Par exemple, dans certaines arches, une drogue nommée la penombra peut transformer des citoyens en désespérés. En outre, le désespoir ne transforme pas forcément les humains de façon brutale, il peut arriver de détecter des traces de désespoir avant que ce soit irréversible et ainsi inverser le processus.
- Le centre de recherche regroupe des désespérés originaires de beaucoup de pays et donc touchés par des désespoirs très différents. Bien sûr, il y a parmi eux des désespérés liés à la Chair.
- Le dernier cobaye arrivé a été amené par Stasya elle-même de l'arche de Chongquing. Il s'agit pour elle d'un nouveau type de désespoir beaucoup plus insidieux. Elle l'a ramené il y a quatre jours.

Si les chevaliers décident de rencontrer le dernier cobaye ramené par Stasya, ils se retrouvent face à un homme qui dit s'appeler Mao Hou-Chi. Dès le premier abord, il est évident qu'il est différent des désespérés qui hantent les autres cellules. Loin de hurler et d'insulter ses visiteurs, il semble rester plutôt calme et apte à la discussion. De la même façon, il n'a pas cherché à se mutiler le corps et à mettre fin à ses jours. Il est parfaitement habillé, à la mode chinoise. Il sait apparemment parler anglais.

Qui est Mao Hou-Chi ?

Si les héros scannent le cobaye et font une recherche sur lui grâce à leur IA, ils peuvent découvrir qu'il s'agit d'un citoyen échelon 5, un ingénieur qui travaille au bon fonctionnement des dômes de lumière de l'arche. Il a perdu sa famille lors de l'arrivée de l'Anathème et a une vie sans histoire.

Toutefois, pour un héros un peu observateur, il n'y a pas de doute, cet homme dégage quelque chose d'étrange. Un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté faisable (2) permet de constater que son attitude est distante, il semble lointain, presque insensible à ce qui lui arrive. De même, un test base *Savoir* permet de constater qu'il n'a pas de réflexes de mimétisme, symptôme de la psychopathie. Si l'un des héros est en armure Warmaster, il peut activer son mode Falcon pour découvrir que l'homme n'a en rien les caractéristiques d'un humain.

Les chevaliers vont devoir faire preuve d'un certain talent pour les interrogatoires s'ils souhaitent lui soutirer des informations. Sur un test base *Instinct*, ils peuvent facilement se rendre compte que Mao n'a en rien peur de la Chair et de ses créatures et qu'il souhaite plus que tout les rejoindre. Cependant, à la différence des autres désespérés, il ne donne pas non plus l'impression de vénérer la Chair ou d'être attiré par elle malgré lui. Mais les héros auront beaucoup plus de difficulté à faire avouer à l'homme qu'il n'est en fait pas de nature humaine.

Car Mao Hou-Chi est en réalité une créature de l'Anathème, un enfant de la Chair (voir **annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 341**). Créé de toutes pièces par son « Seigneur » à l'image d'un homme dévoré par la Chair, son maître se servait de lui pour infiltrer l'arche de Chongquing en tant que technicien sur le dôme de lumière. Bien sûr, il n'est pas le seul à tenir ce rôle et bien d'autres enfants de la Chair jouent le rôle d'espion dans d'autres arches et ailleurs.

Mao refusera de dire si son rôle s'arrêtait à la récupération d'informations ou s'il a agi pour l'intérêt de son Seigneur, néanmoins, les héros peuvent, s'ils le souhaitent, contacter les autorités de l'arche pour leur faire part du danger.

À la suite de l'aveu de l'enfant de la Chair, les héros vont devoir décider ce qu'ils font :

- Ils peuvent décider de le tuer (malgré les vives oppositions de Stasya qui tiendra à l'étudier). Attention, car les PJ penseront certainement qu'il est inoffensif ; or Mao peut faire apparaître des armes dans ses mains grâce à la capacité *équipement* et cherchera à s'enfuir s'il se croit en danger.

- Ils peuvent choisir de le garder enfermé en attendant que la menace soit écartée.
- Ils peuvent le libérer.

Si les chevaliers optent pour la dernière option, ils peuvent faire en sorte de le suivre, auquel cas ils arriveront au charnier.

Facultatif : Nouvelle attaque

Si les héros décident de prendre du temps pour se reposer ou s'ils piétinent dans leur enquête, une nouvelle horde, cette fois-ci sans abomination, finira par les attaquer.

Découverte du charnier

Ce peut être après avoir discuté avec l'enfant de la Chair ou juste après avoir subi une attaque de la horde, mais les chevaliers vont devoir à un moment où un autre décider de suivre les traces des créatures de la Chair pour remonter jusqu'à leur source. Étant donné l'état de leur corps, ils ne doivent pas venir de très loin et, la neige ayant cessé de tomber, les empreintes seront assez faciles à suivre. Les héros se dirigent donc vers le sud et dépassent l'avant-poste du Knight. Une heure plus tard, ils tombent sur un énorme charnier. Des centaines de cadavres humains et de détritus (véhicules…) ont été amoncelés et laissés au désert de la Sibérie et à son froid glacial. Sur un test base *Perception*, les chevaliers peuvent remarquer la présence dans le charnier de rares guerriers du Nodachi morts. Apparemment, ce cimetière à ciel ouvert est l'œuvre de l'organisation japonaise. Les héros doivent faire un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté normal (3) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir.

Tout autour du charnier, une flore de chair s'est abondamment développée. Reliée directement aux cadavres, elle semble les relever les uns après les autres pour créer à nouveau une horde qui se jettera à l'attaque du bunker.

Si les héros ont décidé de suivre l'enfant de la Chair, celui-ci s'avance vers le charnier tandis qu'une ouverture semble se former pour lui faire un passage. L'enfant de la Chair s'y enfoncera avant de disparaître sauf si les chevaliers décident d'intervenir. S'ils le font, ils devront combattre Mao en plus de la horde.

Les chevaliers n'ont d'autre choix que de détruire ce charnier, apparemment la source des multiples hordes auxquelles ils ont eu affaire. Cette fois-ci toutefois, en plus de combattre une horde de la même puissance que les précédentes, ils devront en plus s'opposer à la flore de chair qui semble sans cesse reconstituer ses forces et, le cas échéant, l'enfant de la Chair.

Alors que les chevaliers croient être venus à bout des deux bandes ennemies, l'amoncellement de cadavres semble littéralement exploser, projetant des corps aux alentours. Les chevaliers se retrouvent alors face à un monstre de chair accompagné d'un embryon par PJ (voir l'**annexe 1 : Bestiaire – Les créatures de l'Anathème – page 340**). Les héros vont devoir le vaincre pour enfin mettre fin au combat.

La bataille terminée, les chevaliers doivent trouver un moyen de brûler entièrement le charnier afin d'éviter que la Chair n'en reprenne le contrôle. Ils peuvent emprunter du carburant au bunker, ou simplement signaler le lieu à Camelot lorsque les transmissions auront été rétablies pour qu'une équipe vienne s'en charger.

Épilogue

Les héros ont enfin réussi à venir à bout de la menace. Le personnel du bunker les accueille en héros et ils peuvent, s'ils le souhaitent, bénéficier d'un repos mérité avant de repartir pour Camelot.

S'ils n'ont pas fait l'étape « un intrus dans le centre de recherche », les chevaliers peuvent bien évidemment interroger Stasya et découvrir l'existence de l'enfant de la Chair.

Dans le cas où Mao n'a pas été tué par les héros, ceux-ci peuvent décider d'en référer à Camelot – lorsque les transmissions sont rétablies –, qui leur demandera de tuer Mao.

Les chevaliers peuvent retourner à Camelot afin de s'y reposer avant une nouvelle mission.





Inspirations

Ambiance sonore

Mission 3

L'enfant et le cauchemar

Type de mission : Enquête, angoisse, action

Inspirations : Ce scénario se passe en grande partie dans l'esprit d'un enfant et dans des cauchemars. Il s'inspire de films sur le rêve tels que *Inception* de Christopher Nolan, *The Cell* de Tarsem Singh, et de films d'horreur onirique tels que *Silent hill* de Christophe Gans. Les bandes originales de ces films peuvent être utilisées, ainsi que celles des films *Interstellar* de Christopher Nolan et *Donnie Darko* de Richard Kelly. Enfin, des extraits du concerto pour violon de Piotr Tchaïkovsky permettront aux joueurs de s'immerger dans la musique d'Eva.

Points d'héroïsme à distribuer : 3 par PJ

Ce scénario permet aux PJ de faire connaissance et de découvrir le passé et les peurs des uns et des autres. Pour cette raison, il est idéal en introduction à une campagne, entre deux scénarios d'action ou afin d'offrir une partie axée sur le roleplay et l'échange.

Cette mission, au premier abord anodine, va amener les chevaliers à découvrir plus en profondeur certaines sources du désespoir. Ils vont aussi se retrouver confrontés à leurs propres peurs et rencontrer une entité des ténèbres encore inconnue à ce jour. MJ, veillez à bien faire monter l'angoisse dans les actes 2 et 3 et à rendre la scène finale particulièrement héroïque (quoique quelque peu désespérée).

MJ, pour le début de ce scénario, servez-vous du cadre d'aventures « Londres » et des différents éléments d'ambiance décrits (voir le **chapitre 10 - page 248**).

Synopsis

Les héros ont la charge de protéger une jeune prodige du violon dans l'arche de Londres. L'enfant, nommée Eva, est une musicienne hors pair qui garde son talent malgré l'arrivée de l'Anathème et est capable de ramener la couleur là où elle joue de son instrument. Mais depuis quelque temps, la jeune fille, âgée de 13 ans, dit être poursuivie par des créatures qui veulent sa mort. Cela ne serait pas très grave si la peur ne l'influençait pas au point de dégrader son don artistique.

Les héros vont rapidement découvrir que c'est une forme de désespoir qui ronge peu à peu le talent d'Eva. Ils vont alors devoir s'introduire dans son esprit pour découvrir la source de son mal-être et le soigner. La découverte de l'inconscient de l'enfant va cependant rapidement devenir un cauchemar, et seules la bravoure des héros et leur aptitude à faire face à leurs propres peurs permettront à la jeune fille de revenir vers la lumière ou de sombrer à jamais dans le désespoir.

Ordre de mission

Ici, cette mission s'avère un peu particulière puisqu'elle n'est pas véritablement l'émanation d'un chevalier de la Table Ronde, mais celle de l'immortel Ismaël Jhélam. Quel que soit le lieutenant auquel les PJ sont rattachés, il ne propose pas de mission secondaire à cette demande qui semble plutôt anodine.

Qui est Eva Carpenter ?

Cette jeune demoiselle de 13 ans est originaire de Londres. Fille d'un couple de musiciens reconnus, elle est elle-même une prodige du violon et vivait à Paris avec ses parents, où elle suivait un cursus au conservatoire national de musique et de danse. Cependant, lorsque l'Anathème est apparu, la capitale française s'est vue en partie envahie par les créatures de la Bête. Alors que la ville se faisait évacuer, les parents d'Eva ont été tués par les entités monstrueuses qui sortaient de l'obscurité. Ressortissante anglaise, Eva a été envoyée dans l'arche de Londres où l'immortel local, Ismaël Jhélam s'est déclaré être son protecteur. Elle est depuis logée dans la conforteresse 3 et donne régulièrement des concerts au Royal Opera House. Très réputée dans l'arche, les citoyens se battent pour avoir des places à ses concerts, car sa musique est connue pour redonner le sourire, même aux plus malheureux, et pour raviver les couleurs du magnifique opéra qui l'accueille. Elle bénéficie d'une véritable image de « star », même si ses derniers concerts étaient, dit-on, moins habités par le talent pur de l'enfant.

C'est d'ailleurs la baisse de la qualité de ses concerts, associée aux déclarations d'Eva qui prétend être poursuivie par des créatures, qui a poussé Ismaël Jhélam à demander au Knight de protéger l'enfant et de vérifier si la menace est réelle.

MJ, lisez ceci à vos joueurs.

Chers écuyers,

L'administrateur général de l'arche de Londres, Ismaël Jhélam, réclame notre aide. Une jeune prodige du violon, Eva Carpenter, dont vous avez certainement dû entendre parler, dit être traquée depuis quelque temps par des créatures de l'Anathème. Vous devrez l'accompagner afin de découvrir si la menace est réelle, auquel cas, vous devrez la protéger et éliminer la menace. Il est à noter que cette jeune fille a beaucoup de valeur aux yeux de l'immortel de Londres et que cette mission est prioritaire.

Soyez prompts et sans pitié.

Acte 1 – Dans la peau d'une célébrité

Les chevaliers sont envoyés dans la conforteresse 3 pour rencontrer Eva Carpenter, une jeune prodige du violon qu'ils ont en charge de protéger durant les quelques jours à venir. Plus que de la protection, les héros doivent vérifier si les peurs d'Eva à propos de créatures qui souhaiteraient la tuer sont vraies ou s'il s'agit d'une invention.

Rencontre avec Eva

Alors qu'ils arrivent dans le penthouse d'Eva, au dernier étage de la conforteresse 3, les héros sont accueillis par l'une des nourrices de la jeune fille. Loin de vivre seule, l'enfant est entourée par de nombreuses personnes qui ont pour travail de s'occuper d'elle : un percepteur, une cuisinière, des nourrices pour l'habiller et la coiffer, chacun s'active dans l'immense appartement et, apparemment, l'enfant n'est jamais vraiment seule. Eva n'est pas présente à leur arrivée, mais les chevaliers peuvent l'entendre dans une autre pièce. En effet, elle est en train de travailler l'un de ses morceaux pour le concert qui doit avoir lieu le soir même. Un test base *Savoir* difficulté faisable (2) permet de reconnaître sans difficulté le premier mouvement du concerto pour violon de Piotr Tchaïkovsky, très réputé pour sa complexité. En l'entendant, les héros peuvent immédiatement regagner 1 point d'espoir s'ils en avaient perdu auparavant.

En l'attendant, les chevaliers peuvent constater que l'appartement est très luxueux et bénéficie d'une vue imprenable sur Londres. Toutefois, peu d'éléments dans les lieux laissent à penser que la personne qui vit ici est un enfant de 13 ans : il n'y a pas de jeux vidéo RA, pas de divertissements autres que la musique classique.

Étrangement, malgré l'arrivée des chevaliers et le respect très visible dont fait preuve le personnel à leur égard, personne n'esquisse un geste pour interrompre Eva au milieu de son solo. Les héros sont donc invités à patienter pendant que l'enfant termine sa répétition. S'ils montrent des signes d'impatience ou demandent même à ce que la jeune fille soit alertée de leur présence, un des employés leur répondra qu'Eva ne supporte pas d'être interrompue lorsqu'elle joue. Si les héros insistent et forcent le passage pour voir Eva et l'interrompre, celle-ci leur lance son violon à la figure et s'enferme dans son boudoir. S'ils continuent à insister, elle appelle Ismaël Jhélam qui prend directement contact avec le chevalier de la Table Ronde en charge de la coterie. Une remontée de bretelle attend les héros et il leur est exprimé clairement qu'ils vont devoir obéir aux ordres de l'enfant, et non le contraire.

S'ils ont la patience d'attendre, après quelques minutes, l'enfant daigne enfin s'arrêter de jouer pour apparaître dans le salon. Elle entre à peine dans l'adolescence et si son corps amorce son entrée dans la vie adulte, elle garde un aspect enfantin indéniable. Rousse, les cheveux longs et le visage parsemé de taches de rousseur, elle est jolie malgré un teint excessivement pâle et des yeux marron tristes.

Elle s'approche des chevaliers pour se présenter à eux et semble ne porter que peu d'intérêt au nom de chacun. Elle se contente généralement de les appeler « chevalier » avant de leur donner un ordre. Si le talent de l'enfant est indéniable, elle va très vite apparaître aux héros comme particulièrement capricieuse. Elle se contente généralement de donner des ordres à ses employés, sans aucune marque de respect, et considère de la même façon les personnes venues la protéger. Même si elle n'a pas l'air d'être naturellement méchante, elle semble simplement avoir oublié les règles de politesse et de respect que l'on doit à tout un chacun. À noter que ses parents sont morts il y a de cela 2 ans et que personne, depuis, ne fait office dans son entourage de figure parentale.

Si les héros souhaitent discuter avec le personnel d'Eva avant que celle-ci n'apparaisse dans le salon, ou même après (mais l'enfant ne supportera pas qu'on la fasse attendre), ses employés présents peuvent leur donner quelques indications sur Eva et sur les créatures qu'elle semble voir grâce à un test base *Parole* difficulté faisable (2).

Pour la plupart d'entre eux, la jeune fille invente tout pour avoir encore plus d'attention de la part de son public et particulièrement d'Ismaël Jhélam, l'immortel qui prétend la garder sous son aile (c'est d'ailleurs lui qui a embauché et paye le personnel d'Eva), mais qui ne daigne pas venir à l'un de ses concerts. Même si l'entourage direct de l'enfant semble en bonne santé, et même enjoué, ses employés n'ont pas l'air de lui accorder une tendresse particulière. Ils expliquent que si Eva est capable de provoquer de fortes émotions positives lorsqu'elle joue du violon, elle est en elle-même une enfant assez aigrie et peu communicative. Elle ne supporte pas d'être

seule, et pourtant, elle n'a jamais l'air de développer un attachement avec ceux qui la veillent jour et nuit. Ils finiront par prévenir les héros que ces derniers n'espèrent pas trouver en elle une once de gratitude pour leur protection. Pour elle, ils se contentent de faire ce pour quoi ils sont payés et rien de plus.

Une journée avec Eva

Après s'être présentée à eux, Eva explique brièvement aux chevaliers qu'ils ont une journée chargée qui les attend.

Contrairement à ce dont peuvent s'attendre les héros, la journée va être particulièrement ennuyeuse. En effet, l'enfant, par « une journée chargée », entend aller s'acheter une robe, envoyer les chevaliers lui chercher du jus de goyave au Byrdmart, déjeuner dans un restaurant hors de prix, passer chez le coiffeur pour se faire préparer pour le concert. Bref, rien qui puisse en soi être intéressant pour les héros. MJ, vous pouvez même inventer les actions les plus superflues à faire faire aux héros, comme promener son drone ou bien lui donner leur avis sur sa nouvelle robe. N'oubliez pas que l'enfant est capricieuse, voire superficielle, et que la journée ne doit pas être une partie de plaisir pour les héros.

En dehors d'accompagner l'enfant dans ses activités de la journée, les chevaliers vont bien sûr avoir pour mission de surveiller tout ce qui se passe alentour afin de détecter toute menace potentielle. Un test base *Perception* ou *Instinct* pourra faire apparaître des éléments en fonction des réussites.

Avec une difficulté de 1 ou 2 :

- Beaucoup de gens semblent reconnaître Eva dans le centre-ville. Elle est manifestement très connue des citoyens des hauts échelons (qui composent la majorité des personnes se déplaçant librement dans le centre-ville). Certains vont même jusqu'à l'accoster pour lui demander un autographe, parfois même simplement pour la remercier de leur procurer autant de bonheur par sa musique.

Avec une difficulté de 3 ou 4 :

- Un homme apparaît à plusieurs reprises aux abords d'Eva. Il ne détone pas dans le paysage, il est habillé d'un costume de bonne qualité, et est propre sur lui. Toutefois, il regarde Eva avec insistance et les héros peuvent le voir dans plusieurs lieux qu'ils vont visiter dans la journée. L'homme est particulièrement pâle et ses yeux sont très noirs.

Avec une difficulté de 5 ou plus :

- Eva semble suivre ses moindres désirs et n'attacher aucune importance à ce que cela peut impliquer pour son entourage. Néanmoins, le chevalier qui décide de l'observer plus attentivement peut constater qu'elle semble très fatiguée, souvent dans la lune et que ses taches de rousseur ne suffisent pas à cacher sa pâleur extrême. Derrière sa désinvolture, elle semble soucieuse, voire hantée. Si les héros cherchent véritablement à savoir ce qui lui arrive et après avoir un peu insisté, Eva leur explique qu'elle dort mal depuis quelques nuits, car elle fait d'horribles cauchemars.

Si les héros décident de s'intéresser à l'homme en costume, ils peuvent voir qu'il est fiché dans les bases de données de l'arche. Il se nomme Aleister Dante et est un échelon 4 en charge de la gestion des trains maglev de Londres. Il a 42 ans, sa famille est composée de sa femme et de leur fils (leur second enfant étant mort de désespoir) et ils vivent dans un bel appartement de la conforteresse 8.

Vu l'échelon de l'homme, les chevaliers vont avoir du mal à l'interpeller s'ils n'ont pas une raison suffisante. S'ils trouvent une bonne raison ou décident simplement de le faire, Aleister n'a rien à leur dire et prétend se trouver simplement là par hasard. S'ils le fouillent, ils trouveront une place pour le concert d'Eva le soir même et une photo d'une petite fille qui ressemble un peu à Eva dans son portefeuille. S'il est interrogé à ce sujet, il dit simplement qu'il s'agit de sa petite fille, décédée au début de l'Anathème. Si les héros malmènent l'homme ou bien lui confisquent sa place de concert, la milice locale finira par intervenir et par demander à ce que son bien soit rendu à cette personne innocente.

Enquêter sur Aleister Dante

Si les héros interrogent leur IA sur Aleister Dante, ils peuvent décider d'aller à son adresse pour rencontrer sa femme. Celle-ci est une petite femme brune aux yeux bleus et au visage fatigué. Elle peut inviter les chevaliers chez elle et leur expliquer que son mari montre des signes de tristesse dernièrement et qu'il part souvent de la maison sans qu'elle sache où il va. Sur un test base *Perception* difficulté faisable (2), ils peuvent voir une photographie d'une petite fille ressemblant à Eva. La femme peut leur expliquer qu'il s'agit d'un de leurs enfants, mort au début de l'Anathème.

Si les chevaliers ne cherchent pas à interpeller l'homme, celui-ci va finir par se présenter de lui-même à Eva. Il s'adresse à elle avec beaucoup de douceur, mais comme si elle avait 5 ans. Plutôt que de la remercier, il semble au bord des larmes et lui explique qu'il espère qu'elle saura ramener un peu de lumière ce soir. Étrangement, Eva ne réagit pas avec Aleister comme avec les autres personnes qui l'accostent. Plutôt que d'acquiescer en ayant l'air de ne pas s'en soucier, elle plonge ses yeux dans ceux de l'inconnu et lui répond qu'elle va faire de son mieux. L'homme semble bouleversé et finit par s'éloigner. Eva, de son côté, a l'air encore

plus stressée et devient un peu plus taciturne. Si jamais les chevaliers ont cherché à s'interposer durant leur court échange, Eva leur intime l'ordre de ne rien faire et de se tenir tranquilles.

Le concert

L'heure du concert finit par arriver et les chevaliers accompagnent Eva jusqu'au Royal Opera House pour qu'elle y prenne ses marques avant d'entrer sur scène. MJ, des images de ce bâtiment sont facilement accessibles et peuvent être utilisées pour immerger les joueurs dans cette scène.

En approchant du bâtiment, les héros voient une foule s'amasser devant les portes, certains citoyens brandissent leur billet, espérant entrer les premiers pour avoir la meilleure place, d'autres pensent encore pouvoir acheter une place à la dernière minute. Le fait est qu'il vaut mieux rester discret pour qu'Eva ne soit pas alpaguée par les centaines de spectateurs venus l'écouter.

L'enfant, quant à elle, est si stressée qu'elle semble au bord du malaise. Si un chevalier cherche à la rassurer ou à échanger avec elle à ce propos, elle avoue qu'avant chaque spectacle, la peur menace de la submerger. Eva n'est pas dupe, il ne s'agit pas que de musique, mais de centaines de personnes qui espèrent la voir ramener de la couleur et de l'espoir autour d'elle lors de ses représentations. Pour sa part, sa hantise, c'est de ne pas y arriver, de faire une fausse note qui amènera quelqu'un au désespoir. Si sa musique ne provoquait plus l'effet attendu ? S'il ne s'agissait plus que de simples notes s'additionnant sans qu'aucune magie n'opère ? Le chevalier qui discute avec elle peut effectuer un test base *Hargne* ou *Parole* difficulté délicat (4) pour permettre à Eva de reprendre confiance en elle avant d'attraper son instrument et d'arriver sur scène.

Les chevaliers peuvent s'organiser comme ils le souhaitent pour assurer la sécurité durant le concert. Ils peuvent rester en coulisse ou bien se répartir dans la salle. À eux de décider. Contrairement à ce qu'ils pourraient attendre, la lumière dans le public ne baisse pas pour annoncer l'arrivée de l'artiste. Au contraire, les ampoules éclairent de leur mieux et seule une sonnerie annonce que le concert va commencer.

On entend un déclic et le son de dizaines d'instruments enregistrés, datant certainement d'avant l'arrivée des ténèbres, se propage dans toute la salle. Malgré la beauté de la musique, aucun effet ne semble avoir lieu, jusqu'au moment où c'est à Eva de jouer. Au fur et à mesure des notes que la petite virtuose joue sur son instrument, l'atmosphère semble se clarifier, un peu comme si le jour décidait enfin de se lever. Les lampes semblent éclairer avec plus de vigueur et les couleurs les plus vives regagnent de l'éclat. Les héros peuvent regagner automatiquement 1 point d'espoir.

Alors qu'Eva entame le deuxième mouvement de son concerto, son archer fait un mouvement brusque et son solo s'achève sur une fausse note. L'enfant est en train de fixer une personne dans le public. L'horreur se lit sur son visage, sa bouche, grande ouverte, est crispée dans un hurlement silencieux et son corps semble comme tétanisé. Si les chevaliers recherchent qui est la personne dans le public qui semble provoquer sa terreur, il s'agit du même homme croisé dans l'après-midi, Aleister Dante.

Les héros ont plusieurs choix qui s'offrent à eux :

- Ils peuvent annuler la fin du concert et faire évacuer la salle.
- Ils peuvent proposer un entracte afin de pouvoir interroger rapidement Aleister Dante.
- L'un d'eux peut tenter de raisonner Eva afin qu'elle continue son concert jusqu'au bout. Pour cela, il lui faut réussir un test base *Parole* difficulté difficile (6).

S'ils interrogent Aleister Dante, un test base *Perception* difficulté ardue (5) peut permettre de remarquer que ses yeux sont moins noirs que dans l'après-midi. Néanmoins, si l'attitude des chevaliers est violente ou menaçante, les traces du désespoir se feront plus marquées chez l'homme. Si les héros vont trop loin, il pourra même totalement sombrer dans un état de folie suicidaire.

Il est clair que le citoyen n'a rien à voir dans l'échec du concert. Il souhaitait simplement retrouver goût à la vie en allant écouter Eva et cela commençait à fonctionner quand l'enfant s'est brusquement arrêtée.

Après le concert, qu'il ait pu continuer ou qu'il ait été interrompu par les héros, Eva demande à être ramenée à son appartement. Elle semble perturbée par sa vision lors de son solo. Si les chevaliers l'interrogent à ce sujet, elle leur explique qu'il lui a semblé que l'homme au milieu du public était en train d'être gagné par le désespoir et qu'il brandissait un couteau pour se jeter sur elle. Elle dit qu'elle ne veut pas être seule durant la nuit et donne l'ordre aux héros de monter la garde près de sa chambre.

Les chevaliers peuvent s'organiser comme ils le souhaitent pour rester en surveillance. Eva refuse que l'un d'entre eux s'installe dans sa chambre, mais accepte éventuellement qu'une de ses nourrices dorme dans le grand fauteuil qui fait face à son lit.

La nuit est calme, jusqu'au moment où un cri strident transperce le silence. Lorsque les héros accourent dans la chambre d'Eva, la nourrice, si elle était dans la chambre, est penchée sur le corps inanimé de l'enfant. Elle a les yeux fermés et son visage est pâle comme la mort, mais elle respire toujours. Sur un test base *Savoir* difficulté normal (3), un héros peut constater qu'Eva est plongée dans un coma profond et montre des traces physiques de désespoir. Si la coterie contacte le Knight, on leur demande

de ramener en urgence le corps de l'enfant à Camelot (un vector peut leur être envoyé pour l'évacuer par le toit).

Acte 2 – Dans la tête d'une enfant

Bienvenue au Bunker

Quelle que soit la façon dont a réagi la coterie : en appelant le Knight ou en emmenant Eva dans un lieu de soins de l'arche, ils sont convoqués le lendemain matin dans l'Atelier de Camelot, plus particulièrement dans la zone sécurisée réservée à la section Cyclope. Le chevalier de la Table Ronde Dagonnet les attend à l'entrée du lieu. Il explique aux héros les différentes étapes qui vont leur permettre d'entrer dans cette partie très protégée et dénommée le « Bunker ».

Ils vont passer par des douches de décontamination, répondre à des tests psychologiques et subir de fortes doses de lumière UV avant de pouvoir véritablement accéder au Bunker. Si l'un des héros a un score de moins de 10 en points d'espoir, il est tout de suite pris en charge par la section Giant pour suivre une rapide thérapie à l'art. Il est ainsi exposé durant une demi-journée à des œuvres de maître ainsi qu'à une lumière extrêmement vive afin de le faire remonter à 10 ses points d'espoir. Le rendez-vous avec Dagonnet est alors repoussé au soir et, si le MJ le souhaite, ce retard peut amener des conséquences.

Il semble ne subsister dans le Bunker aucune place pour l'obscurité ou l'ombre. Chaque centimètre y est baigné d'une lumière blanche presque aveuglante. Les chevaliers passent dans des couloirs hyper sécurisés et chaque porte doit être ouverte grâce à un code et une empreinte rétinienne. Les chevaliers sont introduits par Dagonnet dans une salle qui ressemble à une chambre d'hôpital dans laquelle on aurait installé un trop grand nombre de néons. Eva est allongée sur un lit de malade et semble plus pâle que jamais sous la lumière blanche et impersonnelle. Elle est perfusée et branchée à des machines qui surveillent ses signes vitaux et neurologiques.

Le lieutenant explique aux héros qu'il n'y a actuellement pas de moyen médical de sauver l'enfant. Selon le Knight, elle est atteinte d'une forme de désespoir contre laquelle les thérapies actuelles ne peuvent rien. Ses données neurologiques indiquent qu'elle est constamment en train de rêver, mais ses yeux noirs et sa peau très pâle laissent à penser qu'il s'agit plutôt de cauchemars qui ne cessent de lui détruire l'esprit et de la vider de la moindre once d'espoir. Le lieutenant suppose que la musique lui a permis durant un temps de résister au mal qui la rongeait. Toutefois, ce désespoir est différent et a tout de même réussi à s'insinuer en elle. Pour résumer, l'esprit de l'enfant est enserré dans un mal que Merlin, Gauvain et lui-même n'arrivent pas à cerner.

Cependant, s'ils ne tentent rien, Eva finira par mourir et ce serait à la fois un drame pour Ismaël Jhélam, son protecteur, et pour l'arche qui perdrait une grande artiste. C'est pourquoi, avec Gauvain, Dagonnet a imaginé une ultime tentative pour sauver l'enfant. Il propose à la coterie de l'envoyer dans l'esprit de la jeune artiste et dans ses cauchemars afin de découvrir la source du mal qui la ronge et d'en tirer un maximum d'informations avant de tenter de sauver l'enfant.

Sur le ton de la plaisanterie, Dagonnet explique que l'expérience va revenir au même que dans le vieux film *Inception*, à la différence près qu'ils n'ont absolument aucune idée des incidences que ce voyage pourra avoir sur les chevaliers et s'il y a un réel danger pour eux. Ils surveilleront bien sûr de près leurs signes vitaux et les ramèneront à eux si leur corps semble mal réagir.

S'ils acceptent cette mission quelque peu hors du commun, les héros sont installés dans la pièce autour d'Eva. Dagonnet leur explique qu'ils vont devoir garder leur méta-armure défoldée. D'abord parce que celle-ci, par l'intermédiaire des overdrives, va

Les chevaliers en esprits

Une fois introduits dans l'esprit d'Eva, c'est au MJ de décider si les héros se voient en méta-armure, foldée ou non, ou s'ils ne la portent pas. Cela peut dépendre des cauchemars choisis dans les scènes suivantes, mais cela doit rester cohérent. Le fonctionnement et les règles restent les mêmes que lorsqu'ils agissent dans la réalité, à quelques différences près. En aucun cas les héros ne peuvent perdre de points de santé ou de points d'armure. Tous les dégâts subis se répercutent directement sur leurs points d'espoir, avec toutes les conséquences que cela peut avoir. Leur champ de force fonctionne (même s'ils n'ont pas de méta-armure). Il s'agit en fait de la résistance de l'IA de leur méta-armure et le soutien qu'elle offre à leur propriétaire.

Bien sûr, les lois physiques de la réalité n'existent dans les cauchemars de l'enfant que parce que la pensée de la jeune fille et des héros fonctionne sur ce type de références. Si les chevaliers souhaitent réaliser une action « anormale », hors de leurs habitudes, ils peuvent tenter de la réaliser, mais doivent réussir un test base *Hargne* ou *Sang-Froid* dont la difficulté va dépendre du caractère exceptionnel de l'acte, à la discrétion du MJ.

renforcer leur corps et lui permettre de mieux subir l'expérience. Ensuite parce que c'est grâce à leur IA, directement connectée à leur cerveau et leur conscience qu'ils vont pouvoir établir un lien entre leur esprit et celui de l'enfant. L'IA pourra aussi les aider à mieux résister psychologiquement et prévenir les personnes extérieures dans le cas d'un danger pour l'un d'eux. Les chevaliers sont ensuite branchés à des machines et endormis.

Vaincre ses peurs

Les héros se réveillent dans la chambre d'Eva, dans son appartement de la conforteresse 3, mais l'enfant a disparu. Les lieux sont plongés dans l'obscurité et aucune lumière, que ce soit celles de l'appartement ou des méta-armures, n'arrive à créer un peu plus de clarté. Pourtant, les chevaliers n'ont aucun mal à y voir clairement, même si tout apparaît en noir et blanc.

Ici, les héros croient qu'ils vont se déplacer et explorer l'inconscient d'Eva. Pourtant, ce ne sont pas les peurs de l'enfant qu'ils vont devoir vaincre dans un premier temps, mais leurs propres terreurs. En effet, pour parvenir à rejoindre la jeune musicienne, les chevaliers vont vivre autant de scènes qu'il y a de PJ autour de la table. Chacune de ces scènes doit correspondre à un héros en particulier et c'est ce personnage qui en sera l'acteur principal. Comme plongé dans un de ses propres cauchemars, il devra par lui-même trouver le moyen de lutter contre ses sentiments les plus négatifs et trouver en lui l'espoir

Créer les cauchemars des PJ

Les héros vont devoir se battre contre le Cauchemar, une des incarnations de l'Horreur, qui s'est donné pour mission de détruire Eva de l'intérieur. Bien sûr, ils n'ont absolument aucune idée de l'entité qu'ils sont en train d'affronter, car celle-ci n'est pas encore connue des Hommes, même du Knight.

Pour mettre en place les scènes suivantes, MJ, vous devez regarder l'inconvénient inscrit sur chacune des feuilles de personnage de vos joueurs. Cet inconvénient sera au centre de l'épreuve que le héros va subir. L'idéal est bien sûr de créer chaque scène en fonction de l'histoire du personnage qui en forme le centre. Ce peut être un souvenir déformé et bizarre, un combat contre une part de soi-même… Le tout est de bien garder en tête la notion de cauchemar étrange et inquiétant, voire terrifiant.

Dans chaque épreuve, un être en particulier est à vaincre. Il s'agit du Cauchemar lui-même qui prend la forme de la peur à exorciser. Pour le vaincre, il ne s'agit pas forcément de se battre avec des armes, ce peut être par l'espoir, l'art, l'acceptation de soi, le pardon, le renoncement… Dans cette lutte, le héros au centre de la scène peut bien entendu être aidé par ses compagnons de coterie. Toutefois, ces derniers ne peuvent en aucun cas se mettre sur le devant de la scène et doivent laisser leur collègue en être le héros.

Ici, c'est donc au MJ de construire les épreuves que va subir la coterie. Voici tout de même quelques exemples de scènes en fonction des inconvénients (et donc des lames de tarot qui leur correspondent) :

- **I Le Bateleur** – inconvénient : *Colérique* : Le héros se retrouve face à lui-même, mais il a le visage déformé par la haine. Il va devoir trouver un moyen de prendre le contrôle de son alter ego colérique et imprévisible. Il est évident ici que les armes ne seront pas un moyen de lui faire recouvrer son calme.
- **II La Papesse** – inconvénient : *Curiosité maladive* : Le personnage est sur une corde raide. Là-bas, quelque chose l'attire, un être l'appelle. Pourtant, le héros sait que s'il avance et qu'il fait le moindre faux pas, il tombera dans le vide et mourra.
- **III L'Impératrice** – inconvénient : *Esprit de contradiction* : Le personnage arrive dans un monde où tout est inversé et seul lui semble être dans le bon sens. Que va-t-il faire ? Va-t-il chercher à tout remettre dans son propre sens ou va-t-il décider que c'est à lui de s'adapter à tout le reste ?
- **IV L'Empereur** – inconvénient : *Présomptueux* : Le héros se retrouve face à une petite créature, a priori sans danger. Il pense qu'il va pouvoir la combattre facilement. Et pourtant, la créature est bien plus puissante qu'elle n'y paraît et le personnage devra trouver la force en lui pour renoncer et s'avouer vaincu.
- **V Le Pape** – inconvénient : *Fanatique* : Le dieu du personnage lui apparaît et lui ordonne de détruire quelque chose qu'il aime par-dessus tout au nom de sa religion.
- **VI L'Amoureux** – inconvénient : *Graveleux* : Le héros se retrouve dans un lieu de débauche où des sortes de succubes répondent à ses moindres désirs. Il va devoir faire preuve de volonté pour réussir à se détacher de ses bas instincts.
- **VII Le Chariot** – inconvénient : *Ennemi juré* : Le personnage va devoir combattre son ennemi de toujours… ou lui pardonner.
- **VIII La Justice** – inconvénient : *Trop prudent* : Une créature est en train de tuer ce que le personnage aime le plus. Il ne suffirait que de sauter le ravin qui les sépare pour pouvoir sauver ce qui compte pour lui.

et la volonté nécessaires pour sortir vainqueur de cette épreuve.

Le passage d'un cauchemar à un autre peut se faire par l'intermédiaire d'une porte ou d'une arche, qu'il faut parfois atteindre coûte que coûte ou qui peut apparaître quand le MJ considère l'épreuve accomplie. Les lieux ne correspondent pas forcément à la réalité et, bien entendu, l'ambiance doit être étrange, voire inquiétante, car n'oublions pas qu'il s'agit de cauchemars et qu'une incarnation de l'Horreur est « présente » dans l'esprit de l'enfant.

L'ordre des scènes est laissé à la discrétion du MJ qui peut décider d'en faire rejouer une s'il considère qu'elle n'a pas abouti. Le personnage qui a échoué perd alors 10 points d'espoir avant de recommencer la scène de son cauchemar.

Acte 3 – Entre désespoir et musique

Lorsque tous les membres de la coterie ont réussi les épreuves auxquelles les a confrontés le Cauchemar, ils se retrouvent à Londres, au bord d'un carrefour. Eva s'y trouve elle aussi, en plein centre, avec une créature qui, pour chaque chevalier, prend la forme de celle rencontrée dans leur épreuve cauchemardesque (le Cauchemar prend une forme différente pour chaque personne). Des centaines de personnes, anonymes, sont massées autour de l'enfant qui tient entre ses mains son violon. Elle commence à jouer, mais la terreur et le stress lui font faire des fausses notes et la musique ne semble pas plaire aux personnes présentes. Au milieu d'une

- **IX L'Hermite** – inconvénient : *Solitaire* : Le personnage se retrouve face à un autre membre de la coterie, complètement déformé. Pour lui, c'est un traître, une menace à éliminer.
- **X La Roue de la Fortune** – inconvénient : *Mauvaises intuitions* : Un être effrayant propose au héros plusieurs boîtes. L'une d'elles lui permettra d'être sauvé, les autres amèneront sa coterie à sa perte. Quel va être son choix ?
- **XI La Force** – inconvénient : *Forcené* : Une créature attaque le héros, et puis ce sont des dizaines et des centaines qui l'assaillent. Pour les vaincre, les armes ne suffiront pas, il va falloir réfléchir et trouver un autre moyen de les arrêter.
- **XII Le Pendu** – inconvénient : *Sacrifice total* : Un être se présente au héros et lui propose de sacrifier ses amis pour que tout redevienne comme avant l'arrivée de l'Anathème.
- **XIII L'Arcane sans nom** – inconvénient : *Vétéran* : Le héros voit son corps vieillir à vu d'œil. Il sait qu'il lui suffit de rejoindre ses collègues pour continuer l'aventure, mais son corps résistera-t-il face aux obstacles qui les séparent ?
- **XIV La Tempérance** – inconvénient : *Immunité défaillante* : Le héros doit sauver un être. Cependant, cette personne semble atteinte d'une grave maladie. Le personnage n'a pas sa méta-armure pour le protéger, et pourtant, il ne peut abandonner quelqu'un qui souffre.
- **XV Le Diable** – inconvénient : *Brute* : Le personnage se retrouve dans un monde fait de savoir et d'énigmes. Ici, la force ne pourra lui être d'aucune aide et il va devoir faire preuve d'imagination pour venir à bout de cette épreuve.
- **XVI La Maison-Dieu** – inconvénient : *Amnésique* : Le personnage semble être revenu dans le passé. Un conjoint, une vie tranquille, et l'Horreur qui semble détruire tout cela, sans que le héros puisse agir en rien. Saura-t-il trouver la faille de ce souvenir fabriqué de toutes pièces ?
- **XVII L'Étoile** – inconvénient : *Cauchemars* : Toutes les nuits agitées du héros reviennent lui rendre visite et cherchent à le détruire. Mais difficile de se réveiller quand on se trouve dans un sommeil forcé.
- **XVIII La Lune** – inconvénient : *Lunatique* : Le héros se trouve face à plusieurs versions de lui-même, l'une triste, l'autre en colère, la troisième rieuse, etc. Seule l'une d'entre elles saura lui donner la réponse qu'il cherche, mais comment retrouver son vrai soi parmi toutes ces émotions ?
- **XIX Le Soleil** – inconvénient : *Égoïste* : Il lui est dit que, pour sortir de ce cauchemar, il ne doit en rester qu'un. Le héros va devoir lutter contre ses instincts primaires s'il ne veut pas avoir à s'opposer aux autres membres de sa coterie.
- **XX Le Jugement** – inconvénient : *Prisonnier* : Le personnage se retrouve en prison, dans le couloir de la mort, et seul l'horrible gardien des lieux possède la clef de sa libération.
- **XXI Le Monde** – inconvénient : *Porte-malheur* : Le cauchemar du héros recommence sans cesse et se solde toujours par la mort de ses compagnons. Il va devoir faire preuve de prudence et d'imagination, car seuls ses actes leur amènent la mort et, pourtant, devront les faire survivre.
- **Le Fou** – inconvénient : *Trouble mental* : Ici, en fonction de la phobie ou du trouble choisi, il suffit de mettre le héros face à sa peur la plus profonde.

phrase musicale, la créature se penche pour chuchoter quelque chose à l'oreille de l'enfant et sa musique devient une cacophonie. Dans le public, un homme réagit immédiatement et commence à attaquer d'un long couteau toutes les personnes qui l'entourent. Sur un test base *Perception* difficulté faisable (2), les héros peuvent remarquer qu'il a des traces affirmées de désespoir. Sur une difficulté délicat (4), ils peuvent remarquer qu'il s'agit d'un curieux mélange entre le visage d'Aleister Dante et celui d'un autre homme.

Eva tombe à genoux en pleurant. La foule se calme rapidement et la scène redémarre. Eva reprend son violon et retente de jouer, sans plus de succès.

Si les chevaliers font des recherches, grâce à leur IA, sur une scène similaire qui aurait eu lieu par le passé, ils doivent effectuer un test base *Savoir* difficulté ardu (5). S'ils réussissent, ils peuvent découvrir que peu de temps après son arrivée à Londres, Eva a effectivement participé à un concert en pleine rue. Elle venait à peine de perdre ses parents et devait apprendre à vivre seule dans cette immense arche. Il y a eu un drame, car, au milieu du concert, un citoyen a commencé à poignarder des personnes du public et a fini par se suicider. L'affaire a bien entendu été étouffée par Ismaël Jhélam (c'est pour cette raison que la recherche est complexe), mais a véritablement traumatisé Eva qui a mis un certain temps avant d'accepter de donner à nouveau des concerts.

Si les héros cherchent à interrompre la scène, ils sont bloqués par le public qui les retarde (le temps que la scène se déroule une fois). S'ils cherchent à attaquer la créature à côté d'Eva, ils découvrent que celle-ci est intangible. S'ils arrivent à attirer l'attention de l'enfant, le public se transforme pour se muer en de nombreuses créatures horribles qui vont attaquer les PJ. Cette foule hideuse est composée d'une bande ainsi que d'hostiles.

Les chevaliers peuvent bien entendu combattre la foule et les désespérés horrifiques, mais chaque ennemi tué fait place à deux autres et leur nombre semble infini. En termes de jeu, le nombre d'hostiles n'est pas limité (mais on considère que les PJ en combattent 2 à 3 chacun à la fois, tous remplacés lorsqu'ils meurent) et la bande n'a pas de points de cohésion. Pour pouvoir mettre fin au combat, les héros vont devoir convaincre Eva qu'elle peut les sauver (et se sauver elle-même) en jouant de son instrument. S'ils tentent de comprendre ce que la créature lui chuchote à l'oreille, sur un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté normal (3), ils peuvent décrypter des phrases telles que : « *ils sont morts par ta faute* », « *tu n'arriveras jamais à jouer* », « *si tu joues, des gens mourront* », etc. Ils vont devoir convaincre l'enfant du contraire, car lui faire regagner confiance en elle et espoir, et, surtout, lui faire jouer de son instrument seront les seuls moyens à la fois de vaincre le Cauchemar et d'empêcher l'arrivée incessante de nouvelles créatures.

Profils de la foule

Nom : Public horrifique

Type : Bande

Tactique : Le public horrifique forme un cercle autour d'Eva et des chevaliers. Il attaque de toute part et empêche la fuite, quelle que soit la direction.

Cohésion	200
Débordement	3

Nom : Désespérés horrifiques

Type : Hostile

Tactique : Les désespérés horrifiques se cachent au cœur du public et en sortent afin d'attaquer spécifiquement les héros. Ils sont en général 2 ou 3 par chevalier. Il est impossible de les raisonner et d'avoir d'autres interactions avec eux que le combat.

Défense	3
Réaction	5
Masque	10
Points de santé	30
Dégâts	4D6

MJ, n'oubliez pas que tous les dégâts infligés par des créatures dans l'esprit d'Eva se reportent sur les points d'espoir des personnages.

Pour convaincre Eva qu'elle doit garder espoir et jouer, les chevaliers vont devoir effectuer des tests base *Aura* ou *Parole*. Pour arriver à faire en sorte que l'enfant commence à jouer parfaitement bien, ils doivent remplir une jauge de réussites égale à 4 fois le nombre de PJ. Le point faible du Cauchemar étant l'art et l'espoir, si les PJ utilisent la caractéristique *Hargne* en combo, toutes leurs réussites se cumulent. S'ils utilisent n'importe quelle autre caractéristique, leur résultat est divisé par deux.

Au fur et à mesure des réussites, le corps du Cauchemar semble se déliter et partir en volutes de fumée. Lorsque la jauge est atteinte, la créature se met à hurler et chaque personnage perd

automatiquement 1D6 points d'espoir sans prendre en compte leur champ de force. Une sorte d'onde de choc parcourt alors l'assemblée, infligeant l'effet *choc 2* aux PJ comme aux PNJ. Lorsqu'ils reviennent à eux, le Cauchemar a disparu et Eva se tient seule au milieu du carrefour, son violon à la main. Elle se met alors à jouer et une intense lumière se met à émaner d'elle tandis qu'elle entame son concerto pour violon de Tchaïkovsky. Dès les premières notes, les créatures encore en vie semblent être prises de folie et se dirigent vers Eva avec des hurlements de haine et de douleur.

À partir de ce moment, le nombre d'hostiles se limite à 3 par héros et ils ne sont pas remplacés après leur mort. Les points de cohésion de la bande peuvent être impactés par la violence des armes. De plus, si les joueurs arrivent à faire en sorte qu'Eva ne soit pas interrompue durant son morceau, ils regagnent chacun 1D6 points d'espoir par tour (et toutes les créatures subissent autant de dégâts ou de violence).

Lorsque la dernière créature est terrassée, la violoniste finit les dernières notes de son mouvement dans un son d'une perfection rarement égalée. La lumière qui irradie d'elle s'étend au monde qui l'entoure et l'arche de Londres paraît plus éclatante qu'elle ne l'a jamais été aux yeux des héros. Eva elle-même est radieuse avec ses cheveux couleur de feu et sa robe rouge. Elle paraît soulagée et sourit aux héros en les remerciant.

Épilogue

La coterie se réveille dans la chambre d'Eva au sein du Bunker. L'enfant est elle aussi réveillée. Sa peau a retrouvé la fraîcheur de l'enfance et elle semble pleine de vie. Elle réclame très vite son violon. Car, bien sûr, l'expérience ne l'a pas complètement métamorphosée, elle garde l'habitude qu'on lui donne immédiatement tout ce qu'elle veut dès qu'elle le demande. Pourtant, elle se montre plus enjouée et reconnaissante envers ce que les héros ont fait pour l'aider. Elle propose même d'organiser un concert inédit au sein du Knight pour remercier l'organisation de l'avoir sauvée.

Si les chevaliers ont perdu des points d'espoir durant le voyage dans l'esprit d'Eva, ils regagnent 1D6 points d'espoir par tranche de 6 points perdus (et non récupérés par la suite).

Les PJ sont restés en transe une vingtaine de minutes, même si dans leurs cauchemars ce temps a pu paraître beaucoup plus long. On leur fait passer quelques examens de routine pour vérifier leur état de santé, puis ils sont convoqués quelques minutes à peine après leur réveil par leur chevalier de la Table Ronde, Gauvain et Dagonnet (s'ils ne sont pas le chevalier en question). On leur demande de faire un rapport sur ce qui est arrivé à la jeune violoniste. S'ils décrivent l'entité qu'ils ont croisée, et s'ils expliquent qu'elle était visible pour chacun sous une forme différente, les lieutenants disent n'avoir jamais entendu parler d'une telle créature. Ils se demandent aussi comment un être venu des ténèbres est capable de se matérialiser dans l'esprit de quelqu'un, et plus particulièrement dans ses cauchemars. Si les héros parlent des créatures qu'ils ont combattues durant la scène finale, les chevaliers de la Table Ronde sont aussi sceptiques. Dagonnet prétend que leurs spécificités ne semblent se rattacher à aucun Seigneur connu. Le mystère reste entier.

Les héros peuvent aller se reposer au sein de Camelot après une nuit courte et une expérience psychologique intense. Ils seront rappelés le lendemain matin pour une nouvelle mission.





Bestiaire

Le bestiaire regroupe tous les personnages non joueurs, qu'ils soient alliés ou ennemis, créatures de l'Anathème ou humains. Ils servent lors des missions à donner des informations aux PJ, à parlementer et à combattre, bref, ils remplissent, grâce à l'intervention du MJ, le monde dans lequel les héros vivent leurs aventures.

À chaque PNJ correspondent une description (plus ou moins courte selon qu'il a déjà été évoqué dans les chapitres précédents ou pas), son type (bande, hostile, salopard, colosse, patron, allié), son niveau (recrue, initié, héros), une tactique, des aspects, des aspects exceptionnels, des valeurs dérivées, des capacités, éventuellement un ou des points faibles et des armements.

Ces informations permettent d'utiliser ces PNJ aussi bien en situation de combat que dans d'autres échanges avec les PJ et donnent quelques indications sur quand et comment les utiliser. En effet, chaque type de PNJ représente un style d'altercation et chaque niveau permet d'évaluer le degré de difficulté en fonction de l'avancée des chevaliers (voir le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – Jouer les PNJ et les ennemis du Knight - page 105**).

Toutes les données attachées à un PNJ ne sont proposées qu'à titre indicatif. Elles peuvent bien sûr être modifiées par le MJ, adaptées à une situation ou au niveau des PJ, et d'autres profils peuvent être créés à l'infini en fonction des besoins.

Enfin, c'est au MJ de décider des armes et modules utilisés lorsqu'ils ne sont pas indiqués spécifiquement. Si les tactiques sont des indications sur l'attitude des PNJ en combat, c'est toujours au MJ de décider des attaques des PNJ, particulièrement en cas d'égalité sur les caractéristiques ou aspects visés. Pour plus de simplicité, les bonus apportés aux dégâts ou à la violence par des caractéristiques ou aspects sont convertis dans les profils en un bonus fixe qui doit être ajouté à la somme totale des dés lancés pour les dégâts ou la violence.

Afin de faciliter l'utilisation du bestiaire, particulièrement durant les scènes de combat, plusieurs généralités et conseils à propos des PNJ sont indiqués dans le **chapitre 10 : Cadres d'aventures, page 242**.

Le présent bestiaire est séparé en deux parties distinctes : les créatures de l'Anathème et l'ennemi humain. Chaque partie a ses propres spécificités.

En effet, les créatures de l'Anathème bénéficient d'aspects relativement hauts et de nombreuses capacités. Elles sont avant tout les ennemis des PJ, même si certaines d'entre elles chercheront à traiter avec eux ou à les tromper. Elles sont en général attachées au territoire de leur Seigneur, sauf lorsqu'elles ne sont en lien avec aucune zone (ce qui est le cas des serpents ou des triarches).

Les humains, quant à eux, ont en général des aspects moins hauts et déploient moins de capacités. Toutefois, ils sont potentiellement plus polyvalents, grâce notamment à tout l'équipement technologique qu'ils peuvent utiliser (en fonction de leur rôle et de leur niveau). Le MJ ne doit donc pas hésiter à modifier les armes conseillées dans les profils ou à doter certains PNJ de modules tirés de l'**annexe 2 : Arsenal.**



Exosquelettes et méta-armures

Les PNJ humains faisant partie de forces de combat, ou d'organisations avec de nombreuses ressources, peuvent être équipés d'exosquelettes, d'armures ou même de méta-armures. Ces moyens de protection peuvent leur apporter des points d'armure, un score de champ de force, des aspects exceptionnels et des modules (voire des capacités).

Il est à noter néanmoins que, à l'instar des PJ, lorsque les points d'armure d'une protection sont ramenés à 0, celle-ci est considérée comme détruite et tous ses bénéfices sont supprimés (c'est-à-dire champ de force, aspects exceptionnels, modules…).

L'espoir chez les PNJ

Les scores de points d'espoir pour les humains sont laissés à la discrétion du MJ et dépendent de la situation dans laquelle les héros rencontrent les PNJ. C'est plus un échange roleplay qu'un véritable score à faire varier.

Les créatures de l'Anathème n'ont jamais de score de point d'espoir.

Les capacités des PNJ

La quasi-totalité des PNJ est dotée de capacités. La plupart sont courantes et se retrouvent d'un PNJ à l'autre, mais certaines sont uniques et spécifiques. Toutes les capacités sont indiquées dans le profil du PNJ, mais il est toujours possible d'en supprimer ou, au contraire, d'en inventer pour pimenter une rencontre.

Les créatures de l'Anathème

L'Ophidien

Serpent

Les serpents sont les seuls êtres créés par l'Ophidien et agissant uniquement pour son compte. Grouillant par millions dans le corps de leur Seigneur au centre de l'Abysse, ils en sont les gardiens et sont chargés de le protéger tandis que celui-ci a le regard tourné au loin. Prenant leur corps de la substance même de leur maître, ils peuvent cependant s'en séparer pour devenir des messagers de la parole du premier, détruire des créatures abyssales gênantes ou rappeler à l'ordre les serviteurs des autres éclats. Ils ne sont donc pas soumis au cloisonnement de la cité Renaissance et peuvent parcourir les ténèbres de façon complètement libre, sans risquer de dangers autres que les créatures plus anciennes que l'Ophidien lui-même (voir le **chapitre 8 : L'Abysse et l'Anathème**).

Sur Terre, les serpents peuvent se manifester partout où il y a des coins. Ainsi, presque tous les lieux leur sont accessibles en un clin d'œil. Faisant fi des lois de la physique, ils peuvent voler et se déplacer avec une rapidité surprenante. Leur taille varie de celle d'un homme à des dizaines de mètres de long. Leurs écailles en élément alpha les rendent particulièrement résistants et le poison qui imbibe leurs crocs est inconnu des humains. Aucun antidote n'existe pour l'instant contre le mal que ce venin provoque et les personnes qui sont mordues voient leur teint blanchir et leur peau se craqueler avant de finir par tomber en cendres. Pour ces raisons, les serpents sont des ennemis particulièrement difficiles à vaincre. Fort heureusement, ils sont de moins en moins nombreux à apparaître sur Terre tandis que leur Seigneur tombe dans l'apathie.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Un serpent attaque d'abord les personnages munis d'armes avec l'effet *anti-Anathème* puis *lumière*, puis les personnages avec le plus haut score de points d'espoir.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	16	16	16	16	16	-
Aspects exceptionnels	Majeur (9)	Majeur (9)	Mineur (4)	-	Mineur (4)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	15	20	15	300	20	*Sang-Froid*
Capacités	**Téléportation (coins)** : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les coins. **Vol :** Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). **Abyssal** : Le PNJ est insensible à tous les types de dégâts sauf ceux avec l'effet *anti-Anathème* et *lumière*. **Immortel** : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer de 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit. **Anathème** : Le PJ 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. **Actions multiples (3 à 5 au choix du MJ)** : Le PNJ possède 3 à 5 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*. **Tailles diverses** : Certains PNJ de ce type peuvent être considérés comme des colosses, au choix du MJ lorsqu'il les inclut à sa mission. **Anti-véhicule** : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet *anti-véhicule*.					
Arme de contact	**Crocs** : Dégâts : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effet : *Ignore armure*					
Arme à distance	**Venin abyssal** : Dégâts : 6D6 + 16 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore CdF / meurtrier / dégâts continus 3*					



Serpent

La Dame

Incarnation – La Matrice

La Matrice est l'une des plus anciennes incarnations agissant sur Terre. Prenant à l'origine la forme d'une femme, séduisant les hommes pour ensuite donner naissance aux prodiges, elle a depuis été métamorphosée par la Reine. Aujourd'hui, elle a l'apparence d'une immense créature insectoïde dont seul demeure un magnifique visage féminin. Enfermée dans une prison de glace, elle se sert de cette matière première pour former des serviteurs qu'elle contrôle à l'aide de phéromones. Elle repère les intrus à son petit monde par leur bruit et leur odeur. S'ils ne sont pas arrêtés par ses « enfants » et arrivent jusqu'à l'avatar, ils sont généralement noyés sous des phéromones et deviennent des esclaves à sa merci.

Type : Patron colosse (initié)

Tactique : La Matrice est une créature de vie, elle aura donc plutôt tendance à appeler ses créatures à l'aide et à fuir. Toutefois, elle attaque ceux qui osent la blesser et ciblera en premier les ennemis avec un haut score de *Bête* puis de *Combat*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	20	16	18	20	12	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Mineur (5)	-	Majeur (10)	Mineur (5)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	28	22	10	400	15	*Peception Hargne*
Capacités	**Phéromones** : Le PNJ peut appeler à lui toutes ses créatures des ténèbres présentes dans un rayon de 10 kilomètres et les commander, même si elles ne sont pas sous ses ordres à l'origine. **Domination** : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Hargne* du PJ visé (avec overdrives) (ou *Bête* divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action. **Peur (3)** : 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 3 dés et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 3 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. **Actions multiples (3)** : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Mandibules** : Dégâts : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effet : *Dégâts continus 6*					
Arme à distance	**Jet de soie** : Dégâts : 8D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Barrage 6*					

Incarnation – La Reine

La Reine a été envoyée sur Terre pour trouver la Matrice. Elle représente la solitude et le froid, mais c'est aussi elle qui réfléchit pour mener à bien les desseins de la Dame et aucun de ses actes n'est inutile ou désintéressé. Pourtant, elle semble de prime abord inactive. Elle vit recluse et seule dans un palais de givre au cœur de l'océan d'Anathème africain. Mais, grâce aux nombreux miroirs qui l'entourent, elle observe tout ce qui se passe sur Terre et avance ses pions un à un dans la plus grande discrétion. C'est par exemple elle qui a offert à l'Humanité l'usage des méta-armures.

Type : Patron (héros)

Tactique : La Reine ne reçoit presque jamais de visite, elle n'est donc pas une grande combattante. Pourtant, elle a su faire de sa voix une véritable arme qu'elle peut utiliser pour prendre le dessus. En combat, elle s'attaque à celui qui parle le plus lors des échanges ou au personnage possédant un haut score de *Dame* puis d'*Aura*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	20	16	20	20	16	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	19	20	20	700	30	*Discrétion*
Capacités	**Domination** : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Hargne* du PJ visé (avec overdrives) (ou *Bête* divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action. **Contradiction** : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir. **Isolement** : Une fois par partie, le PNJ peut isoler n'importe quel personnage (un ou plusieurs) présent dans la scène dans des cubes de glace et de silence qui possèdent 100 PA. Les murs des cubes résistent jusqu'à leur destruction. Le PNJ possédant cette capacité peut attaquer au travers des murs comme s'ils n'existaient pas. Les personnages isolés ne peuvent qu'attaquer le mur ou activer des modules, mais ne peuvent se déplacer. Ils ne peuvent pas tirer au travers des murs, même avec des armes possédant l'effet *artillerie*. **Actions multiples (3)** : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Touché glacial** : Dégâts : 6D6 + 20 – Portée : Contact – Effets : *Dégâts continus 3 / meurtrier*					
Arme à distance	**La voix** : Dégâts : 5D6 – Portée : Longue – Effets : *Anathème* : Les dégâts touchent 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 / *dispersion 3*					

Incarnation – La Tentation

La Tentation est douée d'un grand charisme et son apparence change en fonction de la personne à qui elle s'adresse. Elle est donc un avatar aux mille visages, féminins comme masculins. Il ne s'agit pas pour elle d'être d'une grande beauté, mais simplement de répondre physiquement aux attentes de son interlocuteur. Douée d'une rhétorique parfaite, elle s'escrime ensuite à le faire changer d'avis et à le mettre devant ses contradictions. Sans avoir besoin d'user de mensonges, elle est capable de convaincre quiconque par une logique perverse et une bonne dose de charme.

Type : Patron (recrue)

Tactique : La Tentation ne se bat jamais et évite à tout prix qu'un combat s'engage près d'elle. Elle cherche plutôt à convaincre et à discuter avec le personnage ayant le plus haut aspect de *Dame* ou de *Machine* et préfère fuir plutôt que combattre.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	10	10	18	20	18
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PA	Point faible
Valeurs dérivées	20	25	12	500	*Discrétion*
Capacités	**Domination** : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Hargne* du PJ visé (avec overdrives) (ou *Bête* divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action. **Contradiction :** Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir.				

Yeux indiscrets

La Dame se déplace très peu en dehors de son territoire qu'est le désert du Sahara. Elle ne se lie aux Hommes que si cela est parfaitement nécessaire et souvent par très petites touches. C'est pourquoi ses incarnations se servent de leurs yeux indiscrets pour traquer chaque décision des autres Seigneurs ou des humains, et repérer quel instant mérite sa présence afin de suivre son plan. Ainsi, chaque surface miroitante, qu'il s'agisse de glace, de verre ou de miroirs, est un espion potentiel à son service. Il en existe bien sûr une telle quantité que la Dame ne peut se concentrer simultanément sur chacun d'eux. Cependant, s'il s'avère qu'elle jette son dévolu sur une cible à observer, celle-ci ne peut par aucun moyen échapper à sa surveillance.

Les yeux indiscrets de la Dame ne sont qu'un moyen d'observation et ne peuvent en aucune façon agir ou se déplacer autrement qu'en passant d'une surface à l'autre. Ils peuvent éventuellement devenir un moyen d'interaction, mais lorsqu'il s'agit de dialoguer ou d'influencer quelqu'un, l'éclat fait souvent le choix d'envoyer un de ses avatars.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Un œil indiscret n'attaque pas. Il se contente de s'incarner dans les surfaces réfléchissantes et éventuellement d'aider ses alliés en phase de conflit en indiquant où se trouvent les ennemis.



Yeux indiscrets

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	3	8	8
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (3)	Mineur (2)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	7	6	1	1	-
Capacités	**Espion** : Le PNJ est en lien direct avec la Dame. Si un (ou plusieurs) PNJ avec cette capacité est présent dans une phase de conflit, et tant qu'il est présent à portée longue ou moins, il offre 3 réussites automatiques aux tests des autres créatures de la Dame. Le bonus ne peut être cumulé.				

Reflets

La Dame est, avec l'Homme en noir, l'un des Seigneurs de l'Abysse qui a été le plus en contact avec l'Humanité et le moins avec l'Horreur. Pour cette raison, elle est devenue maîtresse dans l'art de reproduire cette Humanité. À partir de glace et de l'image d'une personne, elle peut créer un être qui ressemble en tous points à un humain lambda. Cependant, à moins qu'elle ne soit assez proche pour parler par leur bouche, ces êtres sont complètement muets. Capables d'agir avec finesse, ils peuvent passer inaperçus dans une foule ou au contraire attirer l'attention sur eux. Ils sont donc d'une certaine façon la main de la Dame, mais peuvent difficilement former une armée. En effet, ces êtres sont fragiles et se brisent comme du verre au moindre choc.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les reflets vont, si possible, s'éloigner des sources de chaleur et attaquer en priorité les personnages avec le score le plus bas dans l'aspect *Chair*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	7	6	10	10
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	5	4	1	50 ou 100 ou 150	7
Capacités	**Copie parfaite** : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **Parole du Seigneur** : Les PJ qui cherchent à attaquer le PNJ au contact subissent automatiquement l'effet de *Dame* exceptionnelle majeure.				

Créatures de glace

Les créatures de glace sont légions et proviennent toutes de la main de la Matrice. Tous uniques, ces êtres peuvent avoir différentes fonctions et de très nombreuses formes. Parmi eux, on peut par exemple compter la présence des « nourrices ». Souvent de forme animale, ils habitent en général le labyrinthe qui renferme la Matrice qu'ils entretiennent. En plus de répondre à tous les désirs de leur créatrice, ces créatures peuvent parfois sortir de sa prison afin de s'occuper des nombreuses statues de glace se trouvant sur le territoire de la Dame. Mais la majorité d'entre elles sont des soldats. Pour l'instant inactives, la Matrice augmente chaque jour leur nombre et, lorsque la Dame aura besoin de leur puissance, elles seront des milliers à pouvoir répondre à son appel. Ce jour-là sera alors bien sombre pour l'Humanité. En plus de ces soldats, l'incarnation commence à créer des champions. Créatures bien plus puissantes et bien plus grandes que les simples soldats, ces géants de glaces parcourent le territoire de leur Seigneur dans l'attente d'une rencontre à leur hauteur.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Une créature de glace est avant tout une protectrice, elle attaquera donc tous ceux qui cherchent à s'approcher de la Matrice ou qui s'en prennent à elle. En combat, elle s'attaque aux ennemis possédant le plus haut score de *Bête* puis de *Hargne*.



Créature de glace

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	12	8	6	4
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	5	7	5	60	5
Capacités	**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*. **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*. **Hypersensibilité lumineuse** : Toute utilisation de l'effet *lumière* annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet *lumière* sont doublés. **Loyauté sans faille** : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
Arme de contact	**Lame de glace** : Dégâts : 4D6 + 12 – Portée : Contact – Effets : *meurtrier* ou *destructeur* ou *choc* 1				

Prodiges

Humains ayant en eux une ascendance abyssale, les prodiges sont nombreux à parcourir encore la Terre. Si certains sont conscients de leur nature, la plupart n'imaginent même pas être liés d'une façon ou d'une autre à l'apocalypse qui s'abat sur eux. Sans pouvoir l'expliquer, ils ressentent pourtant une attirance pour l'Anathème et peuvent même parfois développer des dons en rapport avec l'ombre et le froid. La Dame garde un œil discret mais constant sur sa progéniture, consciente qu'un jour, leur utilisation sera décisive pour l'aboutissement de son plan. Elle saura alors les rappeler à elle et développer ce qu'ils gardent caché au fond d'eux. Mais qui sait quelle facette de ces êtres sera la plus puissante, l'humanité ou l'obscurité ?

Type : Salopard (héros)

Tactique : Les prodiges ne sont pas des créations des Seigneurs mais des hybrides, entre Humanité et Abysse. Chacun a donc sa personnalité et ses tactiques. Certains peuvent même devenir des alliés pour le Knight.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	12	12	12	12
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	10	10	10	100	10
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. **Équipement (3 armes ou modules rares)** : Le PNJ peut être doté de 3 modules ou armes jusqu'à rares tirés de l'arsenal. Il est possible que cette capacité soit présente sur des PNJ ne possédant pas de méta-armure. Dans ce cas, les PNJ profitent seulement des effets de ces capacités, sans dépenser de PE, comme s'ils disposaient simplement d'un équivalent. L'aspect et l'allure des modules sur ces PNJ est à la discrétion du MJ. **Surhomme** : Le MJ peut répartir entre 3 à 18 points dans les aspects exceptionnels du PNJ (et, bien entendu, en créer si le PNJ n'en a pas) et lui faire bénéficier de leurs effets. **Né dans la lumière** : Le PNJ est insensible aux effets *lumière* et *anti-Anathème*. **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*.				
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal				
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal				

La Chair

Incarnation – La Perfection

La Perfection se présente comme un homme, une femme ou même un humain androgyne ou asexué, mais elle ne peut être confondue avec un humain, car elle ne s'embarrasse pas de vêtements. Elle est en fait l'être humain poussé au paroxysme de sa beauté, elle est donc sculpturale et parfaitement symétrique. Cet avatar est régulièrement en contact avec les Hommes. Mais il les choisit avec soin : ils doivent avoir des caractéristiques exceptionnelles pour gagner le droit à une rencontre. C'est pourquoi les chevaliers sont des interlocuteurs privilégiés de la Perfection.

Type : Patron (recrue)

Tactique : La Perfection préfère négocier plutôt que combattre. Si elle est forcée de se battre, elle attaque en priorité les personnages avec le plus faible score en *Chair* puis en *Force*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	20	16	14	18	18	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Mineur (5)	Mineur (5)	Majeur (10)	Mineur (5)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	18	17	30	600	15	*Hargne*
Capacités	**Don de la Chair** : Le PNJ peut soigner une blessure grave (tirée sur le tableau aléatoire) d'un personnage, mais celui-ci perd définitivement 1D6 points d'espoir (sur son score actuel et son total). **Immortel** : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit. **Protéiforme (majeur)** : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : *ignore CdF*, *ignore armure*, *choc 2*. **Spores** : Le PNJ peut projeter des spores qui, en atteignant les voies respiratoires d'un PNJ, s'y accrochent. Dès qu'il le souhaite, le PNJ peut activer ces spores, tuant la personne de l'intérieur, avec ou sans retardement. Cet effet n'est à jouer que sur des PNJ, les chevaliers y sont naturellement immunisés grâce aux méta-armures. **Actions multiples (3)** : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Armes de chair et d'os :** Dégâts : 7D6 + 16 – Portée : Courte – Effet : *Ignore CdF* ou *ignore armure* ou *choc 2*					
Arme à distance	**Grenades de spores :** Dégâts : 10D6 – Portée : Longue – Effet : *Ignore CdF* ou *ignore armure* ou *choc 2*					

Incarnation – Le Rempart

Le Rempart apparaît lorsque le territoire de la Chair est en danger. Se formant à partir de la végétation de chair qui compose sa portion d'Anathème, il s'accroît ensuite en absorbant toute la matière vivante qui l'entoure, qu'il s'agisse des créatures de l'éclat ou d'humains. Ressemblant alors à un arbre gigantesque, il se sert de ses veines aux extrémités de crocs et d'ongles pour se défendre. Utilisant sa propre matière organique comme des armes d'une grande violence, le Rempart est une véritable machine de guerre, capable de se régénérer en assimilant toujours plus d'humains.

Type : Patron (héros)

Tactique : Le Rempart ne se déplace pas, tel un arbre gigantesque, il peut toutefois déployer ses milliers d'appendices pour frapper tous ses opposants, même ceux au tir. Il attaquera systématiquement l'ennemi qui lui a fait le plus de dégâts au tour précédent ou celui avec le plus haut score de *Hargne*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	20	20	16	16	20	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)	Mineur (5)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	20	10	20	1000	30	*Force*
Capacités	**Indestructible** : Seules les armes avec l'effet *anti-véhicule* peuvent infliger des dégâts au PNJ. La violence des armes avec l'effet *anti-véhicule* font aussi baisser ses PS. **Peur (3)** : 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 3 dés et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 3 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. **Régénération** : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande. **Actions multiples (9)** : Le PNJ possède 9 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Branche de chair** : Dégâts : 9D6 + 20 – Portée : Courte – Effet : *Dispersion 3*					
Arme à distance	**Dents et ongles** : Dégâts : 8D6 + 5 – Portée : Longue – Effet : *Dispersion 3*					

Flore de chair

La flore de chair est parmi les deux principaux phénomènes qui ont été découverts lorsque le Nodachi a réussi à faire reculer les ténèbres tapies en Asie. À la place des villages habités et de certaines villes s'étendaient des jungles entières de flore de chair. Au premier abord, cette végétation faite de veines et d'os semble inoffensive quoique monstrueuse. Cependant, la nuit tombée, elle se déplace, lentement, afin de se déployer sur toujours plus de territoire. Cette force lente est très dure à arrêter et même à retarder, car elle est résistante et innombrable. Si un arbre de chair est mis à bas, un autre se forme à sa suite et continue la lente progression débutée par le premier.



Arbre de chair

La flore de chair est systématiquement attirée par la présence d'humains. Un voyageur ou un réfugié endormi, même s'il se croit protégé à l'intérieur d'une masure, peut se réveiller entouré de cette végétation mouvante qui l'écrase alors et cherche à intégrer son corps. Pire encore est le destin de celui qui se fait surprendre, mais qui, le jour immobilisant les arbres et les plantes, reste bloqué par la végétation, agonisant au cœur de la chair et des os. Car si la flore de chair peut résister à la lumière du soleil, contrairement à de nombreuses créatures ténébreuses, celle-ci l'affaiblit trop pour qu'elle puisse continuer d'avancer et d'agir. Elle se contente donc d'attendre patiemment la nuit suivante pour reprendre sa progression.

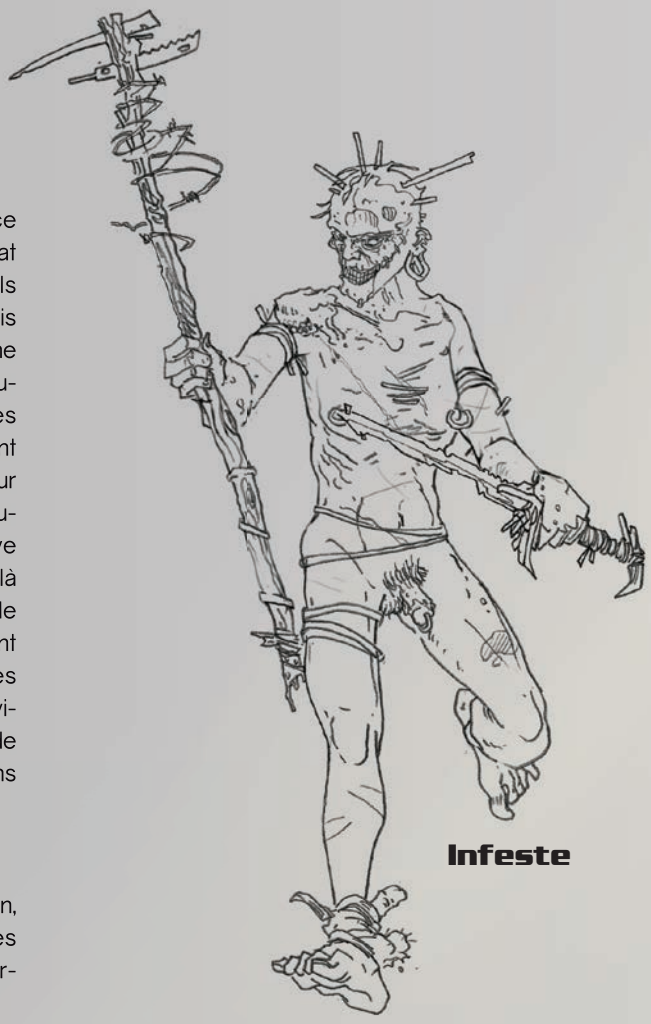
Type : Bande (recrue)

Tactique : La flore de chair étant enracinée, elle attaque ce qui se trouve à sa portée et en priorité les ennemis sans méta-armure, puis ceux ayant le moins de PS. Elle ne peut pas se déplacer.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	5	1	1	4
Aspects exceptionnels	Majeur (8)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	1	1	1	300 ou 400 ou 500	6
Capacités	**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.				

Infeste

Les humains qui sont tombés dans le désespoir face à la Chair sont nommés les infestes. En effet, l'éclat n'absorbe pas forcément tous les humains auxquels il se confronte. Dans le cas de ceux qui ont été pris de désespoir brutalement ou qui en sont même morts, ne pas les assimiler complètement a plusieurs intérêts. Le premier c'est d'en faire des armes proches des Hommes, des créatures qui résistent assez bien à la lumière pour pouvoir agir de jour (pour peu que le temps ne soit pas trop clément). Le deuxième, c'est que ces infestes constituent une réserve d'organes, de peau et d'os assez mobile pour aller là où le Seigneur a besoin de leur corps. Enfin, la seule présence de l'obscurité de la Chair finit fatalement par transformer les humains en infestes. Ainsi, ces désespérés sont très répandus et peuvent être visibles de jour même s'ils agissent principalement de nuit, formant alors des armées de milliers d'humains déformés et pleins de haine.



Infeste

Type : Bande (recrue)

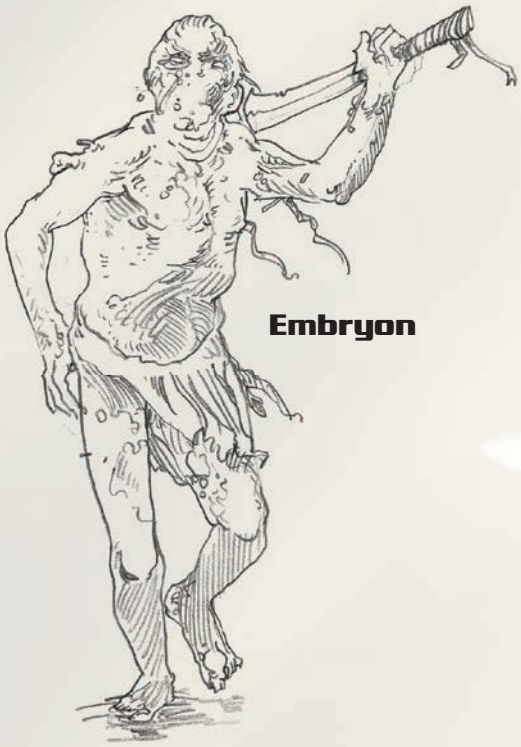
Tactique : Les infestes attaquent sans distinction, mais vont en priorité se diriger vers les personnages de forte stature (ceux en armure Paladin ou en Barbarian utilisant le mode Goliath).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	9	8	4	6	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	3	4	1	50 ou 100 ou 150	7
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. **Renaissance** : Le PNJ peut se former aussi bien à partir d'un être vivant et désespéré que d'un cadavre humain. S'il tombe à 0 PS, il se relève ou se réincarne dans un autre corps (mort ou vivant) à portée lointaine avec la totalité de ses PS.				

Embryon

Les embryons sont en quelque sorte les soldats de la Chair. Contrairement à la flore de chair, ils ne sont pas reliés entre eux par des veines, ils peuvent donc se déplacer librement et assez rapidement. Expériences ratées de l'éclat, les embryons sont des tentatives de créations humaines qui ont violemment subi le passage dans le cercle de l'Horreur. Hommes et femmes malformés, voire mutilés, ils disposent souvent d'armes de mêlée qu'ils brandissent de leurs semblants de bras, mais leur principale arme reste l'effet qu'ils provoquent chez leurs opposants. En effet, aucun humain ne peut rester de marbre devant des corps déformés, monstrueux, non naturels et là où une armée d'embryons passe, le désespoir se fait vite sentir.

Les embryons se déplacent en grand nombre et peuvent s'opposer à des bataillons humains ou bien assiéger un village récalcitrant. Créés pour ressembler à l'Homme, ils finissent inévitablement par subir, comme lui, les besoins de la faim et de la soif s'ils ne retournent pas régulièrement auprès de leur Seigneur. Parfois, leurs malformations sont tellement importantes qu'ils ne survivent pas assez longtemps pour atteindre la bataille, n'ayant pas de bouche pour se nourrir ou des organes défaillants. Contrairement à la flore de chair, ces combattants ne sont pas capables d'assimiler le corps de ceux qu'ils vainquent. Ils se contentent donc de tuer et de laisser les cadavres aux arbres qui arrivent inévitablement après une bataille gagnée par la Chair.



Embryon

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les embryons cherchent à jouer sur la peur de leurs cibles. S'attaquant au contact aux personnages avec le plus bas score dans l'aspect *Dame* puis en *Sang-Froid*, ils les harcèlent et dirigent les bandes de la Chair qui attaquent plus frontalement.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	14	10	8	2	2
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	7	4	8	50	-
Capacités	**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 2D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
Arme de contact	**Arme lourde** : Dégâts : 6D6 + 10 – Portée : Contact				

Abomination

Si les embryons sont les soldats de la Chair, les abominations, elles, constituent ses chars d'assaut. Créatures qui peuvent atteindre une dizaine de mètres de hauteur, elles sont faites de muscles et d'os. Très puissantes, elles sont dotées de plusieurs yeux dispersés sur leur corps qui leur permettent, malgré leur grande taille, de ne pas être prises par surprise. Souvent dotées de longs bras munis d'ongles très effilés, elles n'utilisent que très peu d'armes et se contentent de balayer les humains qui s'opposent à elles ou de détruire les murs qui leur font résistance.

Grande et coriace, il est difficile pour les Hommes munis d'armes communes de venir à bout



Abomination

d'une abomination. Lorsqu'elle est entourée d'embryons, elle est d'autant plus puissante qu'elle peut se reconstituer à l'aide des autres créatures de la Chair. Il lui faut alors les avaler, ce qui permet parfois d'obtenir un semblant de répit pour le camp opposé. Parce que lorsque l'une d'entre elles menace d'attaquer un camp de rebuts, la seule solution est de l'abattre à distance à l'aide de canons et de bombes, car arrivée sur le camp, elle est capable de détruire des bâtiments aussi simplement que des cabanes de brindilles.

Type : Colosse (recrue)

Tactique : Une abomination s'attaque aux personnages qu'elle pourra assimiler le plus facilement, c'est-à-dire ceux avec un score bas dans l'aspect *Chair*. Elle lancera des éléments du décor à ses ennemis tout en se ruant au contact, avec une brutalité rare.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	16	13	2	6	2
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Point faible
Valeurs dérivées	4	1	1	100	*Dextérité*
Capacités	**Peur (1)** : 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 1 dé et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 1 point. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 1D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour. **Régénération** : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande. **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*. **Tremblement de terre** : Toutes les attaques du PNJ infligent automatiquement l'effet *choc 1*. **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*.				
Arme de contact	**Poings** : Dégâts : 5D6 + 6 – Portée : Courte – Effet : *Choc 1*				
Arme à distance	**Projection de corps** : Dégâts : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Dispersion 2 / choc 1*				

Monstre de chair

Le monstre de chair se compose d'abord de deux ou trois embryons. Il parcourt ensuite les alentours du territoire de la Chair ou les champs de bataille afin de récupérer des corps qu'il ajoute au sien. Cependant, les cadavres font rapidement place à la recherche de personnes vivantes, car leur métabolisme répond mieux à la transformation.

Assez inoffensif dans un premier temps, le monstre de chair devient de plus en plus dangereux lorsque son corps s'agrandit. Certains peuvent être composés de dizaines d'êtres humains et forment ainsi un mille-pattes monstrueux. La multitude dont ils sont faits les rend très résistants, car, tant qu'il leur reste deux ou trois corps, ils peuvent se reconstituer. Ils ont néanmoins une grande faiblesse. Les corps qui les composent, au même titre que les embryons ou que les humains, ont besoin de nourriture, d'eau et de repos pour survivre. Ainsi, certains se détruisent parfois d'eux-mêmes ou finissent par rejoindre le territoire de leur Seigneur pour se muer en flore de chair.

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le monstre de chair agit en général au cœur d'une bande de la Chair. Il s'attaque donc aux combattants au contact les plus proches et évite de s'éloigner de la bande afin de pouvoir se reconstituer.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	10	6	6	8
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	5	4	4	100	-
Capacités	**Régénération** : Si le PNJ combat au milieu d'une bande alliée, il peut lui infliger une attaque gratuite pour se régénérer d'autant de points de santé que les dégâts infligés. Les dégâts infligés sont convertis en violence et impactent directement la cohésion de la bande. **Union** : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle l'entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa *défense* et sa *réaction* sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte. **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 2D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour.				
Arme de contact	**Os taillé** : Dégâts : 4D6 + 6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Épines d'os** : Dégâts : 4D6 – Portée : Courte – Effet : *Barrage 2*				



Enfant de la Chair

Les enfants de la Chair sont en quelque sorte l'aboutissement des milliers de tentatives ratées que sont les embryons. Là où ces derniers prennent, à cause de l'Horreur, la forme d'humains déformés, parfois incapables de survivre plus de quelques heures, les enfants de la Chair sont des êtres parfaitement formés et ressemblant en tous points à des humains. Cependant, ils ne sont pas des créations tirées de rien, ils sont formés sur la base d'hommes ou de femmes vivants que l'éclat a absorbés. Assimilé puis reformé par le Seigneur, l'enfant de la Chair garde les facultés de son original : apparence, intelligence, capacités physiques. À cela s'ajoute un lien très fort entre lui et son créateur, un lien proche de la télépathie et même du contrôle. Cependant, l'enfant étant la copie exacte d'un humain, la Chair craint souvent qu'il finisse par suivre sa conscience et se retourner contre lui malgré la relation qui les unit. C'est pourquoi il lui arrive régulièrement de supprimer ses enfants pour en recréer des identiques. Mais elle se garde bien de sauvegarder plusieurs enfants identiques en même temps, car l'illusion pourrait alors être rompue.

Les enfants de la Chair sont ses espions dans le monde des humains. Après que le Seigneur choisit une personne et l'assimile, il envoie son enfant prendre sa place et continuer son travail. Il choisit donc ses victimes parmi ceux qui ont des positions stratégiques, au niveau politique, mais aussi scientifique et militaire. La force de ces enfants de la Chair reste que, actuellement, très peu de personnes sur Terre connaissent leur existence. Leur influence n'est donc pas encore visible, même s'il n'y a aucun doute sur leurs agissements profitables au Seigneur.

Mais la forme humaine des enfants de la Chair est due à une triche. Voyant toutes ses expériences défigurées par l'Horreur, l'éclat a pris la décision de former dans le plus grand secret ses enfants afin qu'ils puissent avoir la beauté à laquelle il aspire. Faisant preuve d'une grande discrétion, les autres Seigneurs n'ont pas encore remarqué les créations de la Chair, mais nul doute que le jour où celles-ci seront découvertes, un long procès aura lieu.

Type : Salopard (recrue)

Tactique : Un enfant de la Chair est un être à l'image de l'Homme, mais que la Chair a perfectionné. Il est donc très polyvalent et s'adapte à tous les styles de combat. Généralement, il s'attaque aux ennemis avec le plus haut score dans la caractéristique *Combat* puis dans la caractéristique *Tir*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	8	8	8	8
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	Mineur (2)	Mineur (2)	Mineur (2)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	6	6	5	100	-
Capacités	**Copie parfaite** : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **Équipement (3 armes ou modules avancés)** : Le PNJ peut être doté de 3 modules ou armes jusqu'à avancés tirés de l'arsenal. Il est possible que cette capacité soit présente sur des PNJ ne possédant pas de méta-armure. Dans ce cas, les PNJ profitent seulement des effets de ces capacités, sans dépenser de PE, comme s'ils disposaient simplement d'un équivalent. L'aspect et l'allure des modules sur ces PNJ sont à la discrétion du MJ. **Fils à maman** : Si le PNJ est d'une façon ou d'une autre retenu prisonnier, son Seigneur fera tout pour le libérer.				
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal				
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal				

La Machine

Incarnation – Guenièvre

Guenièvre n'est pas une incarnation à part entière, mais plutôt la moitié du premier avatar créé par la Machine. Formant sa partie dématérialisée, l'Homme en noir l'a en quelque sorte capturée grâce à des pirates informatiques humains. Il l'a ensuite longuement modifiée et modelée pour en faire une simple IA qu'il a enfermée dans la méta-armure du dirigeant du Knight.

Ignorant tout de sa véritable nature, Guenièvre est depuis devenue la compagne à part entière d'Arthur qu'elle conseille et auquel elle voue une véritable tendresse. Mais personne ne sait ce qu'il se passera si un jour elle découvre son lien avec la Machine.

Type : Allié (recrue) / Patron (recrue)

Tactique : Guenièvre est intangible, elle ne peut donc pas se battre. Par contre, si elle est libérée de sa « cell », elle peut potentiellement prendre le contrôle de nombreux réseaux (à Camelot et dans les arches) et même des méta-armures.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	20	20	20
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	-	-	-	100	-
Capacités	**Contrôle** : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base *Hargne* ou *Technique* difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type. **En réseau** : Le PNJ, pour être détruit, doit être enfermé dans un contenant, sinon il s'enfuit par les réseaux divers et variés. **Sensibilité IEM** : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement *choc 4*.				

Incarnation – Longshot

Longshot était à l'origine une création des immortels pour endiguer la criminalité dans les arches. Après son abandon, la Machine a su l'investir pour l'utiliser à son avantage. Cette incarnation immatérielle fonctionne grâce à un système de primes et à une écurie de chasseurs. Si son service est ouvert à toute personne qui a l'argent nécessaire, il sert surtout à éliminer ses propres cibles. Et l'avatar continue d'agir malgré toutes les tentatives des immortels pour l'effacer définitivement du réseau RA. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que son nexus se trouve très proche de l'un d'entre eux, plus précisément dans la méta-armure d'Iwata Kaneda, le shogun du Nodachi.

Type : Patron (héros)

Tactique : Longshot étant dématérialisé, le seul

moyen qu'il a de prendre part à un combat est de posséder l'immortel Iwata Kaneda grâce à sa méta-armure. Autrement, Longshot vient généralement à bout de ses ennemis via des primes posées sur leur tête.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	20	20	20
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	-	-	-	100	-
Capacités	**Prime** : Le PNJ peut poser une prime sur la tête d'un ou plusieurs personnages qui se trouvent dorénavant pourchassés par des chasseurs de primes. **Possession** : Le PNJ peut posséder et contrôler Amateratsu, la méta-armure d'Iwata Kaneda, afin de combattre avec (utiliser les aspects, valeurs dérivées et armes du profil d'Iwata Kaneda, sauf pour *Machine* et *Dame*). **Contrôle** : À portée longue ou inférieure, le PNJ peut faire agir une méta-armure à sa guise (la faire se déplacer, tirer, combattre, etc.). Seule une réussite sur un test base *Hargne* ou *Technique* difficulté difficile (6) peut éviter à un personnage de se faire posséder. Activer cette capacité compte pour une action de n'importe quel type. **En réseau** : Le PNJ, pour être détruit, doit être enfermé dans un contenant, sinon il s'enfuit par les réseaux divers et variés. **Sensibilité IEM** : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement *choc 4*.				

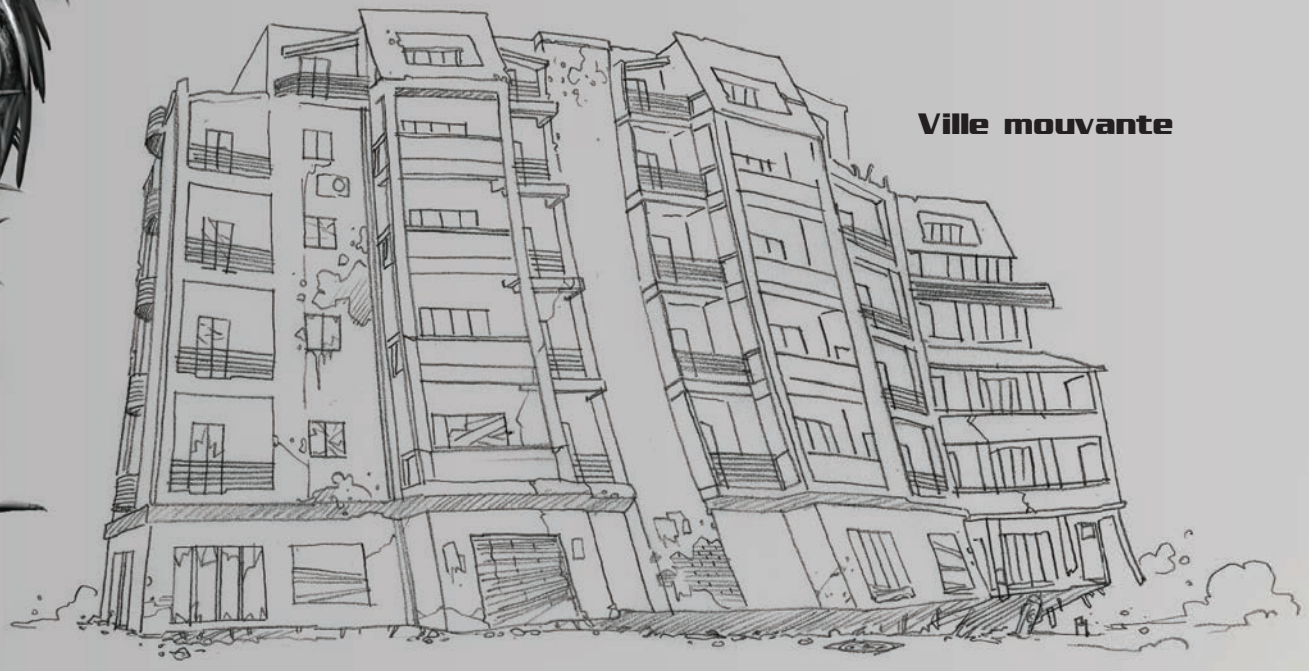
Incarnation – Le Corps

Le Corps forme l'incarnation matérielle de la Machine. Restes physiques de son premier avatar, il est apparu à la Nouvelle-Orléans avant de rejoindre l'océan Atlantique. Cette immense pieuvre mécanique de près de 300 mètres de haut ne semble mue que par une volonté primitive. Cet instinct de conservation est dû à son immense œil. Celui-ci, au contraire de tout le reste du Corps, n'est pas formé d'éléments mécaniques et électroniques, mais bien d'un matériau vivant, autrement dit de chair et de sang. C'est pourquoi cet avatar agit comme un animal blessé et attend de retrouver la part de lui qui lui a été volée.

Type : Patron colosse (initié)

Tactique : Le Corps avance sans s'arrêter, détruisant tout sur son passage. Il attaquera en priorité les ennemis avec un haut score en *Chair* puis en *Endurance*. Pour utiliser son rayon, le Corps doit drainer 30 points d'énergie (en une ou plusieurs fois) avec sa capacité *drain d'énergie*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	20	20	20	10	10	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	22	30	20	400	20	Son œil au centre de son corps, *Perception Technique*
Capacités	**Anti-véhicule** : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet *anti-véhicule*. **Drain d'énergie** : Le PJ 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. **Actions multiples (8)** : Le PNJ possède 8 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*. **Rayon** : Le PNJ peut décider de sacrifier toutes ses actions de combat pour pouvoir utiliser son attaque à distance « rayon ». Attention, pour utiliser le rayon, il a besoin de points d'énergie qu'il a préalablement drainés.					
Arme de contact	**Tentacule** : Dégâts : 4D6 + 20 – Portée : Courte – Effets : *Anti-véhicule / dispersion 6*					
Arme à distance	**Rayon** : Dégâts : 9D6 + 30 – Énergie : 30 – Portée : Longue – Effets : *Anti-véhicule / artillerie*					



Ville mouvante

La ville mouvante a été parmi les premiers phénomènes constatés lors de l'apparition des ténèbres aux États-Unis. De façon presque imperceptible puis plus remarquable, les habitants de Washington se sont rendu compte que les bâtiments bougeaient pour changer de place. Les populations de certains immeubles se sont ainsi retrouvées piégées entre quatre autres bâtiments sans aucun moyen d'en sortir. D'une autre façon, des places gigantesques étaient créées pour laisser place à des créatures immenses et bien plus dangereuses.

Toutes les grandes villes qui bordent la côte Est sont atteintes par le phénomène, ce qui a eu pour conséquence une désertion presque totale des grandes cités proches de l'océan, celles-là mêmes qui avaient déjà été en partie évacuées lors de la peste rouge. Les villes mouvantes semblent relativement inoffensives au premier abord, car leurs déplacements se font de manière lente et souvent régulière. Cependant, cela a deux conséquences. La première en est un repérage particulièrement difficile pour les différentes équipes en mission. Dans des métropoles aussi gigantesques que New York ou Washington, ne pas pouvoir se fier aux cartes est un véritable inconvénient. La deuxième conséquence tient à permettre à des créatures de la Machine d'avoir accès à n'importe quel lieu. Ainsi, les réfugiés peuvent être débusqués même lorsqu'ils se sentent cachés et en sécurité.

Type : Bande (héros)

Tactique : La ville mouvante attaque rarement les personnes seules, mais plutôt les groupes. S'il y a plusieurs groupes, elle se concentre sur le plus grand et, doucement, change d'aspect, tentant de l'ensevelir.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	15	4	15	1	10	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	-	Majeur (7)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement	Bouclier
Valeurs dérivées	1	8	1	400	10	10
Capacités	**Indestructible** : Seules les armes avec l'effet *anti-véhicule* peuvent infliger de la violence au PNJ. Les dégâts des armes avec l'effet *anti-véhicule* font aussi baisser sa cohésion. **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. **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.					

Construct

Les constructs sont apparus au sein des premières villes mouvantes. De formes et de tailles différentes, ils sont à l'origine des objets mécaniques et technologiques du commun. Allant du grille-pain à l'engin de chantier, ces objets se sont simplement éveillés et ont muté pour pouvoir obéir à la Machine. Ainsi, la plupart d'entre eux ont développé un moyen de se déplacer facilement, faisant apparaître de quatre à six « pattes ». D'autres transformations ont éventuellement été opérées pour pouvoir répondre à un besoin. Certains constructs se sont transformés en arme, d'autres en espions, d'autres enfin font office de vigie.

Dans les villes mouvantes et certainement en dehors, les constructs sont pléthore. Agissant peu, ils sont difficiles à repérer parmi les montagnes de décombres que forment les voitures abandonnées et autres déchets de métal dans les rues. Il faut cependant se méfier, car, s'ils venaient à tous s'éveiller, ils formeraient une armée mécanique qu'il serait difficile d'arrêter et face à laquelle on ne survivrait pas longtemps.

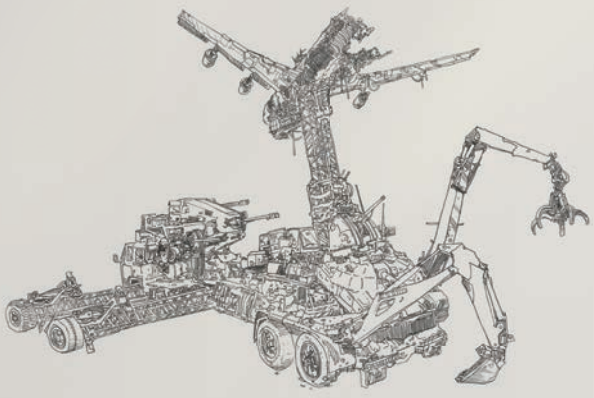
Type : Salopard (initié)

Tactique : Les constructs sont rarement utilisés pour combattre. Toutefois, lorsqu'ils doivent le faire, ils privilégient l'attaque à distance. Ils utilisent alors des armes à feu ou projettent simplement des fragments de métal à grande vitesse sur les personnages les plus proches. Lorsqu'ils arrivent à 0 PA, ils se désactivent automatiquement et doivent être totalement démantelés pour ne plus être réparés.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	12	10	12	2	2	-
Aspects exceptionnels	Majeur (8)	-	Mineur (5)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	PA
Valeurs dérivées	5	8	3	-	5	150
Capacités	**Loyauté sans faille** : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. **Protéiforme (mineur)** : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : *destructeur* ou *choc 1*. **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*.					
Arme de contact	**Lames et pics** : Dégâts : 4D6 + 10 – Portée : Contact – Effet : *Destructeur* ou *choc 1*					
Arme à distance	**Projections de métal** : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effet : *Dispersion 3*					

Monstre-machine

Si les constructs peuvent éventuellement se battre pour la Machine, les monstres-machines représentent son bras armé. Formés de plusieurs objets, généralement des véhicules, des machines-outils et de l'armement, ils peuvent atteindre des proportions impressionnantes et se déplacer très rapidement.



Monstre-machine

Particulièrement difficiles à détruire, ils ont tendance à s'adapter aux situations, mais aussi aux ennemis qui s'opposent à eux. Ils peuvent ainsi renforcer leur blindage ou bien se créer de nombreux bras mécaniques prêts à combattre sur tous les fronts. Certains sont même capables de voler grâce à la présence de réacteurs et d'ailes ou de pales.

Les monstres-machines sont plus faciles à remarquer que les constructs, car plus imposants. En outre, il arrive qu'ils soient observés en dehors des villes mouvantes, parfois même sous forme de convois. Leur robustesse et leur rapidité leur permettent de traverser de longues distances, entre deux villes mouvantes par exemple, et de résister à d'éventuelles attaques. Les chevaliers ont d'ailleurs compris que les convois de monstres-machines protégeaient souvent du matériel ou des informations très importantes pour leur Seigneur et les rares attaques qui ont été réussies l'ont prouvé.

Type : Colosse (initié)

Tactique : Un monstre-machine cherche à éliminer en premier les personnages qui ont un haut score en *Bête* puis en *Hargne*. Lorsqu'il arrive à 0 PA, il se désactive automatiquement et doit être démantelé pour ne plus être réparé. Son haut score en *réaction* symbolise son épais blindage qui stoppe la plupart des munitions.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	PS
Aspects	10	14	16	8	4	-
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	-	Majeur (8)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PA	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	11	16	6	300	8	*Perception Technique*
Capacités	**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*. **Armes multiples (3 armes avancées)** : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à avancées de l'arsenal. **Implacable** : Si le PNJ n'utilise pas son action de déplacement durant son tour, il peut effectuer une attaque supplémentaire. **Module (saut/vol/course nv2)** : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut, vol ou course au niveau 2.					
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal					
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal					

Machiniste

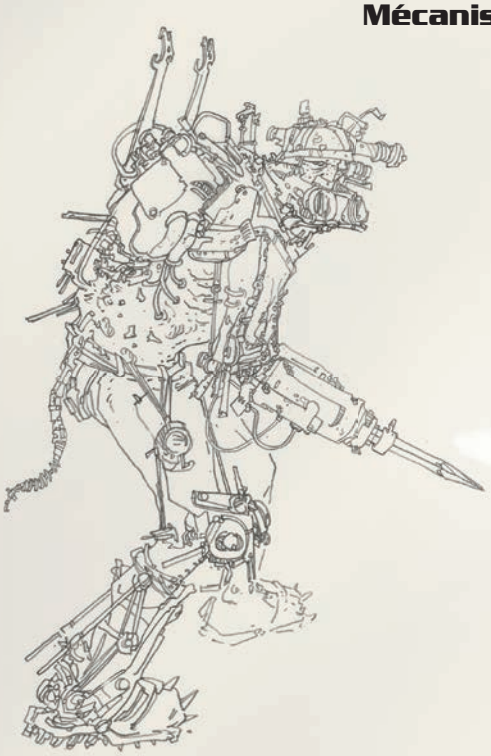
Si la quasi-totalité de la côte Est des États-Unis a été désertée lors de la peste rouge, plusieurs communautés y sont restées, soit parce qu'elles ne voulaient pas quitter leurs habitations, soit parce qu'elles étaient trop atteintes par la peste pour être acceptées chez les réfugiés. Lorsque la pénombre de la Machine est apparue, ces communautés, vivant déjà difficilement, ont été touchées de plein fouet par le désespoir. Ces désespérés se nomment les machinistes. Ils sont facilement reconnaissables par les clous et autres petits objets de métal qu'ils ont souvent glissés sous la peau ou plantés à travers leurs membres. Armés de bric et de broc, rarement de technologie avancée, ils forment une force de combat capable de résister aux IEM (impulsions électromagnétiques) que les armées utilisent régulièrement pour mettre hors service les créatures de la Machine.

Type : Bande (initié)

Tactique : Les machinistes ont un talent pour détecter les personnages les plus fragiles, ils frappent ainsi en priorité ceux qui ont le plus petit score de points d'armure.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	10	10	12	4	8	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement	Bouclier
Valeurs dérivées	5	5	1	250 ou 350 ou 450	7	4
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. **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 santé à chaque tour. **Loyauté sans faille** : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.					





Mécaniste

Les mécanistes forment un groupe à part des désespérés. Choisis par la Machine pour leur propension au désespoir, celle-ci a installé sur leur cerveau ses parasites mécaniques qui utilisent le désespoir de leur hôte comme carburant. Vivants et généralement conscients de ce qu'ils subissent, les mécanistes n'ont pourtant aucun contrôle sur leur mouvement. Leur corps sert à la fois de batterie et d'outil.

Leurs parasites sont des créatures mécaniques assez petites et passant généralement inaperçues. Elles sont si bien accrochées à la colonne vertébrale et au cerveau de leur hôte qu'il est quasiment impossible de les en décrocher sans tuer instantanément l'humain qui leur est lié. Composé d'une technologie de pointe, chaque parasite possède une intelligence artificielle lui permettant d'analyser une situation. Pour cette raison, les mécanistes forment souvent les dirigeants des groupes de machinistes et parfois même de constructs. Mais la majorité d'entre eux s'emploie à réparer les créatures déficientes ou partiellement détruites. Pour cette raison, on en repère de grandes quantités après le passage d'un groupe de chevaliers.

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les mécanistes attaquent généralement à distance et se dissimulent derrière des couverts pour tirer sur des ennemis possédant le plus haut score de *Chair* ou de *Force*. Comme des officiers, ils envoient les autres créatures de la Machine combattre en avant.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	14	8	10
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (4)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	5	8	8	30	5
Capacités	**Évolution** : Tant que le PNJ est présent dans une phase de conflit, ses PNJ alliés à portée longue ou inférieure peuvent bénéficier d'un effet d'arme supplémentaire à choisir parmi : *dégâts continus*, *choc 2*, *meurtrier*, *destructeur* ou *barrage 3*. **Parasite** : Tant que le PNJ combat 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.				
Arme de contact	**Arme blanche** : Dégâts : 2D6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Mitrailleuse lourde** : Dégâts : 5D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : *Perce armure 20 / destructeur / lourd*				

Mise à jour

Les premières mises à jour sont nées dès l'arrivée de l'Anathème sur les États-Unis. Lorsque la Machine a étendu son contrôle sur toute la côte Est, elle s'est rapidement rendu compte que certains humains, particulièrement sensibles aux ondes ou partiellement composés de technologie, répondaient eux aussi à son pouvoir. Plutôt que d'utiliser ces personnes comme soldats, le Seigneur a trouvé deux utilités à ces esclaves inattendus. D'une part, ces mises à jour lui ont permis d'étudier le corps humain, de voir ce qui était remplaçable ou pas par ses soins. Ensuite, ces personnes formaient des espions parfaits au sein des communautés de rebuts qui s'étaient rapidement méfiées de toute forme de technologie.

Cependant, ces humains sensibles au pouvoir de l'éclat finissaient forcément par reprendre conscience, même de courts instants. S'ils n'avaient souvent pas le temps de trahir le Seigneur, celui-ci a préféré s'en passer. Il a alors mis au point, à l'aide de ses recherches, un nouveau type de mises à jour ressemblant trait pour trait aux humains, mais uniquement composées de circuits imprimés infiniment petits. Celles-là sont infiltrées dans les communautés de rebuts comme dans les arches. Presque indétectables, elles sont, au même titre que les Hommes, assez fragiles, particulièrement lorsqu'on cherche à leur venir en aide avec des soins conventionnels (perfusions de sang par exemple). De plus, elles ont encore du mal à représenter les sentiments humains, même si chaque mise à jour est un peu plus évoluée que la précédente.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les mises à jour se ruent sur les personnages usant de points d'énergie puis ceux en méta-armure, comme si elles étaient avides d'énergie.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	4	10	8	8
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (2)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	4	5	1	150 ou 250 ou 350	9
Capacités	**Drain d'énergie** : Le PJ 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. **Copie parfaite** : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6).				

La Bête

Incarnation – le Prédateur

Le Prédateur est connu, car régulièrement visible aux abords du territoire d'Anathème de la Bête. Prenant souvent la forme d'un immense poisson-pêcheur entouré de dizaines de lamproies, il semble nager dans l'air au milieu de volutes d'obscurité tout en cherchant l'être qui formera sa nouvelle proie. Car le Prédateur est un chasseur né, froid et patient. Il agit aussi au cœur des ténèbres et attire souvent ses cibles grâce à l'appât lumineux qu'il porte au-dessus de la tête. Cette clarté le rend en général moins puissant, mais, en contrepartie, attire ceux qui cherchent désespérément de la lumière.

Type : Patron (recrue)

Tactique : Le Prédateur apprécie de combattre face à des personnages qui représentent un certain challenge pour lui. C'est pour ça qu'il s'attaque en priorité aux ennemis qui ont le plus haut score en *Bête* puis en *Chair*. Il est toujours accompagné d'une nuée de noctes (à 200 de cohésion). Dès qu'il meurt, s'il a accumulé assez d'énergie, son pouvoir *aveuglement* se déclenche automatiquement. Pour utiliser son *aveuglement*, le Prédateur doit drainer 50 points d'énergie (en une ou plusieurs fois) avec sa capacité *drain d'énergie*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	12	14	10	12	14
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (10)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Point Faible
Valeurs dérivées	17	10	20	300	*Sang-Froid* *Perception* *Instinct*
Capacités	**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 2D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour. **Drain d'énergie :** Le PJ 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. **Vol :** Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). **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*.				
Arme de contact	**Crocs** : Dégâts : 4D6 +20 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Aveuglement** : Dégâts : 8D6 + 20 – Énergie : 50 – Portée : Longue – Effets : *Choc 2 / dispersion 6*				

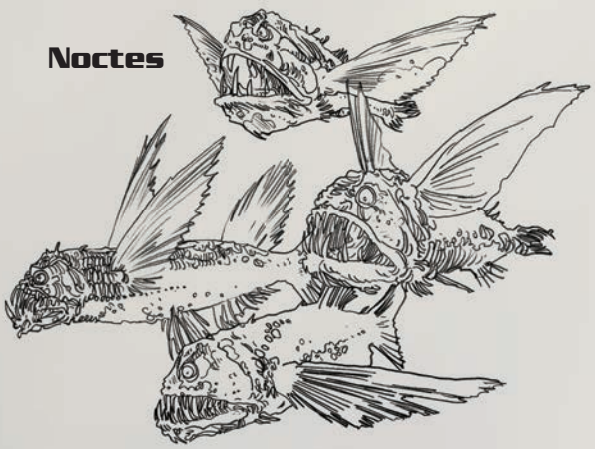
Nocte

Les noctes ont été les premières créatures à déferler lorsque la tache de ténèbres est apparue sur l'Europe. Silhouettes bestiales formées d'obscurité, elles sont arrivées sur le territoire des Hommes de façon très organisée et incroyablement efficace. Jamais rassasiées, elles ont dévoré tout être qui se trouvait sur leur chemin, particulièrement ceux qui cherchaient à s'opposer à elles. Maintenant, les noctes terriens et aquatiques ont presque disparu, laissant place à des créatures de chair. Les noctes aériens, quant à eux, continuent de sillonner les abords du territoire de la Bête. Se regroupant par centaines voire par milliers, ils s'attaquent aux engins volants, tels que les vectors du Knight, comme aux convois qui voyagent au sol. Il leur arrive aussi de harceler des communautés de rebuts pendant des jours avant de disparaître lorsque le lieu est dévasté ou simplement lorsqu'ils se lassent.

Un nocte n'est, seul, pas un grand danger. Mi-oiseau, mi-poisson des profondeurs, il n'est pas capable de faire de gros dégâts. Peu sensible à l'usage des armes, il ne supporte pas les lumières violentes. Même s'il est capable de voler en journée, il sort en général de l'obscurité lorsque le soleil est proche de l'horizon ou que le temps n'est pas clément.

La véritable force des noctes tient à leur multitude. N'ayant aucune considération pour leur vie et agissant selon une volonté commune, ils se jettent dans les engins et contre les humains pour stopper leur progression. Face aux rebuts, ils peuvent par leur présence cacher la lumière du jour assez longtemps pour amener le désespoir dans toute une communauté. Toutefois, quoiqu'ils attaquent, ils finissent toujours par se lasser et laisser, le cas échéant, la place à d'autres créations de la Bête.

Noctes



Type : Bande (recrue)

Tactique : Les noctes attaquent en priorité les éléments volants, les véhicules et les personnages en méta-armure lorsqu'ils sont en extérieur principalement, même si les noctes n'hésitent pas à détruire portes et fenêtres pour accéder à leur proie.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	9	1	0	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	3	2	1	100 ou 200 ou 300	4
Capacités	**Vol** : Le PNJ peut voler sur une distance équivalente à portée longue par tour (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). **Anti-véhicule** : Les dégâts infligés par le PNJ sont considérés comme ayant l'effet *anti-véhicule*. **Hypersensibilité lumineuse** : Toute utilisation de l'effet *lumière* annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet *lumière* sont doublés. **Ignore CdF** : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet *ignore CdF*.				

Bestian

Les bestians sont tous les animaux qui ont subi avec violence l'influence de la Bête. Qu'elles soient mammifères, reptiles, volatiles ou autres, toutes les créatures qui ont survécu au passage des noctes ont malgré tout subi des transformations importantes face aux ténèbres. La plupart de ces modifications sont de deux ordres. D'une part, les caractéristiques physiques de ces animaux ont muté pour se rapprocher des créatures nocturnes et abyssales. Capables de voir la nuit, comportant écailles et branchies par lesquelles ils aspirent l'obscurité qui les environne, les bestians ne sont plus que l'ombre de l'espèce à laquelle ils appartenaient auparavant. D'autre part, leur comportement suit d'étranges changements. Tous, quelle que soit leur nature originelle, sont des prédateurs. Patients, souvent plus intelligents qu'ils ne l'étaient avant, ils sont spécialistes de la traque et des attaques coordonnées. Agissant la plupart du temps en meutes, bancs, essaims, ils tourmentent leurs proies jusqu'à ce que celles-ci finissent par abandonner et se laisser faire.

Le passage d'animal à bestian peut arriver brutalement ou être plus lent, parfois même indécelable. L'arche de Madrid n'accueille plus aucun animal de compagnie depuis que des chats et des chiens, n'ayant pourtant subi aucune modification physique, ont attaqué ou harcelé leur maître sans raison apparente.

Type : Hostile (recrue)

Tactique : Les bestians attaquent d'abord les combattants au contact. Généralement, un quart d'entre eux reste à distance pour vomir des flots de ténèbres. Ils ciblent en priorité les ennemis possédant en haut score en *Dame* puis en *Aura*.

Bestian



	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	8	2	1	5
Aspects exceptionnels	-	Mineur (2)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	3	2	20	-
Capacités	**Module (saut nv1)** : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 1.				
Arme de contact	**Griffes et crocs** : Dégâts : 3D6 + 10 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Flot de ténèbres** : Dégâts : 3D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Choc 1 / anathème* : Le PJ 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				

Faune

Les faunes sont les humains qui ont été touchés par le désespoir dans le domaine de la Bête. La plupart subissent des transformations physiques limitées, des écailles s'étendent sur leur peau si ce ne sont des poils, leurs doigts se palment ou deviennent griffus et leurs yeux se noircissent pour adapter leur vue à l'obscurité. Leur personnalité est, quant à elle, généralement plus touchée par la présence du Seigneur. Certains s'isolent de toutes les autres créatures, préférant chasser pour eux-mêmes et s'enfermer dans un mutisme haineux. Le reste se déplace par groupes d'environ dix individus. Leurs mots finissent généralement par se transformer en cris. Ils attaquent de façon organisée des communautés de rebuts pour trouver de la nourriture, mais, si celle-ci vient à véritablement manquer, ils sont capables de se dévorer entre eux pour survivre ou de se séparer de leur groupe d'origine.

Car voilà l'objectif premier des faunes, survivre. Quelles que soient les méthodes mises en œuvre pour cela, ces désespérés particulièrement brutaux sont prêts à tout pour perdurer. Leur instinct les pousse à tuer les humains pour récupérer du matériel et des vivres.

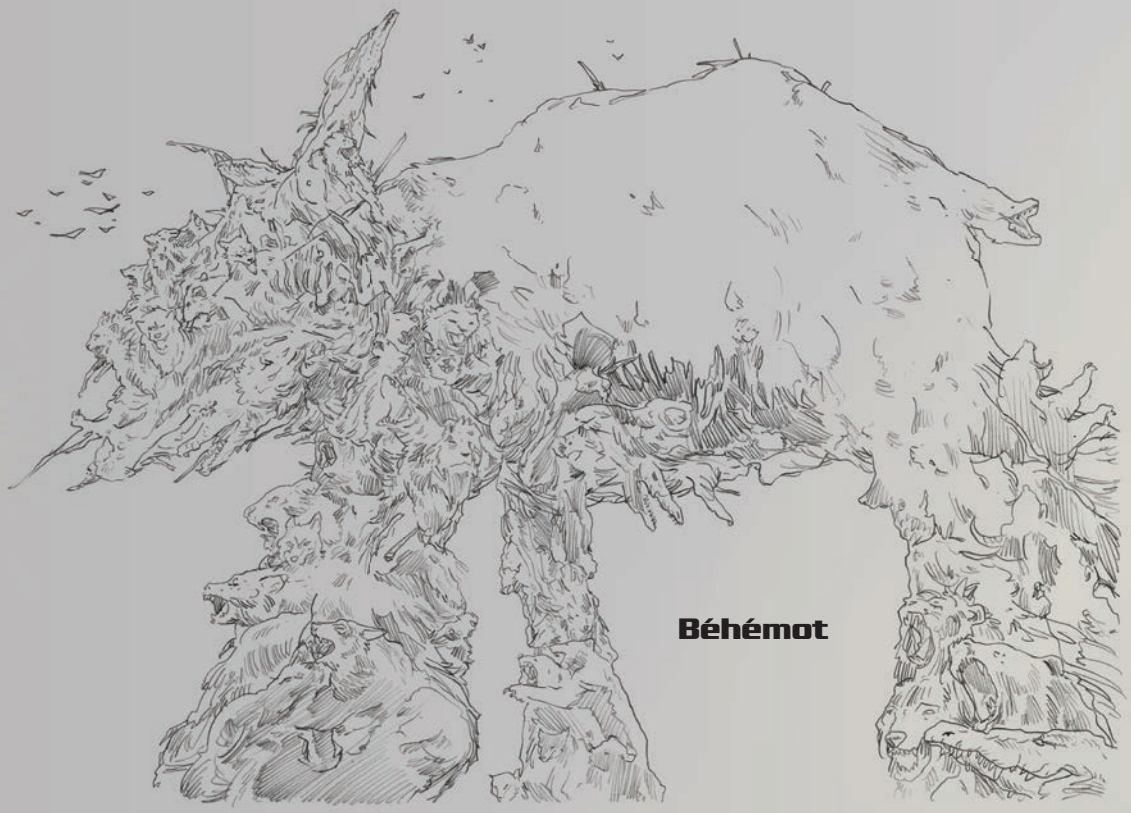
Type : Salopard (recrue)

Tactique : Simples et brutaux, les faunes 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 dans l'aspect *Dame* puis en *Aura*.



Faune

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	10	4	4	7
Aspects exceptionnels	-	Mineur (5)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	3	3	80	-
Capacités	**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*. **Module (saut nv2)** : Le PNJ bénéficie de l'équivalent du module saut au niveau 2.				
Arme de contact	**Arme lourde** : Dégâts : 6D6 + 10 – Portée : Contact				



Béhémot

Behemot

Les behemots sont de grandes espèces animales qui, au contact de l'Anathème, ont fusionné pour former des créatures gigantesques et particulièrement violentes. Les behemots sont des prédateurs et attaquent tout ce qui peut sembler les menacer. Il est toutefois assez facile de les repérer, d'abord parce que leur taille dépasse souvent les 10 mètres de haut, ensuite parce qu'ils ont tendance à détruire tout ce qui leur barre le passage sans même s'en soucier. De loin, ils pourraient ressembler à d'immenses éléphants, mais, lorsqu'on s'approche, on se rend compte qu'il s'agit d'ours, de félins, de crocodiles, de loups et que cette silhouette pataude est en fait hérissée de griffes et de crocs prêts à massacrer tout ce qui passe à leur portée.

Type : Colosse (initié)

Tactique : Un behemot s'attaque systématiquement aux ennemis les plus proches de lui et frappe l'ensemble avec une puissance folle. S'il doit choisir entre plusieurs ennemis, il choisit celui avec le plus haut score de *Machine*. Son haut score de *défense* symbolise le fait que les gueules et les griffes grouillant sur son corps subissent une grande partie des coups.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	15	16	2	2	2	-
Aspects exceptionnels	-	Majeur (6)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	12	1	2	200	5	*Endurance*
Capacités	**Peur (1)** : 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 1 dé et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 1 point. Si c'est un échec critique, le PJ est tétanisé pendant 1D6 tours et ne peut rien faire. Un PJ ne peut pas subir cet effet plusieurs fois par tour. **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*. **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*.					
Arme de contact	**Griffes et crocs** : Dégâts : 5D6 + 16 – Portée : Contact – Effets : *Choc 2 / dispersion 3*					
Arme à distance	**Langue épineuse** : Dégâts : 3D6 – Portée : Courte – Effet : *Ignore armure*					

Le Masque

Incarnation – Le Mur

Le Mur peut apparaître sur n'importe quelle surface plane et assez grande pour pouvoir contenir la forme de son masque. Il n'utilise pas d'autre corps, car ses deux principales utilités sont la parole et l'observation. Il peut ainsi se faire tout petit pour jouer l'espion, mais en général, il apparaît plutôt dans le but de marchander. Ainsi, il appâte, il enferme, il propose pour obtenir informations ou actes de la part de ses interlocuteurs, même s'il est lui aussi forcé de mettre quelque chose dans la balance.

Type : Patron (recrue)

Tactique : Le Mur n'a pas de corps hormis son masque, il ne peut donc pas combattre. Il peut par contre poursuivre un personnage avec lequel il veut conclure un marché en se téléportant de mur en mur.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	10	10	16	18	20
Aspects exceptionnels	-	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	26	28	15	500	-
Capacités	**Contradiction** : Chaque échec que subit un PJ sur ses tests face au PNJ lui fait perdre systématiquement 1D6 points d'espoir. **Pour une nuit** : Le PNJ peut, grâce à un marché passé avec un personnage (PNJ ou PJ), posséder son corps durant une nuit et en faire ce qu'il souhaite. Le personnage ainsi possédé ne se souvient pas de la nuit. **Double face** : Le PNJ, lorsqu'il possède un personnage et face à des systèmes de détection ou d'enregistrement, n'est visible que lorsqu'il est de dos, mais complètement invisible de face. **Téléportation (murs)** : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans les murs.				

Incarnation – L'Ombre

L'Ombre se fond dans l'obscurité et peut atteindre n'importe quel lieu sans être vue. Se cachant dans chaque recoin de ténèbres, elle est cependant forcée de suivre le mouvement des ombres, car elle ne peut supporter des lumières trop vives. Cet avatar incarne le bras armé du Masque, celui qui se faufile dans la nuit pour tuer rapidement et discrètement. Il utilise alors des éclats effilés qu'il semble sortir de l'obscurité même. D'une dextérité hors norme, personne ne peut se vanter d'avoir survécu à son toucher mortel.

Type : Patron (héros)

Tactique : L'Ombre est une combattante hors pair. Cachée dans l'obscurité, elle se faufile derrière ses ennemis les plus démunis pour leur donner la mort rapidement et en silence. Elle attaque donc en priorité les adversaires avec le moins de points de santé puis le moins de points d'armure.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	16	20	20	16	20	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	20	20	30	500	30	*Perception*
Capacités	**Téléportation (ombre)** : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre. **Hypersensibilité lumineuse** : Toute utilisation de l'effet *lumière* annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet *lumière* sont doublés. **Peur (3)** : 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 3 dés et leur *réaction* comme leur *défense* sont réduites de 3 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. **Anathème** : Le PJ 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. **Actions multiples (3)** : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Lame d'Abysse** : Dégâts : 4D6 + 20 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure*					
Arme à distance	**Éclats d'ombre** : Dégâts : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

Esclave du Masque

Les esclaves du Masque sont les humains que le Seigneur a enlevés un peu partout sur Terre. Leur clouant ou cousant la bouche, parfois les rendant sourds ou aveugles, il leur appose un masque blanc cousu à même le visage et en fait les serviteurs de ses créatures. Habillés de grandes capes noires, les esclaves du Masque n'apparaissent que très peu sur Terre. Ils agissent plutôt dans les ténèbres, dans le cercle de l'éclat dans lequel ils forment la plupart du temps une farandole, un carnaval silencieux et grotesque. Mais derrière l'aspect bouffon de ces visages blancs se trémoussant dans une conga infinie, le désespoir est pourtant maître. Car avant d'être enfermés derrière leur masque, ils ont été questionnés pendant des heures ou des jours jusqu'à ce que la totalité de leurs secrets soit mise à nu. Certains en sont devenus fous. Pour les autres, une chose est certaine, jamais ils ne pourront sortir de cette mascarade et l'obscurité comme les idées farfelues du Seigneur finiront par venir à bout d'eux, sans espoir qu'un jour ils puissent revoir la lumière.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les esclaves du Masque agissent en files et encerclent les PJ pour les isoler les uns des autres. Ils attaquent en priorité les personnages qui ont le score le plus bas dans l'aspect *Masque*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	8	5	10
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	3	1	200 ou 300 ou 400	6
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. **Dissimulé** : Lorsque le PNJ est en présence d'autres créatures du Masque, il les dissimule et leur confère un bonus de 2 en *défense* et en *réaction* tant qu'il est présent à portée moyenne ou inférieure.				



Esclave du Masque



Nuée du Masque

Nuée du Masque

L'ombre est un mensonge. Semblable à l'être ou l'objet auquel elle est attachée, agissant de même, elle n'est pourtant qu'une copie de la réalité, intangible et fourbe. Les nuées du Masque sont formées des milliers d'ombres dont le Seigneur s'empare lorsqu'il enlève des humains sur Terre. Mensonges dont il devient le maître, ces ombres sont ensuite chargées d'enlever à leur tour les cibles désignées. Ouvrant de petites brèches entre l'Abysse et la Terre, elles s'y insèrent puis, cachées dans les ténèbres terrestres, elles se faufilent jusqu'à leur victime. Se calquant à son ombre, la nuée se charge ensuite d'influencer son propriétaire. Cela peut prendre quelques minutes comme des jours, mais la proie finit inexorablement et sans même s'en rendre compte par suivre la voie que lui indique son ombre et par repasser par la faille. Tout cela de son libre arbitre, en apparence. Ensuite, la nuée tente de se séparer de celui ou celle qui deviendra un esclave du Masque et en profite pour lui arracher son ombre qui deviendra à son tour une nuée.

Type : Bande (initié)

Tactique : Une nuée du Masque n'attaque jamais de front. Elle préfère se cacher dans les ombres et tenter de manipuler sa cible, jetant son dévolu en priorité sur les personnages ayant un faible score dans l'aspect *Bête*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	2	4	10	8	12
Aspects exceptionnels	-	-	-	-	Mineur (5)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	7	5	1	200 ou 300 ou 400	8
Capacités	**Domination** : Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect *Machine* en opposition à la *Hargne* du PJ visé (avec overdrives) (ou *Bête* divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action. **Anathème** : Le PJ 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.				

Enfant du Masque

Les enfants du Masque sont les créatures les plus communes sur son territoire ténébreux. Formés d'une glaise d'Abysse à peine solide, seul le masque qu'ils portent permet au tout de garder une consistance entière. Semblant à peine esquissés, lents et patauds, cette forme flasque leur confère pourtant une agilité et une dextérité hors normes. Pouvant se modifier pour passer dans de petites ouvertures, faisant peu de bruits, ils sont capables de s'introduire dans de nombreux endroits en toute discrétion. Ils peuvent aussi transporter des objets cachés dans leur substance ou même étouffer des êtres vivants surpris. Très nombreux, pouvant s'adapter à de nombreuses armes, même improvisées, les enfants du Masque forment une armée surprenante et dangereuse. Ils peuvent même associer leur matière pour former une créature immense et spongieuse aux multiples masques.



Type : Hostile (héros)

Tactique : Les enfants du Masque se faufilent dans les recoins sombres et cherchent toujours à se regrouper pour former un seul être plus puissant. Sensibles aux armes à feu, ils attaquent de préférence au contact les personnages avec un score haut dans l'aspect *Machine*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	14	8	8	14
Aspects exceptionnels	-	-	-	-	Majeur (6)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	10	7	30	50	10
Capacités	**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*. **Union** : Deux PNJ possédant le même nom peuvent s'unir, fusionner et disparaître pour former une entité plus puissante, possédant le même nom et le même type que celles d'origine. Les aspects de la nouvelle entité ainsi créée sont augmentés de 2, ses dégâts sont augmentés de 3D6 à 5D6 (au choix du MJ) et ses points de santé sont doublés. Par contre, sa *défense* et sa *réaction* sont divisées par 2. Une entité déjà issue d'une union peut s'unir à d'autres entités du même nom pour devenir encore plus forte.				
Arme de contact	**Lame d'Abysse** : Dégâts : 4D6 + 14 – Portée : Contact – Effets : *Meurtrier*, *destructeur* ou *choc 1*				
Arme à distance	**Éclats d'Abysse** : Dégâts : 4D6 + 14 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier*, *destructeur* ou *choc 1*				

Rejeton du Masque

Les rejetons du Masque sont des êtres changeants, capables de s'adapter au terrain sur lequel ils agissent comme à l'ennemi face auquel ils combattent. Cette diversité provient de leur nature, car ils sont constitués des multiples âmes des Hommes morts sous l'hégémonie du Seigneur. Cette capacité leur octroie une résistance et une polyvalence qui en fait généralement des champions. Trois transformations leur permettent de jouir d'un grand pouvoir d'adaptation, même si leur masque reste toujours un élément immuable de leur corps. Leur première apparence leur confère un corps de fumée qui leur permet de se déplacer rapidement, de se faufiler n'importe où et d'être insensibles à la plupart des armes humaines. Cependant, eux-mêmes ont du mal à agir dans cette forme et ne l'utilisent généralement que dans le cadre d'espionnage, d'intrusion ou de fuite. Leur deuxième apparence prend la forme d'un corps d'obsidienne. Il s'agit en fait d'élément alpha leur conférant une résistance exceptionnelle et une grande force aux dépens de leur rapidité. Ils peuvent sous cette forme soulever des centaines de kilos sans effort ou former un rempart difficilement surmontable. Enfin, leur troisième et dernière forme en fait des spécialistes du combat. D'apparence humanoïde, la substance de leur corps est tantôt souple, tantôt résistante. Malléable à souhait, elle leur permet ainsi de former à la place de leurs bras des armes tranchantes ou contondantes qu'elles adaptent à l'ennemi qu'elles affrontent.



Rejeton du Masque

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le rejeton du Masque est polyvalent par essence. Il a donc tendance à attaquer plusieurs ennemis les uns après les autres (en privilégiant les ennemis avec un haut score de *Dame* puis d'*Aura*) tout en se déplaçant et en esquivant les attaques. Lorsqu'il est trop blessé, il cherche toujours à s'enfuir sous sa forme intangible.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	12	8	8	15
Aspects exceptionnels	-	Mineur (4)	Mineur (4)	-	Mineur (4)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier
Valeurs dérivées	9	7	10	80	10
Capacités	**Intangible** : Tant qu'il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou les dégâts des armes sauf si celles-ci bénéficient de l'effet *anti-Anathème*. Tant qu'il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les personnages en méta-armures. L'intangibilité peut s'activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit. **Résistant** : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse. **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*. **Armes multiples (3 armes avancées)** : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à avancées de l'arsenal. **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*.				
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal				
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal				

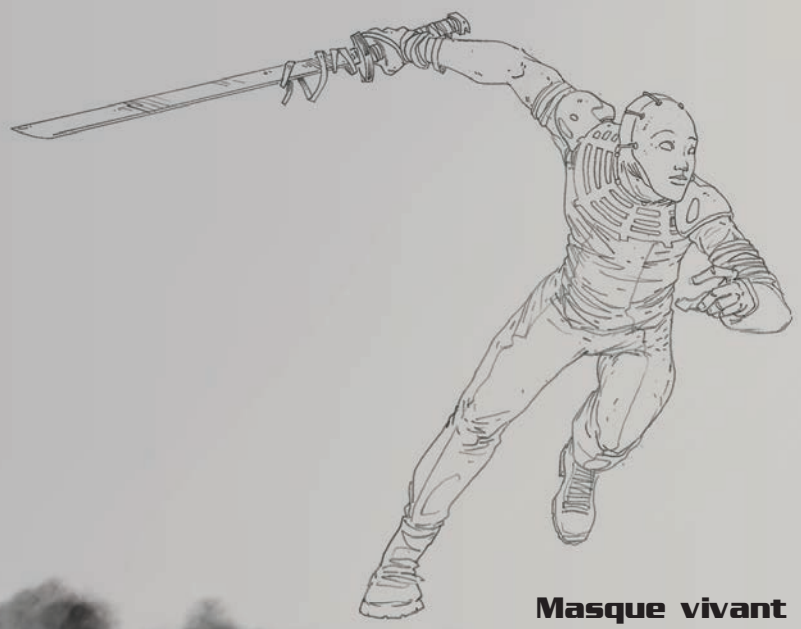
Masque vivant

Avec ses masques vivants, le Seigneur a voulu reproduire ce que l'Ophidien avait créé avec les éclats, sauf qu'au lieu d'en faire ses égaux, il se comporte envers eux comme un maître et seigneur, à l'image de ce qu'aurait été le Serpent avant sa fragmentation. Utilisant des petites parties de son masque, le Seigneur a fabriqué de toutes pièces neuf entités regroupant ses meilleures capacités. Une fois ces êtres finalisés, il les a nommés masques vivants et en a fait ses lieutenants. Représentatifs de ses plus grands talents, ils agissent chacun dans leur domaine de prédilection. Constitués de la même matière que le Seigneur lui-même, ils communiquent avec lui et entre eux sans limites de distance et sans avoir besoin d'utiliser un quelconque sens. Ils peuvent donc faire preuve d'une coordination millimétrée comme agir chacun de façon indépendante. Mais le vrai danger des masques vivants réside lorsque ceux-ci sont regroupés auprès de leur maître. Ils agissent alors comme s'ils étaient les membres d'une même entité. Parfaitement organisés, ils deviennent une arme capable de décimer une armée, utilisant de meurtrières lames en élément alpha pour éliminer à jamais le danger qui menace leur maître et créateur.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Un masque vivant est particulièrement rapide et peut se permettre d'attaquer plusieurs cibles dans un même tour (en privilégiant celle ayant un haut score de *Bête* puis de *Hargne*).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	12	16	12	12	16	-
Aspects exceptionnels	-	Majeur (8)	-	-	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	14	10	30	200	8	*Au choix en fonction du masque vivant*
Capacités	**Anathème** : Le PJ 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. **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*. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **Téléportation (ombre)** : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.					
Arme de contact	**Lame d'élément alpha** : Dégâts : 2D6 + 16 – Portée : Contact – Effets : *Ignore CdF / ignore armure*					



Masque vivant

L'Arbitre

Les triarches

Les triarches sont toujours au nombre de neuf. Garants du bon déroulement du jeu des Seigneurs et de la guerre entre les ténèbres et l'Humanité (mais avant cela, ils étaient garants du bon déroulement de la guerre entre l'Abysse et l'Éther), ils n'ont pas toujours été les mêmes. En effet, l'Arbitre, lorsqu'il considère avoir trouvé un être plus à même de jouer ce rôle, le met à la place de celui qu'il juge le moins efficace. Tout cela se fait après un long procès, bien entendu. Une fois la décision prise, l'éclat attend alors patiemment la mort de l'élu et s'empresse de venir le chercher au seuil de l'agonie. Il l'emmène alors dans l'Abysse afin de substituer de l'élément alpha à son corps, d'aiguiser ses réflexes et d'affûter son esprit. Inutile de dire qu'il attend avec la plus grande impatience la mort d'Arthur.

Formés des plus grands combattants et héros connus sur Terre, l'Arbitre a privilégié leur détermination et leur art du combat plutôt que leur intelligence. En effet, les triarches sont directement reliés à lui. Celui-ci voit par leurs yeux et peut même parler par leur bouche. De cette façon, il les fait bénéficier de ses talents d'enquêteur, faisant d'eux les meilleurs serviteurs possible. À force de passer par eux pour agir, il est même allé jusqu'à effacer une partie de leur personnalité. S'ils se souviennent pour la plupart qu'ils ont été vivants et humains, ils n'ont alors comme souvenir que les actes forts qui ont caractérisé leur vie : les grandes victoires, parfois leur mort lorsqu'elle a été très violente. Ayant oublié leur nom, ils utilisent celui avec lequel l'Arbitre les a baptisés à leur renaissance.

Les triarches se ressemblent en règle générale. Habillés d'un grand manteau noir semblant flotter dans l'air, de longs gants obscurs et d'un chapeau d'inquisiteur, leur visage ainsi que leur corps ne sont jamais visibles. Leur voix peut être féminine ou masculine, mais aucun accent ne les caractérise, car ils parlent toutes les langues et dialectes existant sur Terre. En outre, ils sont différentiables par deux attributs, souvent de combat, qui peuvent donner une idée de leur origine humaine. Leurs fonctions sont, elles aussi, différentes. Quoiqu'ils puissent accomplir toutes les tâches grâce à leur lien avec l'Arbitre, chacun excelle dans une spécialité qui donne aux triarches, lorsqu'ils sont tous ensemble, des moyens d'enquête et de punition particulièrement puissants.

Ils peuvent voyager où ils le souhaitent sur Terre comme dans l'Abysse. Utilisant la pierre pour se téléporter, ils ont bien plus de facilité à s'introduire dans les lieux restés sauvages que dans les arches où les éléments naturels n'ont pas leur place.

Le Protecteur

Le Protecteur est le plus ancien de tous. Il est principalement chargé de protéger les autres triarches et de leur venir en aide dans le combat. Assez peu impressionné par la puissance et le nombre de ses opposants, il est un guerrier et un tacticien redoutable. Il parle peu sauf pour diriger d'une voix assurée ses alliés durant la bataille. Ses deux attributs sont une lance dont les deux extrémités sont formées d'une pointe, et un bouclier rond et bombé en métal, marqué d'un V inversé.

Le Protecteur jouant le rôle de triarche depuis extrêmement longtemps, il a très peu de souvenirs de sa vie humaine. Il lui revient seulement les images d'une bataille perdue d'avance dans un défilé, d'être resté seul avec quelques hommes face à des centaines de milliers d'envahisseurs.

Type : Patron (initié)

Tactique : Le Protecteur est un tacticien hors pair. Il sait toujours analyser son environnement de combat pour en tirer le meilleur parti et mener la bataille d'une main de maître. S'il combat avec d'autres triarches, il les défendra au péril de sa vie, repoussant et attaquant les ennemis avec le plus haut score de *Bête* puis de *Hargne*. Son haut score de bouclier symbolise l'étrange et énorme pavois rond avec lequel il se défend.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	18	18	16	12	14	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	25	25	15	500	10	*Savoir*
Capacités	**Talon d'Achille** : Lorsqu'il attaque un personnage, le PNJ touche systématiquement, de plus il inflige des dégâts à sa valeur la plus basse à choisir entre les points d'armure, d'énergie ou d'espoir. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Lance** : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / ignore CdF / barrage 2*					

L'Émissaire

L'Émissaire est le triarche le plus rapide. Faisant preuve de diplomatie et d'une grande aura, il a pour but d'annoncer l'arrivée de ses compagnons ou parfois de traiter avec des ennemis potentiels. Sa rapidité lui permet donc à la fois de devancer ses coéquipiers, mais aussi d'échapper à toute créature qui serait réticente à coopérer. L'Émissaire est remarquable par le cheval qu'il monte et qui ne le quitte jamais. Osseuse et faite d'obscurité, cette monture l'associe pour beaucoup de religieux à un cavalier de l'apocalypse. L'autre attribut de l'Émissaire est son arc qui lui permet de tenir en respect ses interlocuteurs et même de combattre sans se mettre en danger lui-même.

Tout comme le Protecteur, l'Émissaire a l'aura d'un chef. Il se souvient d'ailleurs avoir dû tuer un être de sa famille, une personne qui lui était cher, afin de prendre le pouvoir sur son peuple. Il sait aussi que son charisme et son autorité l'ont amené à regrouper plusieurs communautés de son vivant afin de conquérir des territoires.

Type : Patron (initié)

Tactique : L'Émissaire est un éclaireur, il hait le combat et préfère discuter ou simplement livrer des informations. S'il doit se défendre, il reste à bonne distance sur sa monture et tire sur les ennemis possédant un haut score de *Bête* puis de *Hargne*. Les scores de *défense*, de *réaction* et de *Bête* entre parenthèses sont les scores que l'Émissaire possède lorsqu'il est sur sa monture.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	16	12 (17)	18	18	14	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	10 (20)	19 (29)	17	300	10	*Déplacement*
Capacités	**Monture** : Le destrier du PNJ lui permet de bénéficier de points supplémentaires dans l'aspect *Bête* ainsi qu'en *défense* et en *réaction* (déjà inclus dans le profil). Pour le mettre à terre, il faut réussir un test base *Déplacement* contre son aspect *Chair* divisé par 2 et avoir au moins un overdrive de niveau 3 en *Force*. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme à distance	**Arc** : Dégâts : 4D6 + 6 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

L'Archiviste

L'Archiviste est la mémoire des triarches. Il s'attache à tout noter des enquêtes et des sentences formulées par les siens en des phrases souvent d'une grande poésie. Il est, parmi les triarches, un grand informateur si on réussit à le convaincre de divulguer ses secrets. Il suffit pour cela de vanter ses talents d'orateur et de poète afin qu'il donne quelques exemples de son art. Son premier attribut est donc naturellement un parchemin qui, même s'il ne semble pas long, comporte des centaines, des milliers d'informations et garde encore assez de place pour celles ajoutées. Son deuxième attribut est un cimeterre qu'il manie avec une grande dextérité.

Car si l'Archiviste se souvient, de sa vie d'humain, avoir été un grand poète, il a aussi la mémoire de ses actes guerriers. Il se rappelle par exemple avoir combattu et vaincu un lion. Il a aussi le souvenir d'avoir combattu une femme guerrière qu'il a destituée, mais, l'amour le guidant, qu'il a ensuite décidé d'aider à regagner son trône.

Type : Patron (initié)

Tactique : L'Archiviste aime se jeter au cœur de la bataille et cherche en général à déconcentrer son ennemi en clamant des vers improvisés sur le passé et les fautes de ses ennemis. Il attaque en particulier les ennemis avec un score bas en *Machine* puis en *Savoir*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	14	16	18	18	12	-
Aspects exceptionnels	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	18	19	6	300	10	*Discrétion*
Capacités	**Mémoire** : Le PNJ est capable de connaître le passé complet de tous les personnages qu'il rencontre et de savoir les fautes qu'ils ont commises. Chaque test base *Parole*, *Aura* ou *Sang-froid* raté face à lui engendre la perte d'1D6 points d'espoir. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Cimeterre** : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

La Gardienne

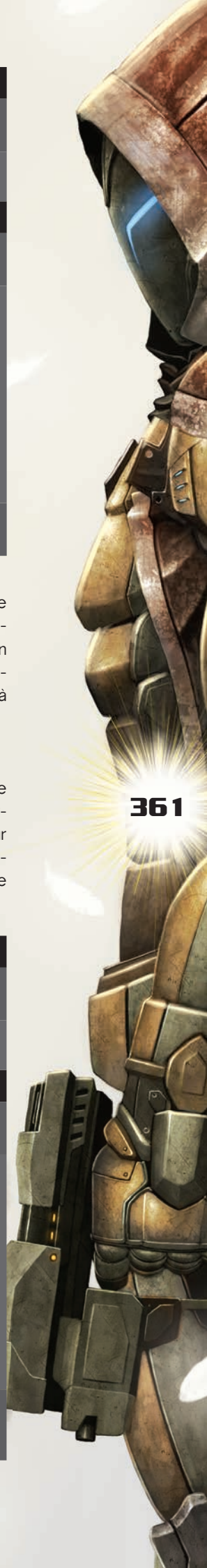
La Gardienne est présente afin d'empêcher la fuite des accusés et des coupables retenus par les triarches. Rarement visibles par ceux-ci, elle sait cependant se montrer lorsqu'ils tentent de tourner le dos aux enquêteurs. Toujours prête à prendre à revers durant les combats, ceux qui s'exposent à elles regrettent généralement d'avoir cherché à fuir. Elle est munie d'un bouclier rond fait de bois dont le centre et les bords sont de métal. Elle se bat avec une hache à simple tranchant dont la lame est parcourue de symboles celtiques.

La Gardienne n'offre pas de doutes sur sa nature guerrière. Elle se rappelle s'être adjoint par son courage et son autorité la protection d'un ours et d'un molosse. Elle sait aussi qu'elle a monté une expédition de plus de cent navires afin de venir en aide à celui qu'elle aimait dans une bataille décisive.

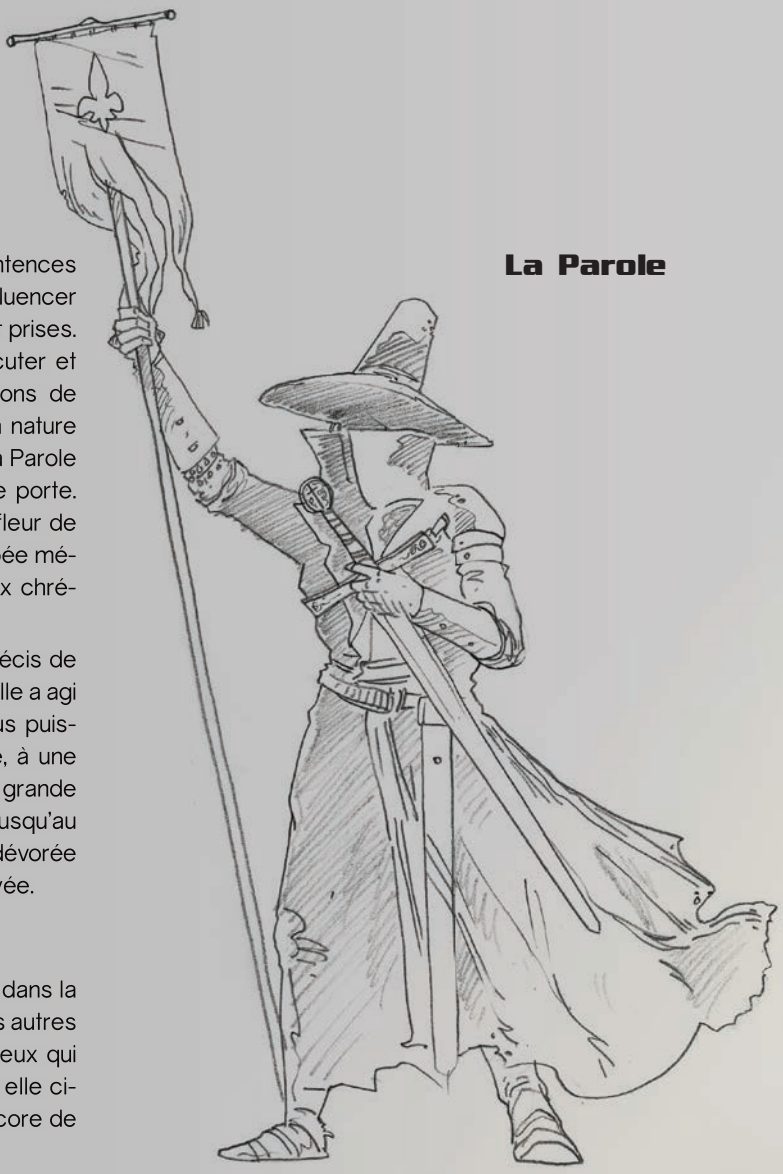
Type : Patron (initié)

Tactique : La Gardienne est rarement présente avant un combat, mais lorsque les armes sont sorties, elle se faufile derrière ses ennemis pour leur barrer la route et les prendre par surprise. Elle attaque en priorité les ennemis avec un haut score de *Masque* puis de *Discrétion*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	16	16	12	14	18	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	Majeur (10)	-	-	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	18	12	18	400	10	*Perception*
Capacités	**À revers** : Une fois par phase de conflit, le PNJ peut prendre les personnages à revers, en apparaissant simplement dans leur dos à chacune de ses attaques. Leur *défense* et leur *réaction* sont alors divisées par 2 et les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 pendant tout le tour. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Hache** : Dégâts : 3D6 + 10 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / ignore CdF / en chaîne*					



La Parole



La Parole

La Parole a pour mission d'annoncer les sentences de l'Arbitre. Elle est ainsi le triarche qui va influencer les rôles des autres par les décisions qui sont prises. Elle est aussi une des plus à même de discuter et même d'expliquer les actions et les décisions de l'éclat. Sa voix n'apporte aucun doute sur sa nature de femme. Parmi les plus reconnaissables, la Parole est visible à tous grâce à la bannière qu'elle porte. Celle-ci est parfaitement blanche avec une fleur de lys en son milieu. À sa main, elle porte une épée médiévale de très bonne facture avec une croix chrétienne sur la garde.

La Parole a des souvenirs un peu plus précis de sa vie que ceux qui la précèdent. Elle sait qu'elle a agi toute sa vie sous les ordres d'une entité plus puissante qu'elle. Elle a pris part, à sa demande, à une guerre et a changé son cours en libérant une grande ville de son siège ou en portant un homme jusqu'au trône. Elle sait aussi qu'elle aurait dû mourir dévorée par les flammes si l'Arbitre ne l'avait pas sauvée.

Type : Patron (initié)

Tactique : La Parole se jette rarement seule dans la bataille, elle se contente souvent de diriger les autres triarches tandis qu'elle rend leurs coups à ceux qui cherchent à l'attaquer. Si elle doit combattre, elle ciblera en premier les ennemis avec un haut score de *Dame* ou d'*Aura*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	12	16	16	18	18	-
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	10	18	19	400	10	*Parole*
Capacités	**Sentence** : Si le PNJ prononce une sentence à l'encontre d'un personnage, celui-ci sera poursuivi par les triarches tant qu'il ne sera pas mort ou qu'il ne l'aura pas convaincu de changer d'avis. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Épée** : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Courte – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

L'Observateur

L'Observateur est celui qui prévient les tentatives des Seigneurs de ne pas respecter les règles instaurées par l'Ophidien. Surveillant les frontières et les agissements de l'Anathème, il est souvent celui qui déclenche les enquêtes des triarches. Contrairement à ses coéquipiers, sa présence n'est donc pas forcément le fait d'une recherche ou d'une enquête, mais peut être simplement due à un soupçon ou une irrégularité. Il est reconnaissable à la longue rapière ouvragée qu'il tient à son côté. C'est toutefois avec l'arquebuse qu'il porte dans le dos qu'il tient en respect les créatures qui chercheraient à lui nuire.

L'Observateur sait que plus qu'un guerrier, il a été un grand voyageur, naviguant sur l'océan durant de longues périodes et parcourant des terres inconnues. Il sait qu'il a tout de même eu assez de puissance pour maintenir prisonnier et sous son pouvoir un empereur, un homme considéré comme un dieu dans une cité magnifique.

Type : Patron (initié)

Tactique : L'Observateur alterne aisément rapière et arquebuse pour toucher à la fois ceux au contact et ceux qui cherchent à lui tirer dessus. Il cible en priorité les ennemis avec un haut score de *Masque* puis de *Discrétion*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	12	16	18	14	18	-
Aspects exceptionnels	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	18	19	15	400	10	*Hargne*
Capacités	**Conscience** : Le PNJ sait tout ce qui se passe autour de lui dans un rayon de 2 kilomètres. Il est impossible de le prendre par surprise, aucune discussion n'est secrète et il est très complexe de lui mentir. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Rapière** : Dégâts : 2D6 + 6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					
Arme à distance	**Arquebuse** : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

Le Bourreau

Le Bourreau est la lame qui soumet les accusés à la sentence prononcée par la Parole. Considéré par les autres triarches comme le combattant le plus puissant, il est capable de mettre en déroute n'importe quel ennemi au cours d'un duel. Maîtrisant un art martial qui lui est particulier, il est un adversaire redoutable pour tous ceux qui refuseraient d'assumer leurs actes. Ses deux attributs prennent la forme de deux sabres japonais. Le premier est en bois tandis que le second est fait dans les règles de l'art nippon. La plupart du temps, il se bat avec ses deux armes dans un tournoiement de bois et de métal.

Le Bourreau sait qu'il a été dans sa vie un combattant hors pair. Tuant pour la première fois alors qu'il n'était pas encore un homme, il a mené des dizaines de duels sans jamais en sortir vaincu. Il sait que son talent a fait de lui le fondateur d'une école d'art martial et d'un véritable courant de pensée.

Type : Patron (initié)

Tactique : Le Bourreau n'aime pas se jeter dans la mêlée, il préfère combattre dans des face à face épiques ceux qui sont considérés comme méritant de mourir. Il se bat en général contre l'ennemi qui a été le premier à attaquer ou contre celui qui a le plus haut score en *Masque* puis en *Discrétion*. La maîtrise folle de son katana lui offre un score de *défense* inégalé.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	18	18	16	12	14	-
Aspects exceptionnels	Majeur (10)	Majeur (10)	Mineur (5)	-	Mineur (5)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	30	14	14	400	10	*Sang-Froid*
Capacités	**Duel** : Une fois par phase de conflit, le PNJ peut créer un cercle d'énergie indestructible autour de lui et d'un PJ. Aucun PJ ou PNJ à l'extérieur du cercle ne peut plus agir en son sein, laissant le PNJ et son adversaire dans un face à face mortel. Seul un test base *Endurance* difficulté très difficile (9) permet à quiconque de mettre fin au duel, sinon, il s'arrête dès que l'un des combattants tombe à 0 point de santé. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Katana** : Dégâts : 5D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					

Le Traqueur

Le Traqueur est capable de discerner n'importe quelle piste et joue la fonction de limier chez les triarches. Discret, attentif à la moindre trace, il est capable de suivre n'importe qui pour peu qu'il détienne quelques informations sur lui. Être méditatif et silencieux, il sait s'adapter à tous les environnements et connaît mieux que ses coéquipiers la Terre et ses dangers. Faisant preuve d'une grande détermination, il finit toujours par retrouver un coupable afin qu'il soit jugé. Il comporte parmi ses attributs un tomahawk décoré de plumes. Néanmoins, lorsqu'il doit combattre à distance, il sort un long fusil qui ne rate jamais sa cible.

Les souvenirs du Traqueur sont d'une assez grande clarté. Il se rappelle qu'une grande partie de sa vie a été dirigée par la haine, celle des étrangers, des envahisseurs qui ont assassiné par deux fois sa famille et sa descendance. Il sait qu'il a été en quelque sorte le protecteur de son peuple, traquant et tuant de nombreux ennemis leur voulant du mal.

Type : Patron (initié)

Tactique : Le Traqueur reste souvent à bonne distance des combats afin de tirer de loin sur un ennemi possédant un haut score de *Bête* puis de *Hargne*. Quand son ennemi est bien amoché, il se rue dessus pour l'achever à grands coups de tomahawk.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	14	16	18	12	18	-
Aspects exceptionnels		Majeur (10)	Majeur (10)	-	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	18	19	30	400	10	*Instinct*
Capacités	**À coup sûr (distance)** : Le PNJ, lorsqu'il attaque à distance, ne rate jamais sa cible. La *réaction* du personnage ciblé est systématiquement ramenée à 0 pour chacune de ses attaques. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme de contact	**Tomahawk** : Dégâts : 2D6 + 6 – Portée : Contact – Effet : *Ignore armure / ignore CdF*					
Arme à distance	**Fusil** : Dégâts : 2D6 + 6 – Portée : Lointaine – Effet : *Ignore armure / ignore Cdf*					

L'Investigateur

L'Investigateur mène les enquêtes pour le compte de l'Arbitre. Il est l'intermédiaire entre l'Observateur et la Parole et c'est par ses découvertes que la sentence peut être rendue. Encore proche de son ancienne nature humaine, il est le plus à même de discuter avec des hommes et des femmes sans que cela finisse dans un bain de sang, ce qui en fait un atout certain pour son Seigneur. Pour combattre, il est muni de deux revolvers colts qu'il sait dégainer avec une rapidité surprenante. Cependant, il aime parfois prendre part à des combats simplement avec ses poings.

Le triarche a des souvenirs assez frais de son existence humaine et ses réflexes d'antan n'ont pas encore été complètement effacés au profit de l'Arbitre. Il sait qu'il a fait partie de l'ordre, traquant des meurtriers pour rendre la justice. Mais lui-même ne respectait pas toujours les règles humaines. Il a été au centre de règlements de compte entre sa famille et d'autres clans et est allé à plusieurs reprises décimer ceux qui en voulaient aux siens. Heureusement pour lui, la justice a souvent été de son côté et lui a permis de continuer sa vie entre alcool, jeu et bagarre.

Type : Patron (initié)

Tactique : L'Investigateur aime se battre, mais il n'est pas du tout organisé. Ainsi, se positionnant à distance, il tire et ventile sur chaque adversaire sans chercher à être véritablement efficace, un peu de manière aléatoire.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	16	12	18	18	14	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	-	Majeur (10)	Majeur (10)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	19	19	15	300	10	*Aura*
Capacités	**Presque humain** : Le PNJ se souvient encore d'une partie de son passé et garde des attitudes humaines. Il est donc plus facile pour lui de communiquer avec les PJ et de bénéficier de leur sympathie. **Coopération** : En agissant de façon coordonnée, 2 PNJ (ou plus) avec cette capacité gagnent 2 à leur *défense* et à leur *réaction* et gagnent chacun une action de combat supplémentaire. Attention, cette capacité ne peut pas se cumuler sur des PNJ en bénéficiant déjà. **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*.					
Arme à distance	**Colts** : Dégâts : 1D6 + 6 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / ignore CdF*					



L'Homme en noir

Incarnation – Ismaël Jhélam

Ismaël Jhélam se présente comme un homme riche et extrêmement influent. Faisant partie des 24 immortels dirigeant le monde, il est à la tête de l'arche de Londres et de la Byrd corporation, entreprise tentaculaire spécialisée dans l'armement. C'est aussi le principal bienfaiteur du Knight et il espère ainsi aider l'Humanité dans son combat contre l'Anathème. Usant d'hommes de paille pour prendre le contrôle discret de certaines arches, Ismaël Jhélam espère pouvoir, à terme, prendre le contrôle des Hommes et être considéré comme leur sauveur.

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Ismaël Jhélam évite à tout prix le combat et est capable de proposer de nombreuses choses en échange de la paix. Il reste un adversaire redoutable et s'il doit combattre, il attaque en priorité le personnage le plus faible en termes de PS puis de PA.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	16	16	18	20	20
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Point faible
Valeurs dérivées	13	19	20	400	*Savoir*
Capacités	**Prescience** : Le PNJ attaque toujours de sorte à toucher le point faible de son ennemi. Il peut toujours infliger le maximum de dégâts avec ses armes. **Renaissance** : Le PNJ peut se former à partir d'un cadavre humain ou d'un être vivant. S'il tombe à 0 PS, il se réincarne dans un autre corps à portée lointaine avec la totalité de ses PS. **Actions multiples (3)** : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.				
Arme de contact	**Arme blanche** : Dégâts : 6D6 + 16 – Portée : Contact – Effet : Au choix du MJ				
Arme à distance	**Pistolet** : Dégâts : 5D6 + 9 – Portée : Moyenne – Effet : Au choix du MJ				

Incarnation – L'Homme noir

L'Homme noir n'apparaît que lorsque l'enveloppe corporelle d'Ismaël Jhélam est en trop mauvais état pour continuer à contenir le Seigneur ou dans d'autres très rares cas. Il prend alors la forme de volutes obscures ou encore d'un corps humanoïde en élément alpha. Seules les personnes qui ont tenté d'assassiner Ismaël Jhélam ont un jour pu voir cette brume de ténèbres s'échapper du corps mort pour disparaître dans un conduit d'aération.

Type : Patron (héros)

Tactique : L'Homme noir n'est qu'une ombre et ne peut être touché que par des armes avec l'effet *anti-Anathème* et *lumière* en présence d'élément alpha. Il va systématiquement s'enfuir pour aller former un nouvel Ismaël Jhélam sur un cadavre (ou un être humain vivant). Incapable d'attaquer ou même de toucher des choses, il ne peut faire aucun dégât. Ses hauts scores de *défense* et de *réaction* symbolisent son corps intangible.

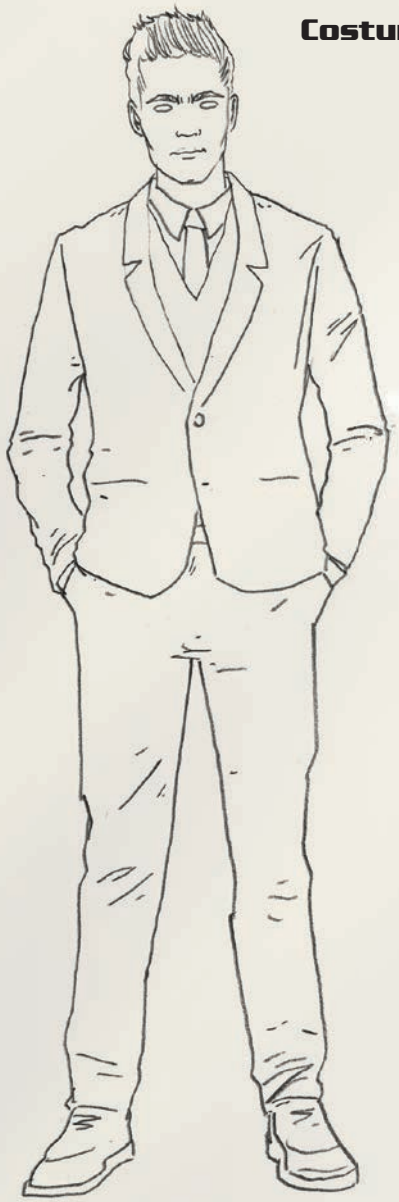
	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	-	-	20	20	20
Aspects exceptionnels	-	-	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Point faible
Valeurs dérivées	30	30	30	400	*Déplacement*
Capacités	**Immatériel** : Le PNJ est intangible et donc insensible aux dégâts. Pour lui infliger des dommages, les effets *lumière* ou *anti-Anathème* doivent être utilisés en même temps que l'exposition à de l'élément alpha brut (les personnages présents subissent une perte d'1D6 points d'espoir par tour en présence d'élément alpha brut).				

Les costumes

Les costumes sont des êtres créés de toutes pièces par l'Homme en noir et qu'il peut façonner à sa convenance pour diverses tâches en dehors et dans l'Anathème. Fabriqués à partir de cadavres, comme l'incarnation Ismaël Jhélam, ils sont doués d'une certaine intelligence pour peu que le Seigneur leur ait insufflé quelques connaissances au moment de leur création. Très résistants physiquement, ils peuvent former de bons combattants. Pouvant ressembler à n'importe quel humain que l'éclat connaît ou a déjà vu, ils peuvent aussi former de très bons infiltrés, c'est par exemple le cas de certains immortels tels que Francisco Manuel Guedes ou Atal Patil. Certains costumes existent depuis très longtemps. La femme de l'Homme en noir, par exemple, qui se place souvent à ses côtés lors de ses discours, est un costume qu'il a formé en fonction des souvenirs qu'il avait de son premier amour. Celle-ci ne parle que très peu, car ces serviteurs n'ont pas de libre arbitre, ils sont simplement des pantins agissant pour le Seigneur, selon sa volonté. Les membres du conseil d'administration de la Byrd Corporation sont eux aussi des costumes. Par leur intermédiaire, l'Homme en noir joue avec lui-même les discussions et les oppositions pour l'avenir de l'entreprise. Mais, au final, il est toujours gagnant. Plusieurs immortels sont des costumes.

Type : Hostile (initié)

Tactique : Les costumes se battent généralement avec leurs deux armes (une de contact et une de tir) qu'ils maîtrisent à la perfection. Ils cherchent en général à désarmer plutôt qu'à tuer et visent en priorité les ennemis avec un haut score en *Bête* puis en *Combat*.



	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	6	10	10	10
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	-	-	-	Mineur (3)
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	5	3	4	40	-
Capacités	**Copie parfaite** : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **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*.				
Arme de contact	**Arme blanche** : Dégâts : 4D6 + 6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Pistolet gros calibre** : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Moyenne – Effet : *Silencieux*				

L'Horreur

Incarnation – Le Cauchemar

Le Cauchemar parcourt la Terre depuis sa naissance durant la guerre millénaire. Proche des humains, se tapissant dans l'ombre près d'eux, il a fouillé dans leurs peurs les plus sombres et s'en est nourri pour pouvoir les amener toujours plus vite vers le désespoir. Pouvant revêtir de nombreuses apparences toutes plus effrayantes les unes que les autres, le Cauchemar ne peut être atteint par aucune arme physique. Seul l'espoir est capable d'en venir à bout.

Type : Patron (héros)

Tactique : Le Cauchemar adapte sa forme à chaque ennemi afin de lui faire vivre ses pires souvenirs comme ses pires craintes. Il n'inflige que des dégâts sur les points d'espoir et cible en priorité les ennemis avec le score le plus bas en *Hargne* puis en *Sang-Froid*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	18	18	18	20	20	-
Aspects exceptionnels	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	19	19	20	400	30	*Hargne* *Sang-Froid*
Capacités	**Abysse** : Tous les dégâts infligés par le PNJ à un PJ sont retirés aux points d'espoir et non aux points de santé ou points d'armure. **Terreur** : Chaque début de tour, les personnages doivent réussir un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté difficile (6) pour pouvoir agir, sinon, ils restent pétrifiés. **Actions multiples (X)** : Le PNJ possède X actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. X est le nombre de PJ. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme à distance	**Vision d'Horreur** : Dégâts : 5D6 + 9 – Portée : Longue – Effets : *Ignore CdF / ignore armure*					

Incarnation – La Rumeur

La Rumeur ressemble à un simple humain. Prenant actuellement la forme de Janis Sigurson, célèbre présentatrice RA aux États-Unis, elle peut toutefois prendre l'apparence d'un opérateur ou d'un magnat de l'information. C'est ainsi que sous prétexte de divertir ou d'informer, elle montre aux citoyens des images subliminales, elle glisse des sous-entendus ou des sens cachés pour imprégner dans leur inconscient une vision de la fin du monde. C'est ainsi qu'elle espère que les arches finiront par exploser en une vague de désespoir d'une puissance inégalée.

Type : Patron (initié)

Tactique : La Rumeur ne cherche pas à combattre, elle préfère leurrer ses opposants et gagner du temps pour en faire des désespérés. Si elle doit combattre, elle utilisera son puissant cri pour déstabiliser ses ennemis et fuir le plus loin possible. Elle ciblera en priorité les ennemis avec un haut score en *Bête* puis en *Hargne*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	14	14	18	20	20	-
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (5)	Majeur (10)	Majeur (10)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	10	20	30	300	10	*Endurance*
Capacités	**Copie parfaite** : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base *Perception* ou *Instinct* difficulté difficile (6). **Autre visage** : Le PNJ peut changer d'identité à tout moment à condition de prendre l'apparence et le visage d'une personne déjà existante. Il peut même le faire en phase de conflit, au prix d'une action de déplacement. **Doubles** : Une fois par phase de conflit, Le PNJ peut créer 2D6 doubles de lui qui peuvent tous agir indépendamment, mais dont les aspects, les valeurs dérivées et les dégâts sont divisés par deux. **Anathème** : Le PJ 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. **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*.					
Arme à distance	**Cri** : Dégâts : 4D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Ignore armure / ignore CdF / choc 2* (l'effet s'applique automatiquement) / *dispersion 6*					

L'ennemi humain

Humain commun

Qu'ils fassent partie d'une immense communauté de rebuts ou qu'il s'agisse de citoyens d'une arche, les Hommes peuvent parfois, de leur propre volonté ou contraints, se tourner contre les héros que sont les chevaliers.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les humains communs agissent en général sous les ordres d'un supérieur. Dans le cas contraire, s'ils doivent combattre, ils attaquent sans distinction l'ensemble de leurs ennemis ou essaient de fuir.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	4	4	4
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	1	1	100	6
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.				

Notable commun

Les notables humains ont leur place dans une hiérarchie et s'en servent pour commander. Cela peut être dans une arche, ils sont alors chefs de service ou gestionnaires. Cela peut aussi être dans une communauté de rebuts, auquel cas ces notables forment les chefs, les conseillers et parfois même les feux follets, en lien avec le Knight.

Type : Allié (recrue) / Hostile (recrue)

Tactique : Le notable ne cherche généralement pas à combattre, laissant ce soin à ses sous-fifres et préférant négocier.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	4	6	6	9	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	2	2	3	30	-
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. **Autorité (mineur)** : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
Arme de contact	**Arme improvisée** : Dégâts : 2D6 + 4 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Pistolet de service** : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Silencieux*				

Désespéré commun

Si les désespérés qui naissent aux abords des taches de ténèbres subissent souvent de plein fouet l'influence d'un Seigneur, ceux qui en sont plus éloignés finissent simplement par perdre tout espoir de vivre et par attaquer leurs proches sans pour autant être marqués par un éclat. Cela ne les empêche pourtant pas de se regrouper en bandes meurtrières.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les désespérés attaquent leurs ennemis sans distinction, se ruant dans la bataille avec des armes improvisées ou tirant à tout va avec des armes à feu.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	8	4	4	6
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	1	1	1	100	7
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.				

Le Knight

Chevalier commun

On compte dans le Knight un millier de chevaliers en méta-armures. De tous les genres, de toutes les origines et de tous les âges, les chevaliers ont tous au moins deux points communs : ils ont accompli un haut fait pour lequel on a considéré qu'ils méritaient le titre de chevalier et leur corps et leur esprit ont été assez forts pour accepter le port d'une méta-armure. Pour ces deux raisons, la plupart des chevaliers se considèrent comme le haut du panier de l'Humanité et se respectent entre eux en tant que tels.

Type : Allié (recrue, initié, héros) / Salopard (recrue, initié, héros)

Tactique : Tous les chevaliers sont différents et entraînés à diverses tactiques en fonction de leur section.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	6/9/12	6/9/12	6/9/12	6/9/12	6/9/12	En fonction de la méta-armure
Aspects exceptionnels	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	2 à 8	2 à 8	2 à 8	25 à 50	En fonction de la méta-armure	En fonction de la méta-armure
Capacités	4, 8 ou 12 points d'aspects exceptionnels mineurs à répartir. **Membre du Knight** : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, d'une arme de contact et à distance ainsi que de 2 modules tirés de l'arsenal (standard, avancé ou rare selon le niveau du chevalier).					
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal					
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal					

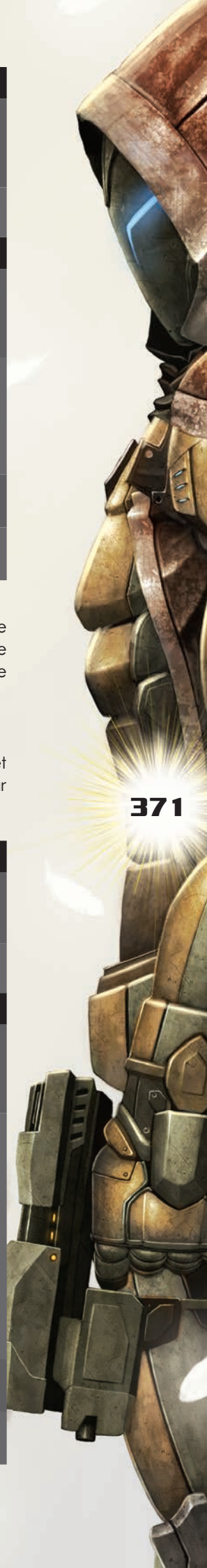
Chevalier noir

L'Anathème dévore le monde et détruit peu à peu l'Humanité grâce au désespoir. Si les chevaliers sont considérés et se considèrent eux-mêmes comme les sauveurs de l'espèce humaine, il arrive que certains d'entre eux perdent la flamme de l'espoir qui leur permet de continuer à se battre. Dévoré par le désespoir, un membre du Knight devient alors un chevalier noir, une puissance dévastatrice au service des ténèbres, un anti-héros capable de faire de lourds dégâts aussi bien physiques que psychologiques.

Type : Salopard (recrue, initié, héros)

Tactique : Tous les chevaliers sont différents et entraînés à diverses tactiques en fonction de leur section.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	6/9/12	6/9/12	6/9/12	6/9/12	6/9/12	En fonction de la méta-armure
Aspects exceptionnels	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	Au choix du MJ	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	2 à 8	2 à 8	2 à 8	26 à 50	En fonction de la méta-armure	En fonction de la méta-armure
Capacités	4, 8 ou 12 points d'aspects exceptionnels mineurs à répartir. **Membre du Knight** : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, d'une arme de contact et à distance ainsi que de 2 modules tirés de l'arsenal (standard, avancé ou rare selon le niveau du chevalier). **Anathème** : Le PJ 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. **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.					
Arme de contact	Au choix du MJ dans l'arsenal					
Arme à distance	Au choix du MJ dans l'arsenal					



Le Japon et le Nodachi

L'empereur Naruhito

L'empereur Naruhito dirige le Japon depuis bien des années et a su, grâce au Nodachi, imposer sa volonté et sa puissance sur tout le Dragon Asiatique et, par là même, obtenir le respect et la crainte de toute la communauté internationale. Malgré l'apocalypse subie par la Terre, la création de l'arche de Tokyo-Kyoto et l'arrivée à sa tête d'Iwata Kaneda, l'empereur n'a pourtant jamais perdu son autorité auprès des Japonais. Garant de traditions qu'on pourrait croire obsolètes, il continue à diriger les restes de son pays depuis son palais au centre de l'arche et peut se targuer d'avoir le respect et l'obéissance de l'immortel Kaneda.

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : L'empereur Naruhito est un exemple d'autorité et de respect des traditions. Personne ne l'a jamais vu combattre même si la rumeur dit qu'il est un spécialiste du katana. Il se protège toujours derrière ses hommes et ne se défend qu'en dernier recours, attaquant l'ennemi qui l'a blessé ou celui avec le plus haut score de *Dame* puis d'*Aura*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	6	12	10	10	8	-
Aspects exceptionnels	-	-	-	Mineur (2)	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	CdF	Point faible
Valeurs dérivées	7	5	4	50	20	*Sang-Froid Instinct*
Capacités	**Autorité (majeur)** : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. **Lumière** : Quelque chose émane du PNJ à tel point que les créatures des ténèbres n'osent s'en approcher à moins de portée moyenne. Si elles devaient se trouver à une portée inférieure, elles subiraient automatiquement l'effet *lumière* 6 tant qu'elles y restent.					
Arme de contact	**Katana cinétique** : Dégâts : 6D6 + 7 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Pistolet de service** : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : *Silencieux*					

Iwata Kaneda

Iwata Kaneda est un des immortels les plus connus de l'Humanité. Génie de la robotique, héritier d'une grande fortune, il n'a mis que quelques années pour monter une véritable corporation, le Nodachi, une armée surpuissante, et développer domotique et drones dans toutes les arches du monde. Proclamé général du Japon par l'empereur Naruhito, se nommant lui-même shogun, il sait diriger son entreprise d'une main de fer, commander les troupes avec précision et faire preuve d'une expérience et d'un charisme étonnants. Selon certains, cet homme âgé de 57 ans et ne quittant jamais sa méta-armure rouge nommée Amateratsu serait un mégalomane, pour tous les autres, il s'agit du sauveur du Japon.

Type : Allié (héros) / Patron (héros)

Tactique : Iwata Kaneda ne combat que dans sa méta-armure. Il est toujours entouré d'une garde prétorienne composée de samouraïs et chacun le protègera jusqu'à sa mort. Le shogun préfère se défendre plutôt que d'attaquer directement ses ennemis. Il laisse ses hommes faire le travail. En cas de besoin, il attaque l'ennemi avec le plus haut score de *Dame* puis d'*Aura*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	12	12	14	14	14	20
Aspects exceptionnels	Majeur (6)	Majeur (6)	Mineur (4)	Mineur (4)	Majeur (6)	Point faible *Technique Sang-Froid*
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	15	15	30	60	150	150
Capacités	**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*. **Autorité (majeur)** : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. **Amateratsu** : Cette méta-armure permet d'avoir accès à de nombreux modules et armes (de tous les niveaux et coûts, au choix du MJ, pour une limite de 500 PG). **Immortel** : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.					
Arme de contact	**Nodachi du shogun** : Dégâts : 4D6 + 6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Violence : 4D6 (+1D6 par 1 d'énergie dépensé avec un maximum de 10D6) – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / anti-véhicule / fureur / assistance à l'attaque*					

Méta-soldat

Les méta-soldats du Nodachi forment le gros des troupes de combat. Chacun d'entre eux est équipé d'un exosquelette de type Kirin qui le dote d'une meilleure puissance physique et de possibilités de saut impressionnantes. Regroupés en escouades d'une demi-douzaine d'hommes, ils sont équipés de trois petits drones polymorphes de type Obake et d'armes diverses comme le fusil d'assaut Askr-1 ou la mitrailleuse Onagre.

Type : Bande (héros)

Tactique : Les méta-soldats agissent en escouades de combat se concentrant chacune sur une menace. Ils sont en général dirigés par des yojimbos et des samouraïs. Si tous leurs meneurs d'hommes sont morts et que leur cohésion a baissé de la moitié, ils se rendent.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	
Aspects	10	12	4	4	6	-
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement	CdF
Valeurs dérivées	3	3	1	300	12	6
Capacités	**Exosquelette de combat (nv1)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv1. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **Drones Obake** : Trois fois durant le combat et une seule fois par tour, les drones peuvent faire feu pour protéger les méta-soldats. Les PJ sont automatiquement touchés et subissent 5D6 + 10 points de dégâts (un jet séparé pour chaque PJ). **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.					



Yojimbo

Les yojimbos sont les soldats d'élite du Nodachi. Gardes du corps ou sous-officiers, ils dirigent en général les différentes escouades de méta-soldats sur le terrain. Ils sont équipés de méta-armures qui semblent beaucoup se rapprocher de la Warrior du Knight et qui leur confèrent une véritable polyvalence sur le terrain et en dehors. Enfin, les yojimbos sont pourvus d'équipements dernière génération et d'armes de prestige telles que le katana et le wakizashi cinétique.

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les yojimbos sont des soldats d'élite qui agissent en petits groupes pour atteindre leur cible ou qui commandent une large troupe de méta-soldats. Les yojimbos adoptent des techniques propres aux ennemis face à eux et s'adaptent. Ils tirent sur les ennemis ayant beaucoup en *défense* et attaquent au contact ceux ayant beaucoup en *réaction*. Ils ciblent en priorité les ennemis avec un haut score en *Bête* puis en *Hargne*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	11	13	8	6	12	5
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (3)	Mineur (1)	-	Mineur (1)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	7	5	5	40	40	40
Capacités	**Méta-armure (4 avancés)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à avancés de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **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. **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*.					
Arme de contact	**Sabre brûlant** : Dégâts : 5D6 + 12 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Effets : *Lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier*					
Arme à distance	**Fusil de précision** : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Lointaine – Effets : *Tir en sécurité / assistance à l'attaque / désignation / deux mains* **Mitrailleuse lourde** : Dégâts : 5D6 + 10 – Violence : 4D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Perce armure 20 / destructeur / lourd*					

Samouraï

Les samouraïs du Nodachi forment les officiers de l'organisation, tirant leurs ordres directement de Kaneda. On compte 88 samouraïs qui dirigent les différentes escouades sur le terrain. Ils sont équipés d'une technologie de pointe, de méta-armures rutilantes et ont l'honneur de porter le katana ou le wakizashi cinétique. Au sein du Knight, seuls les sénéchaux et les chevaliers les plus glorieux peuvent avoir le droit de s'adresser à un samouraï.

Type : Salopard (héros)

Tactique : Les samouraïs sont les meneurs d'hommes du Nodachi, ce sont toutefois des guerriers accomplis. Les samouraïs adoptent des techniques propres aux ennemis face à eux et s'adaptent. Ils tirent sur les ennemis ayant beaucoup en *défense* et attaquent au contact ceux ayant beaucoup en *réaction*. Ils ciblent en priorité les ennemis avec un haut score en *Bête* puis en *Hargne*.



Monstre de chair

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	12	14	10	14	10	15
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (5)	Mineur (5)	Mineur (3)	-	Point faible *Discrétion*
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	12	10	10	80	80	80
Capacités	**Méta-armure (4 rares)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Meneur d'hommes** : Le PNJ, lorsqu'il est accompagné d'alliés sous ses ordres, leur procure un bonus de 2 en *défense* et en *réaction*, ainsi qu'un bonus de 2 en débordement et de 50 en cohésion si les alliés forment une bande. **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. **Actions multiples (1 à 3 au choix du MJ)** : Le PNJ possède 1 à 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son *initiative*.					
Arme de contact	**Katana cinétique** : Dégâts : 6D6 (18) + 11 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe *ignore armure* – Effets : *Ignore armure / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Revolver lourd (600 NE)** : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : *Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10*					

Shinobi

Les shinobis sont exclus de la hiérarchie du Nodachi. Ne répondant qu'aux ordres du shogun et suivant leurs propres règles et traditions, ils forment une loge à l'intérieur de l'organisation. Ce sont des tueurs fanatisés qui vouent leur vie à Kaneda et au Nodachi. Généralement dotés d'implants cybernétiques, leur force et leur dextérité sont décuplées, faisant d'eux des assassins hors norme.

Type : Salopard (initié)

Tactique : Les shinobis sont des assassins qui préfèrent frapper dans le dos ou en embuscade plutôt que frontalement. Tous attaquent un même ennemi, généralement celui avec le plus haut score de *Hargne* puis de *Combat*, et essaient de l'abattre le plus rapidement possible.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	8	10	6	6	12	10
Aspects exceptionnels	Mineur (3)	Mineur (3)	-	-	Mineur (3)	Point faible *Instinct*
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	10	8	20	40	40	60
Capacités	**Loyauté sans faille** : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. **Assassin** : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque* exceptionnel inclus. **Exosquelette de combat (nv2)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et d'un module de saut et de course nv2. Si ses PA tombent à 0, ces bénéfices sont annulés. **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.					
Arme de contact	**Dague** : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Arbalète magnétique :** **Carreau à neurotoxine :** Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / dégâts continus 9* **Carreau choc** : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / choc 4*					

Cyber-ninja

Kaneda Technologies est réputé pour faire des drones et de la domotique sans toucher aux androïdes. Les cyber-ninjas prouvent le contraire. Humanoïdes, silencieux, dotés de moyens de se rendre invisibles, ils peuvent investir les lieux même les plus sécurisés. Quelle différence avec les shinobis ? Pouvant être fabriqués en série dans les usines Kaneda, les cyber-ninjas sont aisément sacrifiables. Certains sont même envoyés en tant que kamikazes au cœur de certaines structures.

Type : Hostile (héros)

Tactique : Les cyber-ninjas sont des infiltrateurs et des kamikazes. Tous attaquent un même ennemi, généralement celui avec le plus haut score de *Hargne* puis de *Combat*, et essaient de l'abattre le plus rapidement possible. Dès qu'ils sont trop blessés, ils utilisent leur capacité *kamikaze*.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	10	10	12	2	12	5
Aspects exceptionnels	-	Mineur (3)	-	-	Majeur (6)	Point faible *Technique*
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	8	6	10	20	40	60
Capacités	**Invisibilité** : Le PNJ bénéficie de la même capacité que la méta-armure Rogue, sous les mêmes conditions. **Téléportation (portée courte)** : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté à portée courte. **Kamikaze** : Lorsqu'il a atteint sa cible, le PNJ peut exploser, infligeant ainsi 8D6 + 15 points de dégâts *dispersion 6* à portée courte autour de lui. **Loyauté sans faille** : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais. **Sensibilité IEM** : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement *choc 4*.					
Arme de contact	**Dague** : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : *Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Pistolet d'infiltration :** **Fléchettes à neurotoxine** : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux* **Fléchettes choc** : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / choc 2 / silencieux*					

Les Sombres Marcheurs

Vraess

Vraess est un ancien chevalier du Knight. Habillé d'une Rogue, il a été jugé en tant que traître à cause de son attirance pour les ténèbres et sa crainte de la lumière, mais aussi de ses cheveux gris cendre, de sa peau pâle et de la tache noire dans ses yeux marron. Pourtant, l'homme est resté lucide, quoique taciturne, et a pu s'enfuir. Depuis, il a fondé les Sombres Marcheurs constitués d'autres personnes insensibles aux ténèbres et au désespoir.

Type : Allié (héros)

Tactique : Vrass n'aime pas se battre. S'il le peut, il fuit les combats et ne tue qu'en dernier recours. S'il le doit, il attaquera depuis une position sûre, dans le dos d'un ennemi avec le plus haut score de *Masque* (voire de *Discrétion*). Généralement, il préfère utiliser des armes à distance, mais sait manier son épée cinétique avec dextérité.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*	CdF
Aspects	13	6	10	6	15	12
Aspects exceptionnels	Majeur (2)	Mineur (2)	Mineur (4)	-	Majeur (6)	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	6	12	15	60	50	70
Capacités	**Sombre marcheur** : Le personnage n'est jamais attaqué ou observé par les créatures de l'Anathème, sauf s'il se montre hostile envers eux. **Méta-armure (Rogue 4 rare)** : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 4 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. **Assassin** : Lorsqu'il prend sa cible par surprise ou lorsqu'il l'attaque dans le dos, le PNJ ajoute son score de *Masque* à ses dégâts, score de *Masque exceptionnel* inclus. **Autorité (mineure)** : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur *défense* et leur *réaction*, jusqu'à la fin de la phase de conflit.					
Arme de contact	**Épée cinétique** : Dégâts : 6D6 + 15 – Violence : 3D6 – Portée : Contact – Énergie : 1 pour une frappe *ignore armure* – Effets : *Ignore armure / orfèvrerie / assistance à l'attaque*					
Arme à distance	**Fusil anti-matériel** : Dégâts : 5D6 + 11 – Violence : 2D6 - Portée : Lointaine – Effets : *Destructeur / perce armure 40 / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd* **Arbalète magnétique** : **Carreau à neurotoxine** : Dégâts : 5D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / dégâts continus 9* **Carreau choc** : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Longue – Effets : *Ignore armure / choc 4*					

Naomi

Naomi est la fille adoptive de Vraess. Elle présente des caractéristiques bestiales très marquées. Musculeuse et courbée, elle est bien plus à l'aise à quatre pattes que debout et est capable de courir plus vite qu'un humain lambda et sur de longues distances. Ses sens de prédateur lui permettent de suivre des pistes sur des kilomètres.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Naomi ne combattra que si Vraess est en danger et, dans ce cas, elle se jettera dans la bataille avec férocité, attaquant l'ennemi qui essaye de blesser Vraess.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	6	15	4	4	6
Aspects exceptionnels	-	Mineur (5)	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	10	10	10	60	-
Capacités	**Sombre marcheur** : Le personnage n'est jamais attaqué ou observé par les créatures de l'Anathème, sauf s'il se montre hostile envers eux. **Bête humaine** : Le PNJ possède des atouts bestiaux, il ne se fatigue jamais, court à une *vitesse* de 3, peut respirer sous l'eau et possède une vision nocturne naturelle.				
Arme de contact	**Couteau de combat** : Dégâts : 3D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effet : *Silencieux*				

Isol

Isol est la femme de Vraess. Membre de la section Korrigan et habillée d'une armure Priest, ses talents pour l'informatique et ses connaissances en piratage lui permettent d'être l'agent de liaison entre le Knight et les Sombres Marcheurs.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Isol possède le profil d'un chevalier du Knight commun, possédant 4 points dans l'aspect exceptionnel *Machine*. Elle est équipée d'une épée longue et d'un pistolet mitrailleur.

Xiu-Juan

Xiu Juan est une personne taciturne, mais qui voit grand. Cet homme, originaire d'un village chinois, ne peut plus entrer dans l'obscurité comme ses homologues des Sombres Marcheurs. C'est pourquoi il a pour mission de s'occuper de Silence, leur capitale.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Xiu-Juan est discret. S'il doit combattre, il le fera mais toujours dans l'ombre et en assassinant ses ennemis avec efficacité. Il cible avant tout les ennemis possédant le moins de PS puis de PA.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	9	6	10	4	10
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	5	5	4	50	-
Capacités	**Sombre marcheur** : Le personnage n'est jamais attaqué ou observé par les créatures de l'Anathème, sauf s'il se montre hostile envers eux.				
Arme de contact	**Morgenstern** : Dégâts : 2D6 + 9 – Violence : 1D6 – Portée : Contact				
Arme à distance	**Pistolet d'infiltration :** **Fléchettes à neurotoxine** : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux* **Fléchettes choc** : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : *Ignore armure / choc 2 / silencieux*				

Les arches

Immortel

Les immortels sont tous différents et chacun a donc un profil qui varie. Toutefois, ils ont quelques points communs qui sont définis dans le profil « type » suivant.

Type : Patron (héros) / Allié (héros)

Tactique : Un immortel ne combat pas, il préfère user de son énergie dans la direction d'une arche et en général d'une entreprise. En cas de conflit, il essaie d'user de son charisme pour apaiser la situation. S'il doit tout de même combattre, il fait appel à la milice locale ou à ses gardes du corps tout en essayant de fuir (il est généralement exfiltré vers un endroit sûr au moindre coup de feu ou à la moindre attaque).

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	8	6	12	12	10
Aspects exceptionnels	Majeure (6)	-	-	-	-
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	PS	
Valeurs dérivées	4	4	5	50	-
Capacités	**Autorité (majeur)** : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres fuient ou se rendent automatiquement. **Ressources illimitées** : Le PNJ a accès à toutes les ressources qu'il souhaite, qu'il s'agisse d'argent, de matériel ou d'hommes. **Immortel** : Le PNJ peut dépenser une action de déplacement pour récupérer 10 à 100 points de santé (au choix du MJ). Cette capacité ne peut être activée qu'une fois par tour en phase de conflit.				

Dolores Mercato

Dolores Mercato est la PDG de Tlaloc Inc. et l'administratrice générale de l'arche de Mexico. Cette immortelle est totalement dévouée au Masque depuis qu'elle subit de terrifiants chantages de la part de l'Ombre. En effet, cette femme entre deux âges a hérité de son entreprise suite à la mort tragique et non naturelle de son père. Depuis qu'elle est à la tête d'une arche, la femme semble se décomposer et son tempérament fort s'affaiblit de jour en jour. Elle aurait même tenté de se suicider, malgré le fait que son immortalité rende la chose impossible.

Dikembe Hooper

Le nom de Dikembe Hooper était inconnu avant qu'il ne se déclare immortel au même titre que les 23 autres. Cet Afro-Américain originaire de Chicago agissait en fait dans des réseaux plus souterrains, gagnant énormément d'argent grâce aux trafics de drogue et d'arme. Très utile pour le Masque, car moins médiatique que les autres membres de Nox, cet homme intelligent et très ambitieux a accepté de faire la sale besogne en échange d'une place à la tête des États-Unis. Depuis, il se sent redevable envers le Seigneur et n'hésitera à déployer de nombreuses ressources si celui-ci le lui demande.

Ethan Henry

Ethan Henry était déjà un homme politique chevronné avant de se faire approcher par l'Ombre. Extrêmement intelligent et calculateur, il a su garder ses distances par rapport aux demandes et aux promesses du Masque et a préféré avancer ses propres pièces sur l'échiquier des manipulations mondiales. Il est aujourd'hui le dirigeant d'une immense corporation, Hemera Genetics, contrôle l'arche de Denver et est même passé par la case président des États-Unis. Car pour lui finalement, travailler pour ou contre l'Anathème n'a de véritable importance que si cela peut lui amener de l'argent ou de l'influence supplémentaire.

Clara Jensen

Clara Jensen est une self-made-woman. À l'origine mécanicienne dans l'aéronautique, elle a dû se faire rapidement une place dans un monde d'homme et a réussi à monter, grâce à son charme et à son intransigeance, une des plus grandes sociétés de transport et de pièces mécaniques du monde. Pour cette raison, cette immortelle administratrice de l'arche de Houston n'apprécie pas qu'on veuille la contrôler ou, pis, qu'on lui donne des ordres. Elle considère qu'elle reste maîtresse de son destin et qu'elle a toujours été libre dans les choix qu'elle prenait, qu'ils se soient avérés bons ou mauvais.

Brad et Sean Cromwell

Les frères Cromwell sont connus parce que l'un d'entre eux est devenu l'un des 24 immortels et qu'un autre a accédé à la Table Ronde du Knight. Le dernier, peu en parlent, exclu par son anonymat, il se contente de faire la fête et de dilapider l'argent que gagne Sean grâce à Cromwell brothers, délaissant la place qu'il tient dans l'entreprise. Pourtant, Brad Cromwell sauve en quelque sorte son frère Sean. Car c'est grâce à lui que l'immortel a pris du recul sur Nox et sur les conséquences de leurs actes dans l'avenir du monde. Conscient que son frère est en train de mal tourner, Sean en est presque à quitter Nox pour ne se consacrer qu'à sauver ce membre de sa famille. Évidemment, un tel acte pourrait bouleverser toute la synergie des immortels.

Milicien

Les miliciens, avec les drones de surveillance, forment la quasi-totalité des forces de sécurité d'une arche. Citoyens d'échelon 6, ils ont autorité sur les échelons inférieurs et n'hésitent pas à en user. Bien sûr, plus on s'éloigne du centre-ville des arches et plus la présence milicienne est légère, laissant les populations se débrouiller par elles-mêmes. Fonctionnant par groupes de 2 à 4, les miliciens regroupent le pire comme le meilleur de la citoyenneté, du gentil gars qui veut, à sa manière, sauver l'Humanité à celui qui se sert de son ascendant pour obtenir ce qu'il veut des travailleurs.

Type : Bande (recrue)

Tactique : Les miliciens sont omniprésents dans une arche. Ils réagissent au moindre manquement au bon ordre et évitent généralement de tuer sauf s'ils en reçoivent l'ordre direct. Ils préfèrent utiliser des armes à distance et arrosent leurs ennemis depuis des positions à couvert ou depuis leurs véhicules de combat. Il est à noter qu'un milicien tirant depuis un véhicule est considéré comme un hostile possédant les mêmes scores que la bande (sauf la cohésion et le débordement) ainsi que 30 PS et utilisant une arme présente sur le véhicule.

	Chair	*Bête*	*Machine*	*Dame*	*Masque*
Aspects	5	7	4	4	5
	Défense	*Réaction*	*Initiative*	Cohésion	Débordement
Valeurs dérivées	2	1	1	150	6
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. **Sous les ordres** : Le PNJ répond aux ordres d'un immortel et les PJ peuvent avoir des problèmes s'ils vont à son encontre sans justification.				


30
30
ASKR-1 5941

Arsenal

Bienvenue dans l'arsenal du Knight. Les chevaliers trouveront dans ce chapitre l'ensemble des éléments pouvant améliorer leurs capacités au combat, mais aussi dans de nombreux autres domaines : infiltration, communication ou encore résistance au désespoir.

Ce chapitre s'ouvre en premier lieu sur l'armement disponible au sein de Camelot et auquel les chevaliers ont accès moyennant des points de gloire. La plupart des milices citoyennes, les forces des territoires libres ou encore les rebuts sont généralement dotés d'armes d'une qualité inférieure ou semblable à celles utilisées par les jeunes chevaliers.

Suivent les améliorations d'armes à distance qui peuvent être posées sur des armes de ce type et les rendre encore plus efficaces au combat.

Vient ensuite la liste des modules qui servent à améliorer les méta-armures et qui occupent chacun un certain nombre de slots. Les overdrives de méta-armure font partie de cette liste.

Enfin, les différents véhicules peuvent être d'une grande utilité dans bon nombre de missions.

Indifféremment, armes, améliorations et modules coûtent des points de gloire (ou PG) et s'achètent à Camelot. Ils ne peuvent être revendus, faisant partie de l'arsenal honorifique du chevalier. En cas de casse ou de perte, ils sont automatiquement remplacés lorsque le chevalier se rend de nouveau à Camelot.

Disponibilité des équipements à l'arsenal

Les armes et les modules sont répartis selon leur degré d'accessibilité : standard, avancé et rare. MJ, veillez à ce que les joueurs choisissent parmi les niveaux que vous ou le jeu avez autorisés :

- Les armes et modules standards sont accessibles dès le début du jeu et peuvent être achetés à leur coût en PG sans restriction particulière.
- Les armes et modules avancés ainsi que les améliorations d'armes à distance sont accessibles lorsque le chevalier a accumulé un total de 100 PG. Alors considéré comme un chevalier à part entière et non plus comme une simple recrue, ces équipements bien plus puissants sont disponibles pour lui à l'arsenal.
- Les armes et modules rares sont disponibles lorsque le chevalier a accumulé un total de 300 PG. Il est considéré comme un champion et a maintenant accès à un équipement d'une puissance folle, surclassant la plupart des technologies et faisant de lui un véritable héros.

Les nods

Avant de partir en mission, le Knight prend toujours soin de donner à tous les membres d'une coterie un certain nombre de nods. Ces sortes de seringues à injection automatique peuvent être de trois types différents.

- Nod de soin : rempli de nanoM à effet rapide, un nod de soin permet à quiconque s'injecte son contenu de regagner 3D6 points de santé instantanément.
- Nod d'armure : rempli de nanoC, un nod d'armure s'appose directement sur la méta-armure et permet de lui faire regagner 3D6 points d'armure instantanément.
- Nod d'énergie : ces nods un peu particuliers doivent être apposés sur la méta-armure pour obliger son noyau d'élément alpha à produire une surcharge et lui faire ainsi regagner 3D6 point d'énergie instantanément. À noter que l'utilisation de nombreux nods d'énergie à la suite peut provoquer la destruction du noyau alpha d'une armure, il faut donc les utiliser avec parcimonie.

Utiliser un nod, peu importe son type, coûte systématiquement une action de déplacement. Il est possible d'utiliser un nod sur soi-même comme sur quelqu'un d'autre. Les nods d'armure et d'énergie ne fonctionnent normalement que sur les méta-armures du Knight.

Caractéristiques

L'arsenal proposé par le Knight offre une grande quantité d'armes et de modules aux effets et capacités variés. Avant de le découvrir, voici un descriptif des différents éléments de règles présents sur leur descriptif.

Dégâts : Le score de dégâts d'une arme ou d'un module représente les dommages qu'il cause à un PJ ou PNJ pris pour cible. Normalement, les dégâts font baisser les points de santé de la victime si elle n'a pas d'armure (et donc de points d'armure). Dans le cas contraire, les points d'armure (PA) sont touchés, jusqu'à ce qu'ils tombent à 0. Si des dégâts font baisser des points d'armure à 0 et qu'il reste encore des points de dégâts à distribuer, la santé est directement touchée.

Généralement, les dommages sont indiqués par la somme des résultats du lancer de plusieurs D6 à laquelle peut être ajouté un bonus fixe. Pour les armes et modules de contact, c'est-à-dire toutes les armes blanches, les armes contondantes, mais aussi les armes lancées ou encore les armes improvisées (mobilier urbain, barre de métal, etc.), le score de la caractéristique *Force* (ou *Chair* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour les PNJ) est ajouté à la somme des dégâts obtenus. Les overdrives de *Force* apportent des bonus supplémentaires indiqués dans leur descriptif (voir dans **Modules – page 401**).

Dans chaque profil d'arme et de module concerné, à côté du nombre de dés de dégâts, il y a un chiffre entre parenthèses. Ce chiffre est un score de dégâts que tous les PJ peuvent décider d'utiliser au lieu de lancer les dés, en plus des bonus indiqués et appropriés. Le MJ peut décider d'appliquer ou non cette règle.

Exemple : Pistolet de service – **Dégâts** : 2D6 (6) + 6

Violence : Le score de violence représente la brutalité d'une arme ou d'un module, sa capacité à anéantir les groupes d'ennemis et à causer la peur. Il fait baisser la valeur de cohésion des bandes ennemies. Typiquement, ce sont les armes à explosion, les mitrailleuses et les lance-flammes qui infligent le plus de violence.

Tout comme le score de dégâts, la violence d'une arme est représentée par la somme des résultats du lancer de plusieurs D6 à laquelle peut être ajouté un bonus fixe. Attention : Le score de la caractéristique *Force* ne s'ajoute jamais à la violence des armes de contact.

Exemple : Pistolet de service – **Violence** : 1D6 (3)

Une claque de Knight

Dans *Knight*, les PJ possèdent une grande variété d'armes destructrices. Cependant, ils peuvent toujours décider de donner simplement un coup de poing ou un coup de pied. Pour faire simple, un coup sans arme donné par un PJ en méta-armure inflige 1D6 points de dégâts + *Force* (et les éventuels OD) et 1 point de violence. Sans méta-armure, un PJ à mains nues inflige juste sa *Force* en points de dégâts et toujours 1 point de violence.

Ne pas tuer

Dans *Knight*, dégâts comme violence des armes font souvent subir le pire aux cibles. Cependant, des PJ peuvent toujours décider de trouver des solutions pour ne pas tuer leurs ennemis, notamment si ce sont des désespérés. En utilisant le décor notamment (voir le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – page 95**) et en étant créatifs, les PJ peuvent toujours décider de faire en sorte que les dégâts et la violence qu'ils infligent ne soient pas létaux et laissent leurs ennemis blessés mais en vie. La violence, notamment, qui impacte la cohésion des bandes, consiste aussi à tirer juste devant les ennemis pour leur faire peur, à les ensevelir sous des éléments du décor, etc. Bref, si les PJ sont déterminés à ne pas tuer et s'ils expliquent comment ils s'y prennent, ils ne tueront pas.

Portée : Pour les armes de tir et certains modules, la portée représente la distance maximum à laquelle une arme peut toucher sa cible sans malus. À un niveau au-dessus (et seulement au-dessus), le tireur subit un malus d'une réussite à son combo pour toucher sa cible, à deux niveaux au-dessus, ce malus passe à deux et ainsi de suite.

Voici les différentes portées :

- Contact : La très grande majorité des armes de contact ont cette portée. Elle signifie que le personnage équipé de cette arme peut toucher sa cible dans un combat au corps à corps ou de mêlée.
- Courte : La portée courte est assez rare. Elle est comprise entre 2 et 15 mètres.
- Moyenne : C'est la portée habituelle des armes à feu de petit calibre, entre 15 et 50 mètres.

- Longue : La majorité des fusils d'assaut et des armes à feu conçues pour la guerre possèdent cette portée, comprise entre 50 et 300 mètres.
- Lointaine : Les canons et les fusils à lunette sont dotés de cette portée qui leur permet de tirer à plus de 300 mètres.

Énergie : Certaines armes et certains modules ont un score d'énergie indiqué sur leur descriptif. Ce score représente le nombre de points d'énergie utilisés lors d'une action. Cette énergie est directement tirée sur l'armure du chevalier. Sans énergie, certains effets de l'arme ou du module ne peuvent être utilisés. **Attention :** Beaucoup de modules demandent de l'énergie à chaque utilisation. Il faut que chaque chevalier gère son énergie du mieux possible.

Durée : Beaucoup de modules ayant des effets sur le long terme possèdent la caractéristique durée. La durée représente le temps durant lequel le module est actif dès son utilisation. Sauf précision contraire, un module peut être stoppé, sans coût d'action ou d'énergie, durant le tour du joueur. Les modules peuvent avoir quatre durées différentes :

- Instantanée : Le module dure moins de 6 secondes et est actif pour une action du tour où il est activé.
- X tours / X secondes : Le module est actif durant X tours en phase de conflit ou durant X secondes en dehors des phases de conflit. Passé les X secondes ou les X tours, il se désactive automatiquement.
- Une scène / une phase de conflit : Le module est actif durant toute la scène, c'est-à-dire jusqu'à la fin d'une unité de temps ou de lieu, ou pendant toute la phase de conflit. Il se désactive automatiquement après.
- Jusqu'à désactivation : Le module reste actif jusqu'à ce que le chevalier décide de le désactiver.

Slots : Pour les modules, la caractéristique slot indique le nombre de slots que chaque module occupe et sur quelle(s) partie(s) de l'armure. Chaque méta-armure a un nombre de slots défini dans son profil. Si un module occupe plus de slots que la méta-armure n'en compte, alors il ne peut tout simplement pas être porté et donc utilisé par le chevalier. Rien n'empêche toutefois d'acheter de nombreux modules pour se constituer un arsenal personnel et polyvalent, disponible à Camelot.

Il faut que chaque chevalier compte bien le nombre de slots possédés et occupés. Chaque slot occupé par les modules s'ajoute aux autres et une méta-armure est vite remplie d'équipement et de gadgets. Le MJ doit donc aussi être vigilant.

Activation : Si utiliser une arme coûte toujours une action de combat (chose que nous ne prenons pas la peine d'indiquer dans le profil des armes), certains modules utilisent des actions particulières pour être activés. Plusieurs termes désignent les différents types d'activation :

- Aucune : Ce terme signifie que le module n'a besoin d'aucune action pour être activé. **Toutefois, il ne peut être utilisé qu'une seule fois durant le même tour**. Plusieurs modules avec la caractéristique « Activation : aucune » peuvent être activés durant le même tour en dépensant l'énergie nécessaire.
- Action de déplacement : Cela signifie que le module peut être activé en dépensant une action de déplacement durant un tour de phase de conflit. En dehors d'une phase de conflit, son activation prend 1 à 3 secondes, selon le bon vouloir du MJ.
- Action de combat : Ces termes signifient que le module est activé en dépensant une action de combat durant un tour en phase de conflit. En dehors d'une de ces phases, son activation prend 3 à 6 secondes, selon le bon vouloir du MJ.
- Un tour : Cela signifie que le module met un tour complet à s'activer, remplaçant ainsi les actions de déplacement et de combat du tour en phase de conflit. En dehors d'une phase de conflit, le module met 6 à 10 secondes à s'activer, selon le bon vouloir du MJ.

Pas de chargeur ?

Dans *Knight*, nous avons pris le parti de ne pas inclure de notion de chargeur pour les armes à distance. On estime en effet que les armes des chevaliers se rechargent de manière quasi automatisée et que cela prend moins d'une seconde. En fait, la notion de « chargeur » n'a d'importance que pour quelques armes qui contiennent des munitions ne pouvant être trouvées qu'au sein de Camelot. Dans ce cas précis, l'effet *chargeur* est ajouté avec la liste des effets possédés par l'arme.

Effets

Beaucoup d'armes ont des effets spécifiques et permettent d'ignorer certaines règles du jeu ou d'en ajouter. Voici les différents effets spéciaux qui peuvent apparaître sur une arme.

- **Anti-Anathème :** L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de *Chair* exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible. Les PA, puis la santé de la cible sont directement touchés. Lorsqu'une arme de ce type touche une bande de créatures de l'Anathème, ses scores de bouclier et de *Chair* exceptionnelle sont ignorés.

Exemple : *Le personnage de Nicolas réussit à toucher un enfant du Masque avec son épée lumière. L'enfant du Masque a un score de bouclier de 4, score normalement soustrait de tous les dégâts qui lui sont infligés. Grâce à l'effet* anti-Anathème *de l'épée lumière, le personnage de Nicolas ignore ce score de bouclier et touche directement la santé de la créature.*

Anti-véhicule : Les armes possédant cet effet sont conçues pour détruire les véhicules, les blindés et abattre les ennemis de type colosse. Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux et n'a pas besoin d'infliger des tranches de 10 points de dégâts pour en infliger 1 à ces énormes ennemis.

Exemple : *Le personnage de Nicolas tire au railgun sur un blindé du Nodachi. En effectuant son jet de dégâts, il obtient un score de 20. Comme le blindé est un véhicule, il devrait normalement infliger seulement deux points de dégâts. Mais grâce à l'effet* anti-véhicule *du railgun, il inflige ses 20 points de dégâts normalement, comme si le blindé était un ennemi standard.*

Artillerie : Si la cible a préalablement été désignée, l'arme peut tirer sans les malus de portée et sans ligne de vue. La cible ne bénéficie d'aucun bonus de couvert. Attention, il faut que la munition puisse atteindre la cible d'une manière ou d'une autre et qu'un test de tir soit effectué.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, qui possède un pod missile, tire sur une cible désignée au préalable grâce à un module approprié. La cible est bien cachée derrière un épais mur de béton. Grâce à l'effet* artillerie *du pod missile, le personnage de Nicolas atteint sa cible qui ne bénéficie pas du bonus de couvert.*

Assistance à l'attaque : Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire (OD compris) au-dessus du score de *réaction* (dans le cas d'un tir) ou de *défense* (dans le cas d'une attaque au contact) de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât (ou de violence dans le cas d'une bande) supplémentaire.

Exemple : *Le personnage de Fabien utilise un fusil anti-matériel au combat contre un hostile qui possède un score de 5 en* réaction. *Fabien réussit à obtenir 8 réussites pour toucher. Grâce à l'effet* assistance à l'attaque *de son arme, il inflige 3 points de dégâts supplémentaires à sa cible pour les 3 réussites obtenues au-dessus du score de* réaction *de l'hostile.*

Barrage X : Le chevalier peut décider de sacrifier ses dégâts ou sa violence (selon ce qui s'applique) pour diminuer la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. De la même façon, si le chevalier attaque un PJ, il peut sacrifier ses dés pour diminuer ses scores de *défense* et de *réaction* d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour. Aucun test d'attaque ne doit être effectué, l'effet s'appliquant automatiquement. Plusieurs effets de *barrage* peuvent s'appliquer sur une même cible pour faciliter les attaques des alliés. Mais attention, l'effet *barrage* infligé par l'arme d'un PJ prend fin dès le début du tour suivant l'application de l'effet.

Exemple : *Le personnage de Nicolas n'a pas réussi à toucher sa cible au tour précédent. Il décide donc d'appliquer l'effet* barrage 4 *de ses matraques électriques. Il ne fait aucun test pour toucher et baisse automatiquement le score de* défense *et de* réaction *de sa cible de 4 points jusqu'à son prochain tour.*

Chargeur X : L'arme ou le module dispose d'un nombre d'utilisations indiqué par X. Une fois utilisé autant de fois que X, on estime qu'il n'a plus de munitions et ne peut donc plus faire feu. L'arme ou le module doit être rechargé (gratuitement) à Camelot entre deux missions.

Exemple : *Le personnage d'Élodie utilise le profil de tir de son marteau-épieu qui possède l'effet* chargeur 1. *Une fois la charge tirée, elle ne peut donc plus faire feu avec le profil de tir. Elle devra attendre d'être à Camelot pour le recharger et pouvoir l'utiliser de nouveau.*

Choc X : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect *Chair* (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd ses X prochaines actions. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet *choc*. Dans certaines circonstances, l'effet *choc* peut être considéré comme automatique et ne prend donc pas en compte le score de l'aspect *Chair*.

Exemple : *Le personnage de Nicolas attaque un bestian qui possède un score de* Chair *de 8 avec un ceste répulsif possédant l'effet* choc 2. *Il effectue un jet pour toucher et obtient 7 réussites. Il dépasse donc la* Chair *du bestian divisée par 2. La créature perd ses deux prochaines actions.*

Défense X / Réaction X : L'utilisateur bénéficie d'un bonus en *défense* ou en *réaction*, X représentant cette valeur, tant qu'il utilise cette arme ou module.

Exemple : *Le personnage de Nicolas porte un bouclier amovible qui possède l'effet* défense 2. *Tant qu'il porte le bouclier non déployé, le score de* défense *du personnage augmente de 2.*

Dispersion X : L'arme peut toucher plusieurs ennemis et ses dégâts peuvent donc s'appliquer à

plusieurs du moment que ces ennemis sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les autres ennemis proches subissent automatiquement les dégâts. Typiquement, les lance-flammes ou les armes explosives infligent cet effet. Cet effet n'affecte pas les bandes contre lesquelles seule la violence peut s'appliquer.

Attention : Si l'effet est utilisé contre des ennemis au contact avec un autre PJ, ce dernier subit aussi les dégâts de la *dispersion*.

Exemple : *Le personnage de Fabien se bat avec une masse magnétique qui possède l'effet* dispersion 3. *Il est engagé au corps à corps avec trois hostiles que le MJ annonce comme étant à moins de deux mètres les uns des autres. Fabien fait son jet pour toucher et réussit. Son jet de dégâts, une fois son score de* Force *ajouté, indique 25. Les 3 hostiles engagés avec le personnage de Fabien subissent chacun 25 points de dégâts grâce à l'effet* dispersion 3.

Dégâts continus X : L'arme inflige X points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours. Les dégâts sont subis par la cible à chacun de ses tours de jeu et ignorent les éventuels scores de CdF ou de bouclier. Au regard de la technologie utilisée, l'effet ne peut se stopper que si la cible reçoit les soins appropriés ou s'il se termine de lui-même. Typiquement, cet effet se retrouve sur les armes causant des brûlures. Cet effet ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

Exemple : *Le personnage de Fabien tire au lance-flammes sur un salopard. Après avoir réussi son jet pour toucher, il effectue son jet de dégâts. Il lance ensuite 1D6 et obtient 5. Grâce à l'effet* dégâts continus 6 *du lance-flammes, le salopard subit automatiquement 6 points de dégâts durant ses 5 prochains tours.*

Démoralisant : Avec une attaque réussie, l'arme enlève 2 points au score de débordement que les bandes composées d'humains infligent. Cet effet peut se cumuler sur une même bande.

Exemple : *Le personnage de Fabien tire sur une bande de désespérés avec son lance-flammes. La bande possède un score de débordement de 6. Le personnage de Fabien et ses alliés devraient normalement subir 6 points de dégâts, mais, grâce au tir de lance-flammes, les points de dégâts subis passent à 4.*

Désignation : L'arme peut désigner une cible (pas une bande) une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher. Désigner une cible ne coûte pas d'action. Il n'y a aucun test à effectuer pour désigner une cible et la portée de la *désignation* est celle de l'arme utilisée. La cible demeure désignée durant toute la scène ou toute la phase de conflit. **Attention :** L'effet ne peut être cumulé sur une même cible.

Exemple : *Le personnage de Nicolas utilise un fusil de précision lors d'une phase de conflit contre un salopard. Avant de tirer dessus, il préfère le désigner grâce à l'effet* désignation *de l'arme. Désormais, durant toute la phase de conflit, le personnage de Nicolas et ses alliés auront un bonus d'une réussite automatique pour toucher la cible et ignoreront les échecs critiques lorsqu'ils tireront sur elle.*

Destructeur : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a une armure, on ajoute 2D6 au total de dégâts.

Exemple : *Le personnage de Nicolas tire avec une mitrailleuse lourde sur un chevalier renégat. Il réussit à toucher sa cible et lance ses 5D6 + 10 de dégâts pour obtenir un total de 26 points de dégâts. Le chevalier renégat étant en méta-armure, il possède de fait des points d'armure et son CdF n'est pas assez puissant pour encaisser la totalité des dégâts. Le personnage de Nicolas lance donc 2D6 supplémentaires et obtient 9 points de dégâts qui s'ajoutent aux 26 précédents pour un total de 35 points de dégâts.*

Deux mains : Cet effet signifie simplement que le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible, l'arme étant trop lourde ou possédant trop de recul pour toucher efficacement.

En chaîne : Lorsque le PJ utilisant cette arme réussit à tuer un hostile ou un salopard, il peut effectuer gratuitement, au même tour et à la même *initiative*, une autre attaque sur un autre hostile ou un autre salopard (un jet pour toucher est de nouveau nécessaire). Si cette deuxième attaque tue la cible, l'effet s'applique une nouvelle fois et ainsi de suite.

Exemple : *Le personnage de Nicolas frappe un hostile avec ses matraques électriques possédant l'effet* en chaîne. *Il tue la cible avec un très bon jet de dégâts. Tout de suite après cette attaque mortelle, il peut en effectuer une seconde sur une autre cible. Il effectue un nouveau jet pour toucher et réussit. Il frappe sa seconde cible, mais pas assez fort pour la tuer. L'effet s'arrête donc là.*

Fureur : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de 10 ou plus, la violence de l'arme est augmentée de 4D6.

Exemple : *Le personnage de Fabien utilise son lance-flammes sur une bande de flores de chair avec un score de* Chair *de 12. Il réussit à toucher, lance donc ses 8D6 de violence et obtient un score de 30. La bande ayant un score de* Chair *de 12, l'effet* fureur *du lance-flammes s'applique. Fabien lance donc 4D6 de violence*



supplémentaire et obtient 18. Au total, il inflige à la bande 48 points de violence.

Ignore armure : L'arme ignore purement et simplement la valeur de points d'armure d'un adversaire. La santé de la cible est directement touchée si les dégâts passent le CdF ou le bouclier.

Exemple : *Le personnage de Nicolas réussit à toucher un samouraï du Nodachi en méta-armure avec sa dague. Il effectue son jet de dégâts avec les bonus idoines et obtient 20 points de dégâts. Le samouraï ciblé possède un CdF de 10, qui se soustrait aux dégâts qu'il a reçus pour un total de 10 points de dégâts restants. Ces dégâts devraient normalement toucher les points d'armure de la cible. Mais grâce à l'effet* ignore armure *de la dague, les dégâts touchent directement sa santé.*

Ignore CdF : L'arme ignore purement et simplement le champ de force d'un adversaire.

Exemple : *Le personnage d'Élodie tire avec son fusil laser sur un chevalier renégat, touche et obtient 20 points de dégâts. Étant en méta-armure, la cible possède un score de CdF égal à 10 qui devrait se soustraire aux dégâts du fusil laser. Cependant, l'effet* ignore CdF *de l'arme annule le score du CdF qui ne s'applique pas. Le chevalier renégat subit donc les 20 points de dégâts nets.*

Lesté : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique *Force* multipliée par deux (ou *Chair* complet pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa *Force* seule (ou *Chair* divisé par 2). Seuls les PJ ayant un score de *Force* égal ou supérieur à 4 ou possédant un overdrive de *Force* peuvent utiliser une arme avec un tel effet.

Exemple : *Le personnage de Fabien frappe un salopard avec son ceste lourd. Il réussit à toucher et obtient 10 sur son jet de dégâts. Il y ajoute normalement le score de sa caractéristique* Force *qui est égal à 6. Mais comme le ceste lourd possède l'effet* lesté, *il multiplie son score de* Force *par deux, obtenant 12, et l'ajoute aux 10 points de dégâts obtenus pour un total de 22.*

Lourd : Lorsqu'il utilise une arme avec cet effet lors d'un de ses tours de jeu, le personnage perd son action de déplacement. De même, s'il a déjà bougé lors de son tour, le chevalier ne peut pas frapper avec une arme possédant cet effet.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, possédant une masse magnétique, s'est avancé vers son ennemi pour être à portée de frappe. L'arme possédant l'effet* lourd, *le personnage de Nicolas devra attendre le tour prochain pour attaquer son ennemi.*

Lumière X : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de *défense* et de *réaction* sont réduits d'une certaine valeur durant le tour suivant (jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet *lumière*). X représente cette valeur. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.

Exemple : *Le personnage de Nicolas réussit à toucher un enfant du Masque avec son épée lumière. Grâce à l'effet* lumière 4 *de son arme, les scores de* défense *et de* réaction *de la créature sont diminués de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.*

Meurtrier : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet *meurtrier* est appliqué.

Exemple : *Le personnage de Fabien tire avec un shotgun escamotable sur un monstre de chair. Il réussit à toucher sa cible et lance ses 2D6 + 10 de dégâts pour obtenir un total de 15 points de dégâts. Le monstre de chair ne possédant pas de PA, de bouclier ni de CdF, le personnage de Fabien lance donc 2D6 supplémentaires grâce à l'effet* meurtrier *du shotgun et obtient 9 points de dégâts qui s'ajoutent aux 15 précédents, pour un total de 24 points de dégâts.*

Orfèvrerie : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Dextérité* (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou *Masque* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts en plus d'autres caractéristiques déjà incluses.

Exemple : *Le personnage de Nicolas réussit à toucher son ennemi avec sa dague. Il lance ses 3D6 de dégâts et obtient 10. Normalement, il devrait ajouter seulement son score de* Force *(qui est de 4) au total obtenu. Mais grâce à l'effet* orfèvrerie, *il ajoute aussi son score de* Dextérité *qui est égal à 5 plus 2 overdrives (chaque overdrive ajoute un point de dégât supplémentaire) pour un total de 21 points de dégâts (10 grâce aux dés + 4 grâce au score de* Force *+ 5 de bonus grâce au score de* Dextérité *+ 2 grâce aux overdrives de* Dextérité*).*

Pénétrant X : L'arme ignore une certaine valeur de champ de force, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure au champ de force de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure (ou les points de santé si la cible n'a pas de PA) sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.

Exemple : *Le personnage de Nicolas réussit à toucher un samouraï en méta-armure avec son revolver lourd. Il effectue son jet de dégâts et obtient 25. L'ennemi possède un score de CdF de 10 qui devrait normalement se soustraire aux dégâts. Grâce à l'effet* pénétrant 10 *du revolver lourd, ce score de CdF est tout simplement ignoré et la cible subit les 25 points de dégâts nets.*

Perce armure X : L'arme ignore une certaine valeur d'armure, X représentant cette valeur. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total de PA est simplement ignoré et la santé est directement touchée.

Exemple : *Le personnage d'Élodie réussit à toucher un shinobi avec son marteau-épieu. Élodie effectue son jet de dégâts et obtient 14 en ajoutant les bonus appropriés. L'ennemi possède un score de PA de 40. Grâce à l'effet* perce armure 40 *de l'arme, le total de PA est tout simplement ignoré et la cible subit les 14 points de dégâts directement sur son score de santé.*

Précision : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Tir* (+ 1 point de dégâts par overdrive) (ou *Machine* divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur, pour un PNJ) lorsqu'il détermine les dégâts.

Exemple : *Le personnage de Fabien réussit à toucher son ennemi avec son fusil de précision. Il lance ses 4D6 + 6 de dégâts et obtient 18. Grâce à l'effet* précision *du fusil de précision, il ajoute aux 18 points de dégâts son score de* Tir *qui est égal à 5 plus 2 overdrives (chaque overdrive ajoute un point de dégât supplémentaire) pour un total de 25 points de dégâts (12 grâce aux dés + 6 + 5 de bonus grâce au score de* Tir *+ 2 grâce aux overdrives de* Tir*).*

Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un PNJ parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique *Discrétion* (plus les éventuels OD) du PJ est ajouté au jet d'attaque et aux dégâts.

Exemple : *Le personnage d'Élodie, alors déguisé en désespéré grâce à son mode Changeling, tire sur un chef de guerre avec son arbalète magnétique. Bien cachée, elle réussit à toucher sa cible qui ne la repère pas grâce à l'effet* silencieux *de l'arme. Elle effectue son jet de dégâts pour un carreau barbelé et obtient 15. Grâce à l'effet* silencieux *et parce que son personnage utilisait son mode Changeling, elle ajoute son score de* Discrétion*, c'est-à-dire 6, à ses dégâts, pour un total de 21 points de dégâts.*

Tir en sécurité : Grâce à une caméra sur le bout du canon ou à un canon déformable, le porteur de l'arme peut tirer tout en bénéficiant d'un bonus de couvert sans subir de malus au tir.

Exemple : *Le personnage de Nicolas, caché dans un bunker, bénéficie d'un couvert contre les tirs venant de l'extérieur. Il décide de tirer à l'extérieur par une meurtrière du bunker avec son fusil anti-matériel. Normalement, à cause du bonus de couvert, le personnage de Nicolas devrait subir un malus de 3 dés à chacun de ses tirs. Mais grâce à l'effet* tir en sécurité *du fusil anti-matériel, ce malus est ignoré.*

Ultraviolence : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.

Exemple : *Le personnage de Fabien utilise un shotgun automatique sur une bande de noctes avec un score de* Chair *de 4. Il réussit à toucher, lance donc ses 6D6 + 10 de violence et obtient un score de 25. La bande ayant 4 en* Chair*, l'effet* ultraviolence *du shotgun automatique s'applique. Nicolas lance donc 2D6 de violence supplémentaire et obtient 10. Au total, il inflige à la bande 35 points de violence.*



Fusil d'assaut

Armement

Utiliser une arme coûte toujours une action de combat sauf précision contraire (voir le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – Phase de conflit – page 88**). L'utilisation des modules est, quant à elle, conditionnée par une caractéristique d'activation.

Voici une liste de toutes les armes qui peuvent être obtenues ou achetées par des chevaliers durant leurs aventures. Chaque arme comporte un coût en points de gloire ou PG (voir le **chapitre 5 : Créer son chevalier – page 162**), un bref descriptif et toutes ses caractéristiques.

L'armement est classé par disponibilité : standard, avancé, rare, et par type : armes à distance puis armes de contact.

Armes standards

Armes à distance

Pistolet de service – PG 15

Surnoms : le compagnon / l'insigne

De toutes les armes de l'arsenal, celle-ci est à la fois la plus insignifiante et la plus importante. C'est l'arme de service du Knight. Celle qui accompagne les chevaliers à chaque instant. Au repos, il s'agit juste d'une poignée surmontée d'une petite sculpture constituée de nanomachines. D'un mouvement de poignet, elle se transforme en pistolet semi-automatique avec silencieux, d'un autre, en couteau de combat. Personnalisable, il est possible de configurer la sculpture, le modèle de pistolet et la forme du couteau.

« *J'invite les recrues à se faire plaisir avec la personnalisation, c'est toujours un petit quelque chose pour se réconforter dans l'adversité.* » – Gauvain

Grenades intelligentes

Avant chaque mission, les chevaliers reçoivent un pack de 5 grenades intelligentes pouvant être accrochées à leur ceinture. Véritable concentré de technologie, les GI, comme on les nomme, offrent au chevalier une grande polyvalence sur le terrain.

Chaque GI, avant d'être lancée, peut être définie comme étant d'un certain type sur une simple commande digitale. Le chevalier peut ainsi choisir entre différents effets : shrapnel, flashbang, IEM ou encore anti-blindage. Beaucoup s'en servent aussi comme explosifs standards destinés à détruire un véhicule ou à affaiblir la structure d'un bâtiment.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)
Portée	Courte (un personnage avec 1 OD en *Force* peut lancer à portée moyenne, avec 2 OD en *Force* il peut lancer à portée longue et avec 3 OD en *Force* à portée lointaine)
Effets	*Chargeur 5* / ignore les bonus de *réaction* apportés par les couverts

En fonction du type choisi par le chevalier avant son lancer, la grenade est améliorée de la manière suivante :

Shrapnel

Effets	*Ultraviolence* / *meurtrier* / *dispersion 6*

Flashbang

Effets	*Choc 2* (l'effet s'applique automatiquement sur l'ennemi, sauf les personnages en méta-armure, mais ne peut pas se cumuler) / *barrage 2* / *lumière 2* / *dispersion 6* / la flasbang n'inflige ni dégâts, ni violence

Anti-blindage

Effets	*Destructeur* / *perce armure 20* / *pénétrant 6* / *dispersion 6*

IEM

Effets	Tous les personnages en méta-armure, les méta-soldats et tous les véhicules subissant les dégâts de la grenade reçoivent l'effet *choc 2* (l'effet s'applique automatiquement sur l'ennemi du type annoncé, mais ne peut toujours pas se cumuler) / *dispersion 6* / l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence

Explosive

Effets	*Anti-véhicule* / contre les objets inanimés et les véhicules, les dégâts sont augmentés de 3D6 / *dispersion 3* / *choc 1*

	Mêlée	Tir
Dégâts	1D6 (3) + *Force*	2D6 (6) + 6
Violence	1	1D6 (3)
Portée	Contact	Moyenne
Effets	*Silencieux*	*Silencieux*

Shotgun escamotable – PG 20

Surnoms : le riotgun / le clic-clac

Ce shotgun pliable est installé à côté des extincteurs dans les couloirs de Camelot et dans les véhicules du Knight. Décrocher, déplier les poignées, un déclic se fait entendre, écarter les poignées énergiquement, ça coulisse, nouveau déclic, et voilà, un fusil à pompe armé et prêt à tirer. Il se recharge par l'arrière, sous la crosse, dans deux magasins tubulaires.

« *Viser, plomber, la chevrotine n'a pas besoin de présentations.* » – Lamorak

Dégâts	2D6 (6) + 10
Violence	2D6 (6)
Portée	Moyenne
Effets	*Meurtrier / choc 1 / barrage 2 / deux mains*

Pistolet mitrailleur – PG 25

Surnoms : tempest / les frères siamois

Les chevaliers qui ne connaissent pas cette arme ne pourront pas se plaindre le jour où ils seront débordés par une bande ennemie. Le concept de ce pistolet mitrailleur est simple : deux canons superposés, deux chargeurs, un dans la poignée, un autre à l'avant du pontet, et voilà, ça crache deux fois plus de plomb. Les méta-armures absorbent tout le recul, il n'y a donc pas de crosse.

Dégâts	3D6 (9)
Violence	4D6 (12)
Portée	Moyenne
Effets	*Meurtrier / ultraviolence /* Lorsqu'ils sont utilisés avec le style akimbo, deux pistolets mitrailleurs ne procurent qu'un malus de 1 dé pour toucher au lieu de 3 habituellement.

Fusil d'assaut – PG 30

Surnoms : ass-kicker / le marteau-piqueur

Cette arme est la première standardisée produite pour armer les chevaliers. Les soldats du Dragon Asiatique la destinaient à leurs exosquelettes. Nom de code ASKR-1. C'est pourquoi elle est aussi massive, lourde et ridiculement généreuse en munitions. Ce n'est pas compliqué, aucun fusil d'assaut ne tire autant de balles à la seconde. Il faut bien garder son casque sur la tête, sans quoi on perd l'audition à coup sûr.

« *Une horde attaque ? Pas de panique ! Viser, tirer, transformer en passoires ! Avec ça, on désorganise une bande en moins de temps qu'il n'en faut pour faire une phrase complète.* » – Lamorak

Dégâts	2D6 (6) + 6
Violence	3D6 (9) + 9
Portée	Longue
Effets	*Ultraviolence / barrage 2 / deux mains*

Lance-grenade léger – PG 40

Surnoms : le bulldog / le doberman

Cette arme ressemble à un pistolet sous stéroïdes lançant des grenades de 30 mm. On y met un gros chargeur sous le canon, on arme et on ventile. Grenades explosives, incendiaires ou anti-blindage, les chevaliers changent de chargeur selon les besoins du moment.

« *Changer de grenade peut vous prendre quelques secondes, mais je peux vous assurer que tirer une grenade incendiaire sur un tank ou une grenade anti-blindage dans une horde, c'est une tragique perte de temps.* » – Gauvain

Changer de type de grenade prend un tour complet en phase de conflit.

	Grenade explosive	Grenade anti-blindage	Grenade incendiaire
Dégâts	4D6 (12)	3D6 (9) + 10	2D6 (6)
Violence	3D6 (9)	1	3D6 (9) + 10
Portée	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Effets	*Dispersion 3*	*Destructeur*	*Dégâts continus 3*

Fusil de précision – PG 40

Surnoms : third eye / le troisième œil / strike eagle

Le fusil de précision est l'arme préférée des recrues qui tirent à longue distance. Avec ça, un chevalier tire du gros calibre au coup par coup à plus de 500 mètres, avec la plus grande simplicité. Une caméra hyper-performante permet de tirer sans quitter son couvert. La visée est reproduite sur l'affichage Réalité Augmentée de l'armure. Mieux encore, un chevalier peut désigner des cibles qui seront signalées sur tous les affichages RA de l'escouade. De plus, une fois la cible désignée, le tireur profite d'une assistance balistique



automatisée qui affichera la trajectoire idéale pour lui ouvrir un troisième œil.

« *Franchement, les snipers ne peuvent demander mieux.* » – Kay

Dégâts	4D6 (12) + 6 + *Tir* (avec *Précision*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Lointaine
Effets	*Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains*

Armes de contact

Marteau-épieu – PG 10

Surnoms : le bec-de-corbin / la pioche / le corbac

Cette grosse arme est un lourd marteau intégralement en métal avec une tête octogonale d'un côté et un épieu recourbé de l'autre. Très courante chez les écuyers, elle sert tout autant d'outil que d'arme. Au cas où, une cartouche de calibre 8 est installée dans le prolongement du manche et permet un tir unique, mais dévastateur, de chevrotine incendiaire-lumineuse.

« *Taper. Déclencher la charge quand il y a trop de monde. C'est pas compliqué, non ?* » – Lamorak

	Mêlée	Tir
Dégâts	3D6 (9) + *Force*	3D6 (9) + 12
Violence	1D6 (3)	3D6 (9) + 12
Portée	Contact	Courte
Effets	*Perce armure 40*	*Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1*

Morgenstern – PG 15

Surnoms : la rape / la gueule de bois / le porc-épic

L'étoile du matin, ou morgenstern, est un cylindre de tungstène blindé armé de longues griffes acérées. C'est une arme d'une solidité à toute épreuve qui permet de défoncer, de lacérer les créatures hostiles.

« *Vaut mieux avoir l'estomac bien accroché quand vous l'utilisez. Des questions ?* » – Gauvain

Dégâts	2D6 (6) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effets	*Lesté*

Couteau de combat – PG 15

Surnoms : le bowie knife / le flambard / le schlass

Tout soldat qui se respecte a été formé au combat au couteau. Celui du Knight est forgé dans un alliage d'élément alpha quasi indestructible. La lame est courbée tel un sabre. Le dos est cranté pour mieux scier. La poignée est protégée par une garde solide. Bref, c'est l'arme idéale pour couper des gorges en silence et multiplier les coups d'estoc et de taille.

« *Rien de mieux pour éliminer un hostile de près et en silence.* » – Kay

Dégâts	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effets	*Orfèvrerie / silencieux*

Bouclier amovible – PG 20

Surnoms : l'enclume / le couvert

C'est pour protéger les chevaliers au contact que ce bouclier carré a été créé. Quatre panneaux amovibles aux bords dentés démultiplient sa surface de couverture et sa dangerosité. Au centre, une charge explosive directionnelle à usage unique permet de balayer l'adversité. Pour l'utiliser, il vaut mieux planter le bouclier au sol. Si le sol est en béton, le chevalier doit frapper plus fort !

« *Attention, la charge ne peut être déclenchée que si le bouclier est déployé. Me suis-je bien fait comprendre ?* » – Gauvain

	Mêlée	Tir (bouclier déployé)
Dégâts	1 + *Force*	2D6 (6) + 6
Violence	1	2D6 (6) + 6
Portée	Contact	Courte
Effets	*Défense 2*	*Lumière 4 / anti-Anathème / chargeur 1*

Le chevalier peut déployer son bouclier, au prix d'une action de déplacement, pour gagner un bonus de couvert partiel. Cependant, une fois le bouclier déployé, il ne peut plus se déplacer. Il doit dépenser une nouvelle action de déplacement pour faire revenir le bouclier à son état habituel.

Ceste lourd – PG 20

Surnoms : hell's bells / le poing américain / alpha knuckles

Il y a des chevaliers qui préfèrent se battre à mains nues. Gauvain a pensé à eux. Les cestes lourds se passent par-dessus les gants de la méta-armure avant d'aller boxer des horreurs. Ils sont forgés dans un alliage à la fois lourd et solide et sont dotés de pointes meurtrières capables de défoncer des blindés. Avec ça, c'est la joie des directs, des uppercuts et des crochets.

« *Un mot d'ordre ? Massacrez-les.* » – Bédivère

Dégâts	2D6 (6) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	1
Portée	Contact
Effets	*Lesté* / Lorsqu'ils sont utilisés avec le style akimbo, deux cestes lourds ne procurent qu'un malus de 1 dé pour toucher au lieu de 3 habituellement.

Épée bâtarde – PG 30

Surnoms : la joyeuse / la griffe

Au Knight, on forme des chevaliers. Et un chevalier, bien souvent, ça porte une épée bâtarde. Cette lame droite en élément alpha est aiguisée au nanomètre. Sa garde épaisse protège une poignée télescopique lestée qui permet d'utiliser l'arme à une ou à deux mains sans sacrifier l'équilibrage. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour que la poignée s'allonge et que la garde redistribue son poids afin de trancher au mieux.

« *Une merveille je vous dis ! Tâchez d'en être dignes !* » – Lamorak

	Une main	Deux mains
Dégâts	4D6 (12) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)	4D6 (12) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	2D6 (6)	3D6 (9)
Portée	Contact	Contact
Effets	*Orfèvrerie*	*Lesté / deux mains*



Epée batarde

Armes avancées

Armes à distance

Lance-missile – PG 15

Surnoms : morrigan / schwarzy

Des créatures énormes peuvent surgir des ténèbres, détruisant tout sur leur passage. De plus, il y a encore des tanks plein les hangars. C'est pourquoi le Knight propose ce lance-missile aux chevaliers. Noir mat pour la discrétion, long de 1m50 une fois déplié, il dispose de quatre fûts pour y mettre missiles et roquettes, et d'une visée laser pour l'acquisition des cibles. Une armature nanotech' lui permet de s'adapter aux calibres des missiles et des roquettes les plus courants.

« *L'éléphant n'est plus l'être vivant le plus lourd à marcher sur la terre ferme, loin de là. Pensez à vous équiper au cas où.* » – Gauvain

	Missiles	Roquettes
Dégâts	7D6 (21) + 10	3D6 (9)
Violence	3D6 (9)	7D6 (21) + 10
Portée	Lointaine	Lointaine
Effets	*Artillerie / anti-véhicule / assistance à l'attaque / lourd*	*Dispersion 6 / fureur / assistance à l'attaque / lourd*

Le chevalier souhaitant s'armer de munitions pour le lance-missile doit s'acquitter de 10 PG par lot de 5 projectiles, roquettes et missiles confondus. 5 roquettes / 3 missiles prennent la place d'une arme à deux mains et 10 roquettes / 6 missiles celle d'une arme lourde.

Mitrailleuse lourde – PG 45

Surnoms : l'onagre / la gatling / le minigun

Les recruteurs du Knight ont l'habitude de dire qu'un chevalier en méta-armure est aussi puissant qu'un véhicule blindé. La mitrailleuse lourde à canons rotatifs le confirme. Elle se tient à la hanche, par la poignée du dessus, et un chevalier tire avec celle sur le côté. Une bande articulée blindée relie la mitrailleuse à un caisson de munitions fixé au dos de la méta-armure. Malgré les améliorations, la mitrailleuse reste très lourde et seuls les porteurs de l'armure paladin l'utilisent sans gêne.

« *Une chose est sûre, avec un engin pareil, vous ne ferez pas dans le subtil !* » – Lamorak

Dégâts	5D6 (15) + 10
Violence	4D6 (12)
Portée	Moyenne
Effets	*Perce armure 20 / destructeur / lourd*

Pistolet d'infiltration – PG 50

Surnoms : la guêpe / la veuve noire

Ce pistolet d'infiltration compact et silencieux propulse des fléchettes blindées conçues pour traverser les armures et les blindages légers. Une fois dans le corps de la cible, elles relâchent une substance qui peut être une neurotoxine, un sédatif ou des nanomachines destructrices. C'est donc l'arme idéale pour un assaut discret. Les trois types de chargeurs sont marqués ainsi : neuro, choc et nano, avec code couleur. Au chevalier de choisir le type de munition qui correspond le mieux à la situation.

« *La bleue pour neutraliser, la rouge pour tuer, c'est simple pourtant !* » – Kay

Changer de chargeur prend une action de déplacement.

	Fléchettes à neurotoxine	Fléchettes choc	Fléchettes à nanomachines
Dégâts	4D6 (12)	3D6 (9)	4D6 (12) + 6
Violence	1	1	1
Portée	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Effets	*Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux*	*Ignore armure / choc 2 / silencieux*	*Destructeur / silencieux*

Fusil anti-matériel – PG 60

Surnoms : le doigt de Dieu / bouton off

Ce très long fusil de précision anti-matériel tire des obus de DCA. Précis sur plus d'un kilomètre, il tire à travers la plupart des couverts urbains. Sa lunette de visée est doublée d'une caméra très haute performance pour le tir en sécurité et la désignation des cibles. Ces dernières apparaissent sur les affichages RA de toute la coterie pour l'assistance balistique automatisée.

« *Réservé aux meilleurs tireurs du Knight.* » – Kay

Dégâts	5D6 (15) + 6 + *Tir* (avec *Précision*)
Violence	2D6 (6)
Portée	Lointaine
Effets	*Destructeur / perce armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd*

Lance-grenade lourd – PG 60

Surnoms : werewolf / l'apocalypse / la grosse Bertha

Ce lance-grenade semi-automatique lourd donne à un chevalier la puissance d'une petite section d'artillerie. Il est alimenté par un chargeur revolver automatisé contenant 24 grenades 40mm haute vélocité. Ce chargeur arme le type de grenade qu'on lui demande d'un simple mot prononcé à voix haute.

« *Il suffit de dire explosive, incendiaire, anti-blindage ou adhésive, le chargeur tourne, tu tires et ça fait BOUM.* » – Lamorak

Quelle que soit la grenade tirée, les effets suivants s'appliquent :

Effets : *Assistance à l'attaque / lourd*

	Grenade explosive	Grenade anti-blindage
Dégâts	5D6 (15)	5D6 (15) + 6
Violence	3D6 (9) + 6	1D6 (3)
Portée	Moyenne	Moyenne
Effets	*Dispersion 3*	*Destructeur*

	Grenade incendiaire	Grenade adhésive
Dégâts	1D6 (3)	6D6 (18)
Violence	6D6 (18) + 6	3D6 (9)
Portée	Moyenne	Moyenne
Effets	*Dégâts continus 3*	*Dispersion 3*

Spécial grenade adhésive : Les grenades peuvent être déclenchées jusqu'à six tours après le tir. Si plusieurs grenades sont déclenchées en même temps, les dés de dégâts ou les dés de violence sont cumulés. En fonction du nombre de grenades collées sur une même cible.

Shotgun automatique – PG 70

Surnoms : le fléau / le décimateur

Fléau des désespérés, décimateur de bandes, le shotgun automatique possède un chargeur circulaire de 35 cartouches 23mm permettant de tirer une pluie de chevrotine en rafales continues dans un vacarme assourdissant.

« *Avec ça on dépeuple, on démoralise une horde en moins de temps qu'il n'en faut pour sucrer son café !* » – Lamorak

Dégâts	4D6 (12) + 10
Violence	6D6 (18) + 10
Portée	Moyenne
Effets	*Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd*

Armes de contact

Ceste répulsif – PG 30

Surnoms : le flipper / home run

Le ceste répulsif remplace le gantelet de la méta-armure du coude jusqu'au bout des doigts. Sous le blindage, des générateurs de champ cinétique répulsif grésillent et laissent parfois entrevoir un arc électrique lorsque le chevalier propulse un ennemi dans le décor d'un coup de poing. Le ceste possède aussi une utilisation défensive : un chevalier positionne son avant-bras comme s'il disposait d'un bouclier et le ceste crée un champ répulsif qui ralentit les attaquants.

« *Petit défaut de conception à revoir : l'utilisation du ceste répulsif est incompatible avec la présence de matériel sur l'avant-bras concerné. Ça l'arracherait.* » – Gauvain

Dégâts	5D6 (15) + *Force*
Violence	2D6 (6)
Portée	Contact
Effets	*Défense 2 / choc 2 / lourd* / Lorsqu'ils sont utilisés avec le style akimbo, deux cestes répulsifs ne procurent qu'un malus de 1 dé pour toucher au lieu de 3 habituellement.

Épée longue – PG 35

Surnoms : l'espadon / la croix

Dans les premiers mois du Knight, certains chevaliers ont demandé de grandes épées pour mieux se défendre face aux hordes au corps à corps. En réponse, Gauvain a fait forger une épée longue, lourde, quasi indestructible, aiguisée au possible, avec une grande garde bien épaisse. Plantée en terre, elle ressemble à une grande croix, certains chevaliers croyants l'utilisent d'ailleurs pour prier.

« *Que ceux qui prient devant l'épée longue se disent surtout qu'elle a été pensée pour couper des trucs en deux !* » – Lamorak

Dégâts	5D6 (15) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	5D6 (15)
Portée	Contact
Effets	*Lesté / deux mains / choc 1 / défense 1*

Dague – PG 40

Surnoms : percemaille / la main-gauche

Cette dague, droite et longue, est forgée dans un alliage top secret qui lui permet de transpercer n'importe quoi. C'est une arme redoutable pour qui sait la manier. Et c'est un atout quand on affronte un chevalier noir ou une solide créature de l'Anathème.

« *Le problème, c'est qu'on ne peut en produire qu'en très petites quantités, sinon on ferait plein de balles avec…* » – Gauvain

Dégâts	3D6 (9) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	1
Portée	Contact
Effets	*Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque*



Ceste répulsif

Bélier à piston – PG 40

Surnoms : Rocco / TOC-TOC !

Cette arme est un piston magnétique qui propulse un tube de métal blindé capable de défoncer une porte blindée. Fixé sous l'avant-bras de la méta-armure, il cogne quand un chevalier frappe du poing ou de la paume. Il peut aussi être réglé pour frapper en marteau-piqueur. C'est moins pratique au combat – à moins d'avoir immobilisé l'adversaire –, mais idéal pour se frayer un passage à travers un bâtiment.

« *Une porte à enfoncer ? Un hostile à réduire en purée ? Un plancher à traverser ? Le bélier est là pour ça.* » – Lamorak

Dégâts	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Contact
Effets	*Destructeur / lesté / choc 1 / assistance à l'attaque*

Matraques électriques – PG 40

Surnoms : électrobâtons / Thor et Zeus

Ces deux cylindres de métal, toujours utilisés par pair, sont d'excellentes matraques, pouvant étourdir même le plus gros des hostiles. Et si en utiliser une avec un bouclier est tentant, c'est en utilisant les deux en même temps qu'on fait le plus de dégâts. Elles contiennent chacune un transformateur électrique capable de déclencher un véritable éclair.

« *Idéal pour les chevaliers devant gérer des désespérés sans les tuer.* » – Gauvain

	Mêlée
Dégâts	5D6 (15) + *Force*
Violence	5D6 (15)
Portée	Contact
Effets	*En chaîne / choc 4 / meurtrier / barrage 4 / deux mains*

Spécial : Les attaques effectuées avec les matraques électriques ne tuent que si le chevalier le veut.

Sabre brûlant – PG 40

Surnoms : le rôtisseur / l'ulcère

Ce sabre a pour particularité de s'enflammer au combat. Son fonctionnement est ingénieux : la poignée aspire l'air qui est mélangé à du carburant pour fusée dans la garde. Enflammé, il fuse au niveau des évents des deux côtés de la lame. Quand un chevalier tranche, la flamme s'engouffre dans la plaie, l'élargit et brûle les organes. Il faut juste penser à recharger la garde en carburant entre les combats.

« *On est généreux en capsules de recharge, faut pas s'inquiéter pour ça.* » – Gauvain

Dégâts	5D6 (15) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact
Effets	*Orfèvrerie / lumière 4 / anti-Anathème / meurtrier*

Targe amovible – PG 45

Surnoms : le gong / l'écu

Fixée au bras non directeur, la targe amovible fait partie intégrante de la méta-armure. Pliée, elle augmente les possibilités défensives des chevaliers sans les gêner. On peut toujours utiliser une arme à deux mains ou une arme dans chaque main. Bref, c'est un petit bouclier qui recouvre le bras, avec de grosses pointes au cas où. Mais quand elle se déplie, la targe est un véritable bouclier qui couvre l'avant du chevalier. Avec le champ de force de la méta-armure, elle dévie activement les attaques et repousse les hostiles qui viendraient vous chatouiller de trop près.

« *Un bon coup de targe avant un bon coup d'épée, ça coûte rien !* » – Lamorak

	Targe pliée	Targe dépliée
Dégâts	2 + *Force*	2 + *Force*
Violence	2	2
Portée	Contact	Contact
Effets	*Défense 2 / main libre*	*Défense 3 / réaction 3 / choc 1*

Main libre **:** La targe pliée n'occupe pas la main. Un chevalier peut donc utiliser une arme à deux mains ou deux armes à une main avec, à l'exception des boucliers.

Torche plasma – PG 50

Surnoms : le cutter / la lance de feu

Ce long bâton qui ne paie pas de mine est une torche de découpage au plasma destinée aux chevaliers de la section Cyclope. De l'air est aspiré d'un côté, ionisé, puis soumis à un arc électrique, ce qui donne une flamme au plasma de l'autre côté. Elle se manie à deux mains, comme une lance. Sa longueur permet de tenir les adversaires en respect. Sa flamme à 18 000 °C est d'une efficacité redoutable face aux adversaires en armure.

« *Faut juste faire gaffe à pas découper ou brûler n'importe quoi une fois qu'on l'a allumée…* » – Dagonnet

Dégâts	6D6 (18) + *Force*
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effets	*Perce armure 60 / fureur / lumière 4 / destructeur / défense 2 / deux mains*

Fléau répulsif – PG 55

Surnoms : le minotaure / BOUM-BOUM

Le fléau répulsif contient dans sa masse un générateur de champ alimenté par l'armure. À chaque frappe, il dégage une onde de choc capable de détruire un mur en béton et de faire valdinguer plusieurs adversaires simultanément. Vu la violence des impacts, la masse est installée au bout d'une chaîne afin de limiter les contrecoups. Son usage est à réserver aux chevaliers qui maîtrisent le combat au corps à corps, car à la moindre erreur, on risque de se reprendre la masse par ricochet et c'est un coup à perdre la tête. La masse peut se personnaliser en atelier… Et les têtes de taureau ou de lion ont la cote.

« *On l'utilise régulièrement depuis nos motos Steed, la vitesse permet de multiplier la force d'impact du fléau et de faire tomber à peu près n'importe quel salopard.* » – Bohort

Dégâts	7D6 (21) + *Force*
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Énergie	1 par action d'attaque
Effets	*Choc 2 / dispersion 3 / en chaîne / barrage 3 /* Si l'utilisateur n'obtient aucune réussite sur son jet d'attaque, il subit les dégâts de l'arme à la place de sa cible.



Lance-missile

Armes rares

Armes à distance

Revolver lourd – PG 70

Surnoms : le terminator / le johanson

Ce revolver a été conçu par Nathan « Nate » Johanson, écuyer de Gauvain, pour tirer une balle de chasse à l'éléphant, la 600 Nitro Express (NE). Cette arme égale en puissance un fusil anti-matériel, mais ne s'utilise qu'à une main. Nate récupère des chutes d'usinage de méta-armure pour faire des balles dans un amalgame spécial capable de traverser n'importe quoi. Ces rares munitions sont nommées les T-800, en référence à *Terminator*. Mais la matière première manque et chaque balle a un coût.

« *Je préférerais toujours me promener avec un chargeur plein des T-800 de Nate. Ces balles sont incomparables.* » – Kay

Changer de type de munition prend une action de déplacement.

Attention : Les T-800 s'achètent 5 PG l'unité à Camelot même.

	600 NE	T-800
Dégâts	6D6 (18) + 10	6D6 (18) + 20
Violence	1D6 (3)	2D6 (6)
Portée	Moyenne	Moyenne
Effets	*Meurtrier / perce armure 40 / pénétrant 10*	*Ignore armure / anti-véhicule / ignore CdF*

Fusil laser – PG 70

Surnoms : the death Ray / Pew Pew

Cette arme est un émetteur de rayons à lumière cohérente portatif. Bref, un fusil laser. L'arme consomme trop d'électricité pour que les chevaliers puissent la faire tourner sur batteries. En conséquence, chaque tir puise sur le réacteur à énergie alpha de l'armure. On peut augmenter l'intensité du rayon, au prix d'une dépense énergétique proportionnelle. Le laser est bleu et invisible par temps clair. Mais, s'il y a de la

poussière dans l'air ou qu'on est dans une zone de ténèbres, on ne peut pas le rater.

« *Vu l'effet de la lumière sur les horreurs, on aurait eu tort de se priver d'un fusil laser !* » – Gauvain

Dégâts	4D6 (12) + 6 / + 1D6 par 1 énergie dépensée (7D6 max)
Violence	3D6 (9) / + 1D6 par 1 énergie dépensée (7D6 max)
Portée	Moyenne (une main), Longue (deux mains)
Énergie	1 par tir
Effets	*Ignore CdF / anti-Anathème / lumière 4*

Arbalète magnétique – PG 70

Surnoms : le scorpion / le basilic

Cette « arbalète » est en réalité une catapulte magnétique qui propulse de fins épieux sans détonation. Ces épieux, que les chevaliers nomment « carreaux », sont en élément alpha et sont si fins qu'ils peuvent traverser la plupart des protections. De minuscules ailerons les amènent à tourner sur eux-mêmes, ce qui les stabilise en vol. Une fois dans la cible, ils relâchent des neurotoxines, des sédatifs ou des nanomachines destructrices. Le carreau barbelé, lui, va déplier trois rangs de lames, ce qui le rend inextirpable et multiplie ses chances de toucher un organe vital. Tout ça en fait une arme discrète et mortelle.

« *Il n'y a rien de glorieux à utiliser une arme aussi cruelle. Mais bon, tant que ça fait le travail.* » – Lancelot

Changer de type de munition prend une action de déplacement

Quel que soit le type de carreau tiré, l'arbalète magnétique dispose toujours des effets suivants :

Effets : *Silencieux / deux mains / précision*

	Carreau barbelé	Carreau à neurotoxine
Dégâts	6D6 (18) + *Tir*	5D6 (15) + *Tir*
Violence	1	1
Portée	Longue	Longue
Effets	*Silencieux / deux mains / précision/ ignore armure*	*Silencieux / deux mains / précision / ignore armure / dégâts continus 9*

	Carreau choc	Carreau à nanomachines
Dégâts	4D6 (12) + *Tir*	6D6 (18) + 6 + *Tir*
Violence	1	1
Portée	Moyenne	Moyenne
Effets	*Silencieux / deux mains / précision / ignore armure / choc 4*	*Silencieux / deux mains / précision / destructeur / anti-véhicule / lumière 4*

Shotgun automatique lourd – PG 80

Surnoms : le massacreur / l'hécatombe

À la demande du chevalier Lamorak, Gauvain a mis au point une nouvelle version du shotgun automatique. Les cartouches, plus puissantes, tirent de la chevrotine en uranium appauvri. Le canon coulisse sur lui-même pour augmenter ou diminuer la dispersion de la chevrotine, il s'adapte ainsi à la nature de l'adversaire. Quand le canon est court, il disperse la chevrotine sur une large zone et des adversaires multiples. Et quand il est long, il centre la chevrotine sur une zone réduite et un adversaire unique. Bref, ce shotgun promet de glorieuses hécatombes à qui saura en tirer le meilleur.

« *Si vous aimez tuer beaucoup et vite, c'est l'arme qu'il vous faut.* » – Lamorak

Dégâts	6D6 (18) + 12
Violence	6D6 (18) + 12
Portée	Moyenne
Effets	*Dispersion 6 / fureur / démoralisant / lourd*

Railgun – PG 90

Surnoms : game over / l'ex-femme / le percepteur

Le railgun est un fusil à canon électrique utilisant la force magnétique pour propulser des balles à une vitesse extrême grâce à des batteries et des circuits d'énergie alpha placés dans la crosse. À 3 500 mètres par seconde, la balle du railgun porte en elle une énergie cinétique phénoménale qui lui fait traverser les bâtiments et les véhicules sans aucun souci. Les cibles sont transpercées. Qu'elles soient organiques, mécaniques, à couvert ou blindées n'y change rien. Le railgun dispose, bien entendu, d'une lunette de visée et d'une caméra très haute définition pour désigner des cibles et tirer à plusieurs kilomètres de distance.

Dégâts	5D6 (15) + 10 + *Tir* (avec *Précision*)
Violence	1D6 (3)
Portée	Lointaine
Effets	*Précision / ignore armure / anti-véhicule / désignation / artillerie / assistance à l'attaque*

Lance-flammes – PG 100

Surnoms : vulcain / souffle du dragon / Surtur

Voilà l'arme ultime face aux hordes. Un caisson vissé dans le dos de la méta-armure contient le carburant inflammable. Un tube blindé le relie au propulseur, qui se tient à une ou à deux mains. Par commande vocale, un chevalier peut modifier le débit, la pression, l'angle de dispersion du jet et la viscosité du napalm. Tout est possible : tir fluide haute pression et rectiligne, tir en cloche par-dessus un mur ou tir large pour enflammer une salle ou un groupe tout entier. Le napalm lui-même est une réussite majeure des chimistes du Knight. Sa combustion produit une grande quantité de lumière ultra-violette. Il brûle sur l'eau et ne peut être éteint par les moyens habituels. Contre une bande, les créatures engluées de napalm fuyant le jet enflamment leurs semblables indemnes par simple contact.

« *Purifier par le feu, tout un programme…* » – Lancelot

Dégâts	4D6 (12)
Violence	8D6 (24) + 12
Portée	Moyenne
Effets	*Dégâts continus 6 / démoralisant / dispersion 6 / fureur / barrage 5 / lumière 2*

Armes de contact

Pavois – PG 60

Surnoms : bulldozer / the wall

Le pavois est le plus grand bouclier du Knight. Il dispose d'un générateur de champ si efficace qu'il est capable de repousser le sol. Gauvain lui a trouvé deux usages. Premièrement, le champ de force du pavois dévie la plupart des attaques. Deuxièmement, quand il est surchargé en énergie, le pavois dévie l'air si fort qu'il génère une aspiration devant lui. Le chevalier, tiré vers l'avant peut faire une charge particulièrement violente à même de sonner la plus résistante des horreurs.

« *Depuis la mise au point du pavois, on dénombre moins de blessés chez les chevaliers spécialistes du corps à corps. Par contre, on en dénombre un peu plus chez l'ennemi.* » – Gauvain

Effectuer une charge coûte une action de déplacement normale qui se termine par un gros choc sur la cible visée. Une charge ne peut pas être effectuée par un chevalier déjà au combat au contact. Un chevalier peut effectuer une charge et frapper malgré l'effet *lourd* de l'arme.

	Pavois	Charge
Dégâts	2 + *Force*	10 + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	2	1D6 (3)
Portée	Contact	Courte
Énergie	-	2
Effets	*Défense 4 / réaction 4*	*Choc 2 / lesté*



Fusil de precision

Hache à réaction – PG 60

Surnoms : la subtilité / red death

Le dernier modèle d'arme conçu par Gauvain est la hache à réaction. Des évents sur les côtés de la lame alimentent en air un réacteur à plasma qui accélère la vitesse de frappe et donc la violence des coups. Les chevaliers qui ont appris à la manier profitent de l'élan donné par la turbine pour attaquer plusieurs adversaires en de grands mouvements circulaires. La hache, et toute sa mécanique, est portée au rouge par la flamme bleue du réacteur, ce qui lui permet de s'auto nettoyer par combustion, concassage ou fusion de tout ce qui peut rentrer dans les évents, chair, béton, acier, etc. L'activité magnétique de la turbine perturbe les champs de force au contact et la hache les traverse sans résistance.

« *Une dans chaque main et vous ferez du hachis de ces saloperies de l'Anathème.* » – Sagramor

Dégâts	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *Lesté*) + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	4D6 (12)
Portée	Contact
Effets	*Ignore CdF / orfèvrerie / lesté / en chaîne / assistance à l'attaque*

Épée cinétique – PG 70

Surnoms : la rapière / le frelon

À l'atelier, Gauvain a renforcé les outils du Knight avec des champs de force, notamment pour travailler l'élément alpha. Les résultats ont été si impressionnants qu'il a créé par la suite l'épée cinétique. Comme une rapière, elle est droite, fine et à tranchant unique. Elle est forgée dans un alliage d'élément alpha replié en fines lignes comme une lame de damas ou un katana. Un modulateur dans la poignée étend le champ de force de la méta-armure à la lame et modifie son comportement pour le faire vibrer à très haute fréquence. À son contact, la chair se disperse comme la sciure crachée par une broyeuse. Et les armures se disloquent dans une pluie d'étincelles.

« *La lame est destinée aux chevaliers les plus glorieux. Elle est souvent modifiée en apparence pour coller à leurs attentes.* » – Gauvain

Dégâts	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact
Energie	1 pour une frappe *ignore armure*
Effets	*Ignore armure / orfèvrerie / défense 2 / assistance à l'attaque*

Épée lumière – PG 70

Surnoms : lightsword / durandal

Cette arme est de celles qui font les héros. L'épée lumière, c'est la flexibilité du titane, la densité du tungstène, le tranchant de l'élément alpha et la flamme éblouissante du magnésium. Comme l'épée bâtarde, sa poignée s'allonge et sa garde modifie son équilibre pour l'utiliser à deux mains. Des canaux microscopiques déposent du magnésium à la surface de la lame. Sur demande, et à chaque coup porté, le magnésium prend feu dans un violent flash éblouissant les créatures de l'Anathème.

« *Un jour cette épée devra équiper tous les chevaliers.* » – Lancelot

	Une main	Deux mains
Dégâts	6D6 (18) + *Force* + *Dextérité* (avec *Orfèvrerie*)	6D6 (18) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	3D6 (9)	6D6 (18)
Portée	Contact	Contact
Effets	*Orfèvrerie / lumière 6 / anti-Anathème / assistance à l'attaque*	*Lesté / lumière 6 / anti-Anathème / assistance à l'attaque*

Ceste destructeur – PG 80

Surnoms : la fracture / l'éclateur

Le ceste destructeur est un outil de démolition qui facilite la progression des chevaliers en milieu urbain. Son utilisation est simple : on frappe du poing une surface dure et une puissante vibration se propage à l'intérieur, détruisant tout au niveau moléculaire. Les murs s'émiettent sur dix mètres, les machines tombent en pièces, les squelettes se brisent comme un service en cristal sur du béton.

« *J'ai vu un jour un chevalier liquéfier l'intérieur d'un béhémoth avec un seul coup de ces cestes !* » – Lamorak

Dégâts	6D6 (18) + *Force*
Violence	3D6 (9)
Portée	Contact
Énergie	1 par action d'attaque
Effets	*Défense 2 / ignore armure / anti-véhicule / destructeur / choc 2 /* Lorsqu'ils sont utilisés avec le style akimbo, deux cestes destructeurs ne procurent qu'un malus de 1 dé pour toucher au lieu de 3 habituellement.

Masse magnétique – PG 90

Surnoms : magnus / le mixer

La force électromagnétique est l'une des plus fortes de l'univers. Magnus, la masse d'armes du Knight, en est l'effrayante démonstration.

C'est une masse d'armes imposante à huit lames verticales, d'1m60 de long avec un large manche relié à son extrémité par un câble d'alimentation à la méta-armure de son utilisateur. À cette dernière est ajouté un réservoir portable sous la forme d'un harnais disposant d'une large ceinture de force.

La masse a pour cœur un puissant générateur de champ magnétique et d'électricité statique rotatif à axe vertical, bien visible sous les lames. Une fois le générateur sous tension, en lente rotation, les pointes des lames émettent une lumière ionique, un feu de Saint-Elme. En plein régime avec rotation rapide, il

produit de l'électricité statique à très haute intensité. Les coups de masse provoquent alors de véritables éclairs foudroyants. Le champ magnétique, lui, génère attraction ou répulsion capable d'arracher l'armature du béton armé. Il peut aussi faire tourner des shrapnels, improvisés ou produits en atelier, à une vitesse hyper-sonique autour de la masse.

« *Les hostiles éliminés avec cette arme sont réduits en charpie. Globalement, faut aimer la bolognaise.* » – Bohort

Dégâts	8D6 (24) + *Force* x2 (avec *Lesté*)
Violence	6D6 (18)
Portée	Contact
Effets	*Ignore CdF / choc 2 / dispersion 3 / lesté / lumière 2 / lourd*

Épée sonique – PG 100

Surnoms : flamberge / tronçonneuse

Longtemps restée à l'état de prototype, l'épée sonique vient tout juste d'arriver dans l'arsenal, juste avant la hache à réaction. Grande, lourde, elle est constituée de deux lames parallèles d'1m50 et d'une chaîne en élément alpha, dentelée, rotative qui coulisse entre elles. Tournant à huit fois la vitesse du son, la chaîne émet des vibrations qui semblent faire ployer, onduler l'air autour d'elle. Le moteur, dissimulé dans l'épaisse garde, est alimenté par l'armure à travers cette longue poignée. Cette arme a été conçue pour trancher à travers les véhicules blindés et les mécha-armures les plus résistantes, comme celles du Nodachi. Son gros défaut, c'est qu'elle est très gourmande en énergie. Plus on augmente la vitesse de la chaîne, mieux elle coupe, et plus elle consomme.

« *C'est le must de ce que nous pouvons proposer au simple chevalier. Rien à dire de plus.* » Merlin

Dégâts	4D6 (12) + *Force* + 1D6 par 1 énergie dépensée (10D6 max)
Violence	4D6 (12) + 1D6 par 1 énergie dépensée (10D6 max)
Portée	Contact
Énergie	1 pour activer tous les effets
Effets	*Ignore armure / anti-véhicule / fureur / lourd / assistance à l'attaque*

Améliorations d'armes à distance

Voici une liste d'améliorations pour les différentes armes à distance. Les armes à une main ne peuvent posséder qu'une seule amélioration, celles possédant l'effet *deux mains* peuvent en posséder deux et enfin, les armes à distance possédant l'effet *lourd* peuvent en posséder trois.

Chaque amélioration apporte à l'arme un ou plusieurs petits effets supplémentaires ou encore de meilleurs dégâts et violence. Toutes ont un coût en PG à payer à l'armurerie et sont considérées comme l'équivalent d'armes avancées. En dehors des phases de conflit, un personnage peut toujours décider d'activer ou de désactiver ces améliorations. En phase de conflit, le personnage doit dépenser une action de déplacement pour les désactiver ou les réactiver. On considère toujours que chacune des améliorations, une fois achetée, est activée par défaut.

Enfin, certaines possèdent des restrictions.

Chargeur et balles grappes – PG 10

Une combinaison d'un chargeur et de balles qui explosent dans l'air en une multitude de plus petites munitions. Idéal pour abîmer une bande ennemie.

Effet : L'arme voit sa violence augmenter de 1D6, en revanche, ses dégâts diminuent de 1D6.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes, laser, arbalète ou lance-grenade.

Chargeur et munitions explosives – PG 10

De nouvelles munitions plus lourdes qui explosent à l'impact insérées dans un chargeur spécial. Destinées à coucher des gros salopards.

Effet : L'arme voit ses dégâts augmenter de 1D6, en revanche, sa violence diminue de 1D6.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes, laser, arbalète ou lance-grenade.



Couteau de combat

Pointeur laser – PG 10

Une petite amélioration basique mais très utile : un pointeur laser fixé sous le canon de l'arme.

Effet : L'arme procure une réussite automatique au tireur.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes.

Lunette intelligente – PG 10

Cette lunette montée sur l'arme est un outil de visée indispensable.

Effet : Les armes à deux mains voient leur portée augmenter d'un niveau, sans malus.

Restrictions : L'arme doit être une arme à *deux mains* ou *lourde*, sauf les armes de type lance-flammes.

Canon raccourci – PG 10

Le canon de l'arme est beaucoup plus court, maximisant la dispersion des munitions à portée courte, mais réduisant grandement la précision.

Effet : À portée courte ou inférieure, l'arme possède l'effet *dispersion 3*. En revanche, à portée moyenne ou supérieure, la difficulté des tirs est augmentée de 3 (comme si la *réaction* des ennemis était augmentée de 3 points).

Munitions non létales – PG 10

Un jeu de munitions moins puissantes, mais non létales qui permet de faire un carton sans se soucier de la vie des cibles.

Effet : Les tirs de l'arme ne peuvent pas tuer la cible. En revanche, les dégâts et la violence sont diminués de 2D6 avec un minimum de 1D6.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes, laser, arbalète ou lance-grenade.

Canon long – PG 10

Un canon long est fixé sur l'arme, augmentant considérablement la précision des tirs à longue portée, mais infligeant de sévères malus aux tirs à portée courte.

Effet : L'arme offre une réussite automatique (en plus des éventuels effets octroyant des réussites automatiques) lorsque le tireur fait feu à portée moyenne ou supérieure. À portée courte ou inférieure, la difficulté des tirs est augmentée de 3 (comme si la *réaction* des ennemis était augmentée de 3 points).

Munitions subsoniques – PG 20

Des balles, fléchettes ou autres qui ne passent pas le mur du son lors du tir, de quoi tirer en silence.

Effet : L'arme possède l'effet *silencieux*.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes, laser ou lance-grenade.

Protection d'arme – PG 20

Un petit bouclier de protection transparent est fixé sur l'arme, laissant passer le canon et protégeant le torse et le cou du tireur des tirs adverses.

Effet : La *réaction* du tireur est augmentée de 2.

Restrictions : L'arme doit être une arme à *deux mains* ou *lourde*.

Structure en élément alpha – PG 20

La structure de l'arme est maintenant façonnée dans ce matériau si résistant.

Effet : L'arme est indestructible. Elle ne peut pas être brisée, broyée, cassée, démantelée, brûlée, etc.

Munitions à hyper vélocité – PG 30

Des munitions dernière génération passant plusieurs fois le mur du son avant de toucher la cible et propulsées par un système à faire pâlir les mitrailleuses. Le tout est alimenté par un puissant système de refroidissement… qui alourdit l'ensemble.

Effet : L'armure bénéficie de l'effet *assistance à l'attaque*. Cependant, ce nouveau système est lourd et pèse sur l'arme. Les armes à une main sont ainsi considérées comme des armes à deux mains et les armes à deux mains comme des armes lourdes (cela ne veut pas dire que vous pouvez y ajouter plus d'améliorations, simplement que vous en subissez les malus).

Restrictions : Les armes lourdes ou de type laser ne peuvent pas bénéficier de cette amélioration et cette amélioration ne fonctionne pas sur des armes possédant déjà l'effet *assistance à l'attaque*.

Munitions drones – PG 30

Chaque balle, roquette, grenade ou fléchette de l'arme est un condensé de technologie. Les munitions corrigent leur trajectoire lors du tir.

Effet : L'amélioration confère un bonus de 3 réussites automatiques au tir contre une cible.

Restrictions : L'amélioration ne peut pas être posée sur des armes de type lance-flammes.

Pistolet mitrailleur



Modules

Dans *Knight*, chaque méta-armure est unique et possède quantité de personnalisations. Même si les neuf châssis différents constituent des bases solides et inaltérables, notamment en termes de capacité spéciale, chaque chevalier aime ajouter à sa méta-armure des équipements que l'on nomme généralement « modules ». Ces modules s'ajoutent à l'armure nue et remplissent peu à peu les espaces disponibles, espaces nommés « slots ». Ces slots sont limités et sont présents sur les jambes, les bras, le tronc et la tête de la méta-armure. Chaque modèle possède un nombre de slots différent.

Il est à noter que les modules ne sont jamais totalement détaillés. En effet, sur la plupart des modules est présente une liste d'équipements possibles représentant l'effet du module. C'est au joueur de choisir l'équipement correspondant. Ce choix n'a qu'une valeur cosmétique, mais sert à la personnalisation de la méta-armure.

Les modules sont intimement liés à l'armure. Ils ne peuvent donc être utilisés que lorsque l'armure est complètement déployée.

Certains modules peuvent être augmentés et possèdent des niveaux, généralement de 1 à 3. Pour se doter du niveau 2 ou 3 d'un module, il faut posséder les précédents. Ces niveaux ont un coût indiqué dans le descriptif du module.

En termes de description, les modules possèdent un score de slots associé à un terme représentant le ou les slots qu'ils occupent et leur emplacement.

Autrement, chaque module a un coût en points de gloire indiqué dans son descriptif. Les autres effets sont, eux aussi, détaillés dans le descriptif.

Chaque module est organisé dans différentes catégories : modules de déplacement, modules de combat, modules tactiques, modules utilitaires, améliorations, armes automatisées et modules d'overdrive.

Modules de déplacement

Modules standards

Module de saut – PG 10

Bottes réacteurs, fusées, détonateurs à énergie sous les semelles

Slot	1 à chaque jambe
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	3

Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires.

Niveau 2 – 20 PG :

Durée	1 tour / 10 secondes

Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée moyenne et une longueur égale à portée longue. Il atteint cependant sa cible à portée longue au tour prochain. Il peut tout de même effectuer une action de combat à distance lorsqu'il est en l'air, en subissant un malus de 2 réussites. De plus, il gagne 2 à son score de *réaction* tant qu'il est en saut. Lorsqu'il atterrit au tour suivant, le personnage peut utiliser son action de déplacement et de combat normalement. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 9 dégâts supplémentaires.

Niveau 3 – 20 PG :

Durée	2 tour / 20 secondes

Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée longue et une longueur égale à portée lointaine. Il atteint cependant sa cible 2 tours plus tard (il passe donc le tour d'activation en l'air, ainsi que le tour suivant, n'atterrissant qu'au 3^{e}). Il peut tout de même utiliser une action de combat à distance par tour en l'air, en subissant un malus de 2 réussites. De plus, il gagne 2 à son score de *réaction* tant qu'il est en saut. Lorsqu'il atterrit 2 tours après, le personnage peut utiliser son action de déplacement et son action de combat normalement.

En cours de saut, le héros peut changer sa trajectoire au prix d'un test de *Déplacement* (difficulté à la discrétion du MJ). Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 12 dégâts supplémentaires.

Combat en mouvement

Pour la plupart des modules de mouvement (saut, wingsuit, course, vol, téléportation), lorsqu'ils sont actifs, le personnage qui les utilise ne peut être attaqué au contact que par un personnage utilisant le même module (au même niveau) ou ayant une capacité équivalente. Si le héros est frappé ou subit des dégâts en mouvement, son module s'interrompt immédiatement et il peut subir des dégâts de chute.

Module Wingsuit – PG 10

Ailes se déployant dans le dos, tissus de vol se déployant entre les membres, parachute intelligent

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à désactivation
Énergie	3

Le personnage ne subit plus les dégâts de chute lorsqu'il dépense l'énergie nécessaire à l'activation du module. Lorsque le wingsuit est déployé et que le personnage est en chute, il peut effectuer une action de combat à distance par tour en l'air, en subissant un malus de 2 réussites. De plus, il gagne 2 à son score de *réaction* tant qu'il est en chute.

Module de course – PG 20

Servomoteurs sur les jambes, articulations énergétiques, semelles à poussée gravitationnelle

Slot	1 à chaque jambe
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	3

Le personnage peut parcourir en une action de déplacement l'équivalent d'une portée moyenne (une *vitesse* égale à 2 si on la compare à celle des véhicules). Pour prolonger la durée de sa course sans avoir à s'arrêter, le héros peut à nouveau dépenser l'énergie nécessaire autant de fois qu'il le veut ou le peut. Si le héros effectue une action de combat au contact durant sa course contre un adversaire plus lent, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires. Néanmoins, il subit lui-même la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur) à cause de la violence de l'impact.

Niveau 2 – 20 PG : Le personnage peut parcourir en une action de déplacement l'équivalent d'une portée

longue (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). Pour prolonger la durée de sa course sans avoir à s'arrêter, le héros peut à nouveau dépenser l'énergie nécessaire autant de fois qu'il le veut ou le peut. Si le héros effectue une action de combat au contact durant sa course contre un adversaire plus lent, il bénéficie de 9 dégâts supplémentaires. Néanmoins, il subit lui-même la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur) à cause de la violence de l'impact.

Niveau 3 – 30 PG : Le personnage peut parcourir en une action de déplacement l'équivalent d'une portée lointaine (une *vitesse* égale à 4 si on la compare à celle des véhicules). Pour prolonger la durée de sa course sans avoir à s'arrêter, le héros peut à nouveau dépenser l'énergie nécessaire autant de fois qu'il le veut ou le peut. Si le héros effectue une action de combat au contact durant sa course contre un adversaire plus lent, cette attaque bénéficie de 12 dégâts supplémentaires. Néanmoins, il subit lui-même la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur) à cause de la violence de l'impact.

Module de déploiement pour moto steed – PG 30

Petits modules plats à faire glisser sur le sol, billes contenant des nanomachines à faire rouler sur le sol

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à désactivation
Énergie	1

En lançant le module au sol et en y insufflant au préalable un peu d'énergie, le chevalier peut défolder une moto de combat steed du Knight (voir dans **Véhicules – page 419**). La moto est déjà incluse dans l'achat du module et elle se déploie en moins de six secondes. D'un simple contact avec son IA, le chevalier peut refolder la moto en 6 secondes environ, jusqu'à 1 kilomètre de distance. Attention, si la moto est détruite d'une manière ou d'une autre, le module l'est aussi et libère son slot. Il faut en racheter un nouveau pour bénéficier de nouveau de la moto steed.

Modules avancés

Module de déplacement silencieux – PG 10

Bottes à réducteur de son, générateur de champ de silence, articulations silencieuses

Slot	1 à chaque jambe, 1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour / 6 secondes
Énergie	2

Le personnage peut se déplacer en silence, ses mouvements n'émettent quasiment aucun son. Il reçoit un bonus de 2 dés lorsqu'il effectue un jet de *Discrétion* combo *Déplacement* ou combo *Combat*.

Niveau 2 – 20 PG : Le personnage reçoit désormais un bonus de 4 dés lorsqu'il effectue un jet de *Discrétion* combo *Déplacement* ou *Combat*.

Module d'adhérence – PG 20

Bottes et gantelets grip, épiderme cinétique

Slot	2 à chaque jambe et 2 à chaque bras
Activation	Action de déplacement
Durée	3 tours / 30 secondes
Énergie	3

Le personnage peut adhérer à n'importe quelle surface et escalader les structures les plus lisses, même les plafonds de verre. Pour prolonger la durée de l'adhérence, le personnage doit à nouveau dépenser l'énergie nécessaire. S'il souhaite faire une action de combat, le héros ne peut utiliser qu'une arme à une main.

Niveau 2 – PG 50 : L'adhérence n'a plus de limite de durée. Le personnage choisit quand elle commence et quand elle s'arrête et n'a besoin de dépenser d'énergie qu'à l'activation.

Modules rares

Module de vol – PG 30

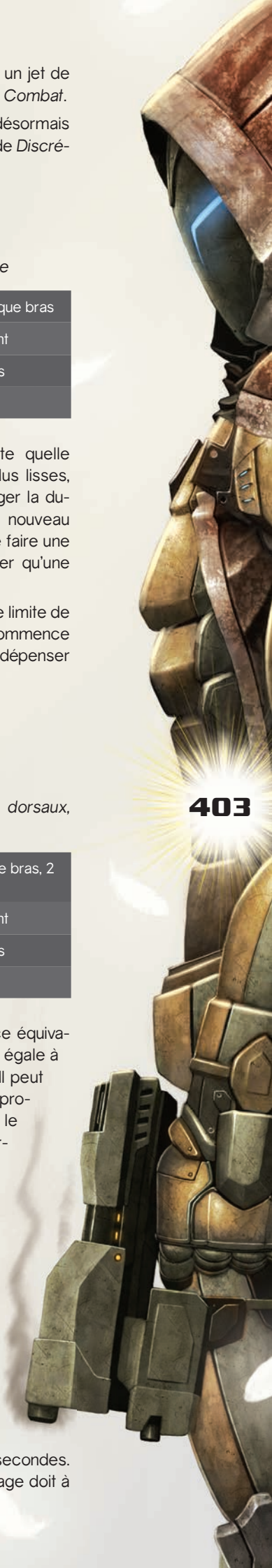
Bottes et gantelets réacteurs, réacteurs dorsaux, ceinture et bracelets anti-gravité

Slot	2 à chaque jambe, 2 à chaque bras, 2 au torse, 1 à la tête
Activation	Action de déplacement
Durée	3 tours / 30 secondes
Énergie	5

Le personnage peut parcourir une distance équivalente à portée courte par tour (une *vitesse* égale à 1 si on la compare à celle des véhicules). Il peut ralentir ou rester en vol stationnaire. Pour prolonger la durée de vol (sans interruption), le personnage doit à nouveau dépenser l'énergie nécessaire.

Niveau 2 – 30 PG : Le personnage peut parcourir une distance équivalente à portée moyenne par tour (une *vitesse* égale à 2 si on la compare à celle des véhicules). La durée de vol passe à 5 tours / 50 secondes. Pour prolonger la durée de vol, le personnage doit à nouveau dépenser l'énergie nécessaire.

Niveau 3 – 50 PG : Le personnage peut parcourir une distance équivalente à portée longue par tour (une *vitesse* égale à 3 si on la compare à celle des véhicules). La durée de vol passe à 10 tours / 100 secondes. Pour prolonger la durée de vol, le personnage doit à nouveau dépenser l'énergie nécessaire.



Module de phase – PG 50

Générateur de modification moléculaire, ventaux d'épaules à nanomachines, épiderme d'armure en nanomachines

Slot	1 à chaque jambe, 1 à chaque bras, 2 au torse, 1 à la tête
Activation	Action de déplacement
Durée	Spéciale – 50 centimètres de matière
Énergie	5

Le personnage peut « phaser », c'est-à-dire passer à travers la matière. Durant une action, il peut traverser 50 centimètres de n'importe quelle matière (à l'horizontale comme à la verticale), sauf l'élément alpha. Pour traverser une surface plus grande, il doit dépenser l'énergie nécessaire pour activer la phase par tranche de 50 centimètres supplémentaire. Si le personnage est bloqué dans la matière, il est désintégré et meurt tout simplement.

Niveau 2 – 50 PG :

Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	8

Dorénavant, le personnage peut phaser pour empêcher d'être touché par une unique attaque. Il ne subit alors aucun dégât.

Module de téléportation – PG 100

Générateur de saut temporel, générateur de trou de ver, circuit de déplacement quantique

Slot	2 à chaque jambe, 2 à chaque bras, 3 au torse, 1 à la tête
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Portée	Lointaine
Énergie	10

Le personnage peut se déplacer instantanément à portée lointaine, sans parcourir la distance entre les deux points. Au départ de son déplacement et à son arrivée, un flash bleuté assourdissant résonne fortement (pas de *Discrétion* donc). Le personnage doit voir la zone où il veut se téléporter, peu importe les moyens de vision.

Modules de combat

Modules de contact

Modules standards

Griffes de combat – PG 10

Quatre griffes de quelques centimètres sortant sur le dos du gantelet, griffes sortant au bout des doigts, lame d'une quinzaine de centimètres sortant sur le dos du gantelet

Slot	1 à un bras
Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à désactivation

Un système d'attaque de corps à corps est monté sur le gantelet de la méta-armure et permet au personnage d'être efficace en mêlée sans pour autant porter d'arme. L'activation pour faire sortir les griffes de l'armure est gratuite, cependant, frapper avec cette griffe se fait au prix d'une action de combat.

Dégâts	2D6 (6) + *Force*
Violence	1D6
Portée	Contact

Niveau 2 – PG 10 : L'arme possède un effet supplémentaire – *meurtrier* ou *choc 1* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

Niveau 3 – Rare – PG 30 : L'arme possède un effet supplémentaire – *lesté* ou *pénétrant 5* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

Lame de bras – PG 10

Lame rétractile montée dans l'avant-bras, griffe rétractile dans le dos de la main, lame courbe montée sous le bras

Slot	2 à un bras
Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à désactivation

Un système d'attaque de mêlée est monté sur l'avant-bras de la méta-armure et permet au personnage d'être efficace en mêlée sans pour autant porter d'arme. L'activation pour faire sortir la lame de l'armure est gratuite, cependant, frapper avec cette lame se fait au prix d'une action de combat.

Dégâts	2D6 (6) + *Force*
Violence	1D6
Portée	Contact

Niveau 2 – PG 10 : L'arme possède un effet supplémentaire – *orfèvrerie* ou *destructeur* – à choisir à l'achat du niveau, et inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

Niveau 3 – Rare – PG 30 : L'arme possède un effet supplémentaire - *perce armure 40* ou *lumière 4* – à choisir à l'achat du niveau et inflige 1D6 dégâts et 1D6 de violence supplémentaires.

Module d'attaque sur casque – PG 10

Petit projecteur d'acide, bouche sculptée projetant du venin, ornement projetant des décharges électriques

Slot	1 à la tête
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Portée	Contact
Effet	*Chargeur 6*

Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires. Ce module peut être utilisé 6 fois, quand le joueur le décide, et doit être rechargé à Camelot.

Niveau 2 – PG 20 : Le bonus de dégâts est à présent permanent, le module n'a plus besoin d'être rechargé.

Modules avancés

Dard – PG 20

Aiguille sortant d'un doigt de l'armure, dard sortant de la paume de la main, multiples aiguilles montées sur les phalanges hautes

Slot	1 à un bras
Activation	Aucune
Durée	Instantanée

Un système discret et capable de transpercer n'importe quoi permet au porteur de la méta-armure d'inoculer des substances dans le corps d'un adversaire – neurotoxines, sédatif, nanomachines offensives – au choix du joueur lors de l'achat du module. L'activation pour faire sortir le dard de l'armure est gratuite, cependant, frapper avec ce dard se fait au prix d'une action de combat.

Dégâts	*Force*
Violence	1
Portée	Contact
Effet	*Ignore armure* / *silencieux* / *chargeur 3* / Si l'attaque blesse l'ennemi, il subit un effet en fonction de la substance utilisée : **Neurotoxine** – *Dégâts continus 3* **Sédatif** – *Choc 2* **Nanomachines** – 2D6 de dégâts et *destructeur*

Niveau 2 – PG 15 : L'arme possède 3 munitions supplémentaires (le chargeur passe à 6).

Niveau 3 – PG 15 : Les effets de neurotoxine, de sédatif et de nanomachines peuvent être utilisés simultanément.

Découpeur – PG 50

Mini-tronçonneuse déployée sur l'avant-bras, fil nanoscopique de découpe déployé depuis la main, dague cinétique sortant de l'avant-bras

Slot	2 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à désactivation
Énergie	1

Ce module souvent utilisé par les chevaliers en armure Priest découpe et perce à peu près n'importe quoi. Il peut servir à découper la serrure d'une porte, faire un trou dans un mur de béton ou trancher le canon d'une arme. Il peut aussi servir au combat au contact. Dans ce cas, l'utilisateur a un malus de 3D6 pour toucher. La découpe se fait au prix d'une action de déplacement, mais frapper avec ce module demande une action de combat.

Dégâts	3D6 (9) + *Force*
Violence	1
Portée	Contact
Effet	*Ignore armure* / *anti-véhicule* / L'arme peut découper la plupart des matériaux (élément alpha exclu) à raison de 10 centimètres par tour pour les matériaux les plus résistants

Module d'amplification de frappe – PG 20

Réacteur sur le coude, détonateur à énergie sur le coude, charge à piston dans le gantelet

Slot	2 à un bras
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	1 par dé ajouté

Un système décuple la puissance de frappe de l'armure au détriment de son intégrité. En l'activant lors d'une attaque de contact, le personnage y ajoute 1D6 de dégâts. Le personnage peut ajouter jusqu'à 6D6 de dégâts supplémentaires, mais subit 2 points de dégâts sur son armure par dé ajouté au-delà du premier, sans que le CdF ne soit pris en compte. Les dégâts ainsi subis sur l'armure ne peuvent jamais affecter la santé.

Niveau 2 – PG 20 : Le module peut ajouter jusqu'à 3D6 dégâts à une attaque sans contrecoup sur l'armure du chevalier.

Niveau 3 – PG 30 : L'armure ne subit plus de dégâts en contrecoup.



Modules rares

Module d'attaque portée – PG 30

Éclair crépitant sur les bras de l'armure, multiplication éphémère du personnage lors de l'activation du module

Slot	1 au bras gauche, 1 au bras droit
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Portée	Longue
Énergie	5

Un système de haute technologie permet au personnage d'effectuer l'équivalent de frappes au corps à corps mais à distance, en passant par des trous de ver durant une seconde à peine. Lorsque le personnage désire effectuer une telle attaque, il peut toucher une cible visible (par n'importe quel moyen : caméra, etc.) à portée longue. Pour utiliser un tel dispositif sans risque, le personnage doit posséder au moins un score de 5 en *Perception* ou en *Dextérité*. Si jamais il ne possède aucun de ces scores, il doit lancer 1 dé à chaque utilisation du module. Sur un 1, le bras du personnage est tranché. Il subit une blessure grave de type bras mutilé (du bras qui tenait l'arme), perd tous ses points d'armure et tombe à 0 point de vie.

Niveau 2 – PG 40 : Le personnage peut surprendre l'ennemi avec une attaque portée, qui est alors considéré comme ayant 0 en *défense* (les ennemis pourvus d'un aspect *Bête* exceptionnelle, *Machine* exceptionnelle ou *Masque* exceptionnel ignorent cet effet).

Module Nova – PG 20

Déploiement d'un champ électrique puissant, choc d'énergie autour de l'armure, explosion du bouclier de l'armure

Slot	2 au torse
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Énergie	6

Le module déclenche une puissante onde de choc capable de sonner les ennemis encerclant le porteur de l'armure sur une portée contact. Les ennemis (pas les bandes) ayant moins de 10 dans leur aspect *Chair* subissent automatiquement l'effet *choc 1*. Ceux au-dessus ne subissent aucun effet.

Niveau 2 – PG 20 : Les ennemis (pas les bandes) à portée contact ayant moins de 14 dans leur aspect *Chair* subissent automatiquement l'effet *choc 1*. Ceux au-dessus ne subissent aucun effet.

Niveau 3 – PG 20 : Les ennemis ayant moins de 18 dans leur aspect *Chair* et étant à portée courte subissent automatiquement l'effet *choc 1*. Les bandes avec un aspect *Chair* inférieur à 18 sont aussi touchées par le module et subissent automatiquement l'effet *choc 1*.

Modules à distance

Modules standards

Module d'attaque non létale – PG 10

Taser, flashball, lance-fléchette de sédatif

Slot	1 à un bras
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Énergie	1

Un système d'attaque non létale est monté sur l'avant-bras de la méta-armure et permet au personnage d'assommer ses adversaires sans les tuer. Si un ennemi atteint 0 de santé en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec un point de santé.

Dégâts	1D6 (3) + 6
Violence	1
Portée	Courte
Effet	*Choc 1 / chargeur 6*

Niveau 2 – PG 10 : L'arme possède à la place de l'effet *choc 1*, l'effet *choc 2*.

Niveau 3 – PG 10 : L'arme n'a plus de limitation de chargeur.

Grappin – PG 20

Chaîne rétractile montée dans l'avantbras, lance-grappin dans la main

Slot	2 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Jusqu'à désactivation
Portée	Moyenne

Un système de grappin dans l'avant-bras permet au personnage d'escalader plus efficacement, de rapprocher l'adversaire et de prévenir les dégâts d'une chute (s'il peut accrocher son grappin quelque part).

Effet : Bonus de 1 réussite automatique pour escalader une paroi de 50 mètres ou moins / Le grappin empêche les échecs critiques en escalade / L'arme peut rapprocher un ennemi avec un aspect *Chair*

inférieur à 8 d'un rang de portée. Une cible à portée moyenne passe alors à portée courte. Si l'ennemi visé a un aspect *Chair* de 14 ou plus, c'est le héros qui se rapproche de lui grâce au grappin.

Canon à faisceau léger Balder – PG 30

Canon laser sur le bras, canon sur l'épaule

Slot	2 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	1

Ce petit canon à faisceau tire un laser à haute densité capable de découper la chair, la pierre ou le métal. Il est par nature très efficace contre les créatures de l'Anathème, mais présente tout de même un intérêt face aux autres ennemis du Knight.

Dégâts	1D6 (3) / + 1D6 par 2 points d'énergie dépensés (3D6 en plus au maximum)
Violence	1D6 (3) / + 1D6 par 2 points d'énergie dépensés (3D6 en plus au maximum)
Portée	Moyenne
Effet	*Anti-Anathème*

Modules avancés

Canon de bras – PG 30

Canon monté sur gantelet, mitraillette incorporée dans le bras, mitrailleuse extérieure calée sous le bras

Slot	2 à un bras
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Énergie	1

Un canon puissant et léger est monté sur l'un des bras de la méta-armure avec lequel le PJ peut effectuer des attaques standard. Cette arme légère est particulièrement pratique en cas de perte ou d'avarie sur une arme et se dissimule très facilement dans l'avant-bras de la méta-armure.

Dégâts	3D6 (9) + 3
Violence	3D6 (9) +3
Portée	Moyenne
Effet	Un effet à choisir à l'achat parmi : *meurtrier*, *destructeur* ou *ultraviolence*.

Niveau 2 – PG 30 : L'arme possède un effet supplémentaire à choisir à l'achat parmi : *dispersion 3*, *lumière 2*, *assistance à l'attaque* et ajout d'1D6 de violence ou d'1D6 de dégâts (à choisir à l'achat du niveau).

Niveau 3 – Rare – PG 30 : L'arme possède un effet supplémentaire à choisir à l'achat parmi : *ignore armure*, *ignore CdF*, *anti-véhicule* et ajout d'1D6 de violence ou d'1D6 de dégâts (à choisir à l'achat du niveau).

Arme de torse – PG 20

Tir de fléchettes blindées multiples depuis le torse, tir d'une salve de grenades 40 millimètres depuis le sternum de l'amure, tir d'une décharge d'énergie puissante depuis le centre du torse

Slot	2 au torse
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Énergie	8

Sur le torse de la méta-armure, une arme de tir puissante à un seul coup est montée comme système d'attaque ultime.

Dégâts	7D6 (21) + 6
Violence	7D6 (21) + 6
Portée	Courte
Effet	*Ultraviolence / dispersion 6 / chargeur 1*

Niveau 2 – PG 30 : L'arme possède deux munitions de plus dans le chargeur et peut donc tirer trois fois avant d'être rechargée à Camelot.

Canon défensif – PG 30

Mini canon d'épaule autocontrôlé, canon « scorpion » déployé dans le dos, petit drone tournant autour du porteur

Slot	2 au torse
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Portée	Contact

Un canon défensif dont l'intelligence est gérée par l'IA de l'armure protège le chevalier des ennemis les plus dangereux présents à très courte portée ou moins. Une fois par tour, un hostile, un salopard ou un patron qui attaque le PJ en contact ou à moins de 3 mètres subit automatiquement 2D6 points de dégâts infligés par le canon. Le canon rajoute 1D6 à la violence des armes de tir que le PJ utilise à portée courte ou inférieure.

Niveau 2 – PG 20 : Le canon peut tirer sur un ennemi attaquant le PJ à portée courte ou inférieure que ce soit avec une arme de tir ou non et inflige 3D6 points de dégâts.

Niveau 3 – PG 20 : Le canon peut tirer sur un ennemi attaquant le PJ à portée moyenne ou inférieure que ce soit avec une arme de tir ou non et inflige 4D6 points de dégâts.



Pod missile – PG 30

Lance-missile à déploiement automatique situé sur l'épaule, canon vertical sur l'épaule, mini tourelle à missile

Slot	2 à un bras ou 2 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	1

Un lance-missile antichar ou antiaérien à guidage par désignation, monté sur une épaule. Il doit être rechargé à Camelot. Le pod missile ne peut fonctionner si aucune cible n'a été désignée au préalable avec l'effet *désignation*.

Dégâts	6D6 (18) + 3
Violence	1D6 (3) + 6
Portée	Longue
Effets	*Artillerie / anti-véhicule / chargeur 3*

Pod roquette – PG 30

Lance-roquette à déploiement situé sur l'épaule, chargeur de mini-roquettes, tourelle d'épaule à roquette

Slot	2 à un bras ou 2 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	1

Un lanceur monté sur la méta-armure envoie une salve de roquettes antipersonnel.

Dégâts	1D6 (3) + 6
Violence	6D6 (18) + 12
Portée	Longue
Effet	*Ultraviolence / chargeur 3*

Niveau 2 – PG 20 : L'arme ne possède plus l'effet *ultraviolence*, mais 2D6 supplémentaires à sa violence.

Niveau 3 – Rare – PG 30 : L'arme possède un effet supplémentaire – *Démoralisant*. L'effet *chargeur 3* devient *chargeur 6*.

Module rare

Canon à faisceau lourd Sol Invictus – PG 80

Canon lourd sur l'épaule, avant-bras se transformant en canon, canon dans le torse

Slot	3 à un bras et 1 au torse ou 4 au torse
Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Énergie	1

Ce canon est une version lourde du canon à faisceau Balder. Il est équipé de plusieurs tubes permettant un tir multiple ainsi que de lasers plus puissants.

Dégâts	3D6 (9) / + 1D6 par 1 point d'énergie dépensé (8D6 en plus maximum)
Violence	3D6 (9) / + 1D6 par 1 point d'énergie dépensé (8D6 en plus maximum)
Portée	Courte
Effet	*Ignore CdF / anti-Anathème / lumière 6*



Shotgun escamotable

Modules de visée

Modules standards

Module de vue alternative – PG 10

Multiples « yeux » sur l'armure, visière double, visière caméra

Slot	1 à la tête
Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	2

Le module ajoute un type de vision à l'armure au choix parmi :

- **Vision thermique** – Permet de repérer les sources de chaleur à travers des obstacles peu épais, annule les malus environnementaux impactant la visibilité (pluie, fumée…).
- **Vision magnétique** – Permet de repérer les éléments métalliques à travers les obstacles, annule les malus environnementaux impactant la visibilité lorsqu'il s'agit de repérer ou d'attaquer des choses ou des êtres portant du métal.
- **Vision heartbeat** – Permet de repérer les battements de cœur à travers les obstacles, ceux-ci servent de sonar, annule les éventuels malus environnementaux impactant la visibilité lorsqu'il s'agit de repérer ou d'attaquer des êtres ayant un cœur battant.
- **Vision prédatrice** – Permet de désigner un ennemi et de le suivre à travers les obstacles jusqu'à une distance de 2 kilomètres.

Niveau 2 – PG 10 : Ajoute un deuxième type de vue.

Niveau 3 – PG 20 : Ajoute un troisième type de vue.

Module de désignation – PG 10

Laser de désignation monté sur le casque, laser stroboscopique dans la visière

Slot	1 à la tête
Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de confit
Portée	Longue
Énergie	1

Ce module permet de désigner une cible à portée longue ou moins (voir l'effet *désignation*).

Niveau 2 – PG 20 : Ce module peut désigner une bande et 2 hostiles, salopards, patrons ou colosses supplémentaires par utilisation.

Niveau 3 – PG 30 : Ce module peut désigner une bande et 3 hostiles, salopards, patrons ou colosses supplémentaires par utilisation.

Modules de défense

Modules standards

Module fumigène – PG 10

Déploiement de grenades fumigènes depuis le torse, fumée exhalée depuis les épaules de l'armure

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Portée	Courte
Énergie	2

Le porteur de l'armure et tout PJ et PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en *défense* et en *réaction* et un malus de 3D6 à l'attaque à distance. Cet effet est annulé par les aspects *Bête* exceptionnelle, *Machine* exceptionnelle et *Masque* exceptionnel et par les systèmes de vues alternatives.

Module flash – PG 15

Projecteur flash sur le casque, diffuseur de magnésium inflammable sur le casque, lampe stroboscopique sur le casque

Slot	1 à la tête
Activation	Aucune
Durée	1 tour / 10 secondes
Portée	Courte
Énergie	2
Effet	*Choc 1* (L'effet est appliqué automatiquement) / *lumière 2*

Le module déclenche une lumière intense gênante à portée de contact qui permet au porteur d'éblouir son ennemi.

Modules avancés

Canon TNL – PG 10

Laser monté sur l'épaule, taser automatique, tourelle d'épaule à flashball

Slot	2 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Portée	Courte
Énergie	2

Un canon, à tirs non létaux automatiques, géré par l'IA repousse les ennemis les plus proches du porteur. Par tour, le porteur de l'armure peut choisir un ennemi à portée courte. Si l'ennemi a un aspect *Chair* de 10 ou moins, il subit l'effet *choc 1* (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque).



Niveau 2 – PG 10 : Le canon peut repousser un ennemi avec un aspect *Chair* de 12 ou moins.

Niveau 3 – PG 10 : Le canon peut repousser un ennemi avec un aspect *Chair* de 14 ou moins.

Contre-mesures – PG 20

Évents dans le dos de l'armure libérant des paillettes métalliques, laser antimissiles, champ d'ondes IEM

Slot	2 au torse
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	2
Effet	*Chargeur 3*

En utilisant une charge de contre-mesures, le porteur de l'armure peut annuler les dégâts et les effets qu'un missile ou une roquette lui infligerait (voir pod missile et pod roquette).

Niveau 2 – PG 10 : L'effet *chargeur 3* devient l'effet *chargeur 6*.

Niveau 3 – PG 10 : L'effet *chargeur 3* devient l'effet *chargeur 10*.

Modules rares

Module Blindage Drone – PG 30

Plaque de blindage évoluant sur l'armure du porteur, petit drone avec bouclier en élément alpha

Slot	2 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Énergie	6
Effet	+ 2 points de CdF et 2 points de *défense*

Ce module est dissocié de la méta-armure et se déplace à toute vitesse pour empêcher que celle-ci subisse des dégâts.

Niveau 2 – PG 30 : L'augmentation du CdF passe à 4 points et la *défense* augmente encore de 1 point.

Module d'interception – PG 50

Arc électrique parcourant l'armure, onde diffractant l'air

Slot	1 à chaque bras, 1 à chaque jambe, 1 au torse
Activation	Action de combat
Durée	1 tour / 10 secondes
Énergie	5

Lorsque le personnage entre en situation de combat, il se prépare à répondre à la moindre attaque, à la vitesse de l'éclair. En lieu et place d'une action de combat, le personnage peut activer le module d'interception. Par la suite, au lieu d'agir à son *initiative*, le personnage peut décider d'agir à l'*initiative* d'un ennemi de son choix (même le plus rapide) et accomplir son action juste avant lui. À son tour d'*initiative*, le personnage ne pourra effectuer qu'une action de déplacement.

Niveau 2 – PG 50 : Activer le module d'interception coûte maintenant une action de déplacement. À son tour d'*initiative*, le personnage peut donc effectuer une action de combat et effectuer une autre action de combat à l'*initiative* d'un ennemi grâce à son module d'interception.

Module d'accumulation de force – PG 50

Bulle d'énergie entourant le personnage, éclairs rougeoyants parcourant l'armure

Slot	1 à chaque bras, 1 à chaque jambe, 1 au torse
Activation	Aucune
Durée	Une scène / une phase de conflit
Portée	Contact
Énergie	8

Lorsque le personnage active ce module, son champ de force devient visible aux yeux de tous et semble gonfler sous les coups et les impacts pour éclater en une formidable explosion d'énergie à même de terrasser les ennemis les plus résistants.

En termes de jeu, lorsque le personnage subit des dégâts stoppés partiellement ou totalement par son CdF, il doit conserver 1D6 par tranche de 6 points de dégâts encaissés par son CdF. Ces dés sont à accumuler, avec un maximum de 8D6, à côté de la fiche du joueur. Au moment où il le désire, pour une action de déplacement, le personnage peut relâcher toute la puissance accumulée par le champ de force. Le joueur lance alors tous les dés accumulés grâce à ce module qui sont convertis en points de dégâts (ou de violence, au choix du joueur) infligés aux ennemis à portée contact. Les dés ainsi utilisés sont perdus. En outre, les ennemis touchés par l'explosion de force subissent l'effet *choc 1* s'ils ont un score inférieur à 14 dans leur aspect *Chair*.

Lorsque la puissance est relâchée, le personnage reste 1D6 tours sans champ de force. Durant ce laps de temps, son score de CdF est réduit à 0, avant de revenir à la normale. Le module ne peut bien entendu pas être utilisé durant ce laps de temps et doit être réactivé pour fonctionner de nouveau lorsque le personnage retrouve son score normal de CdF.

Niveau 2 – PG 50 : Désormais, le module peut cumuler jusqu'à 12 dés. Lorsque la puissance est relâchée, le personnage reste seulement un tour sans champ de force.

Modules tactiques

Modules standards

Relais satellite – PG 10

Antenne sur le côté du casque, antennes dans le dos de l'armure

Slot	1 à la tête ou 1 au torse
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	4

Permet d'avoir accès aux satellites du Knight et d'obtenir des relevés topographiques d'un lieu ainsi que des images très récentes (d'une journée à quelques minutes).

Niveau 2 – PG 10 : Permet l'accès aux relevés thermiques et magnétiques du lieu.

Niveau 3 – PG 10 : Les relevés sont en haute définition et permettent de repérer les troupes ennemies avec précision.

Relais TacCom – PG 20

Antenne sur le côté du casque, antennes dans le dos de l'armure

Slot	1 à la tête ou 1 au torse
Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à désactivation
Énergie	1

Permet d'avoir un lien constant avec Camelot, même en cas de couverture nulle ou parasitée, même dans l'Anathème. En outre, le relais ne peut être piraté.

Module caméraman – PG 10

Visière caméra, mini-caméra sur le côté du casque

Slot	1 à la tête
Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à désactivation

Le casque de l'armure est équipé d'une caméra HD et d'un micro HF. Peut être activé à volonté sans coût.

Modules avancés

Billes sonar – PG 20

Lanceur sur les épaules, lanceur sur les avant-bras

Slot	2 au bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Effet	*Chargeur 9*

Une fois lancée dans une pièce, sur un terrain ou derrière un couvert, une bille agit comme un sonar et permet de repérer les êtres vivants, même invisibles, dans un rayon égal à portée courte autour d'elle. Les êtres vivants pris dans son champ d'action sont considérés comme désignés lorsqu'il s'agit d'utiliser une arme de tir contre eux (voir l'effet *désignation*).

Module Banner – PG 10

Amplificateur de voix, jeux de lumière

Slot	1 à la tête ou 1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Spécial – L'effet du module Banner dure jusqu'à ce que l'attention des ennemis soit attirée par autre chose.
Portée	Longue
Énergie	3

Le porteur de l'armure attire sur lui les ennemis avec un aspect *Machine* inférieur à 8 dans un rayon égal à portée longue. Les ennemis attirés n'attaquent et ne se dirigent que vers lui. Si deux modules Banner ou plus sont activés en même temps, les ennemis, s'ils sont plusieurs, se séparent en groupes égaux.

Drone d'espionnage – PG 10

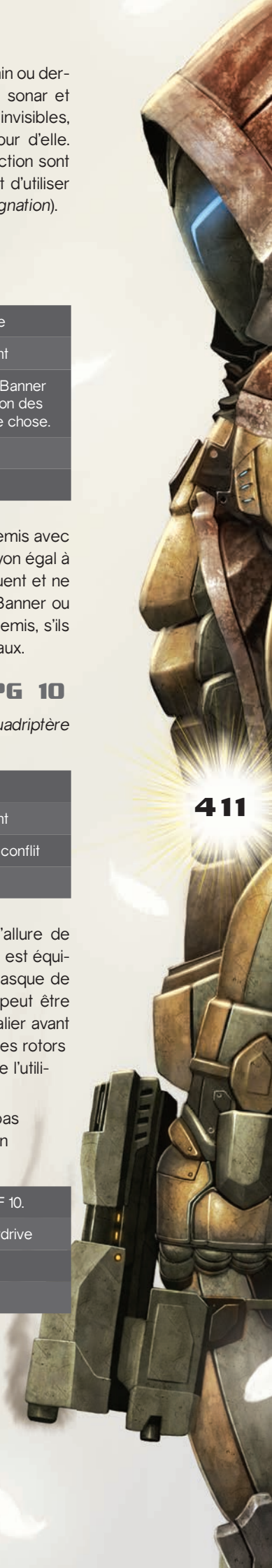
Petit quadriptère replié dans le dos, petit quadriptère à la ceinture

Slot	1 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Portée	Lointaine

Ce petit hélicoptère quadruple rotors à l'allure de jouet est un outil d'espionnage silencieux. Il est équipé d'une caméra et d'un micro reliés au casque de l'utilisateur. Il a une autonomie de 2 h et peut être envoyé à 20 kilomètres ou moins du chevalier avant que le signal ne soit mauvais. Les quadruples rotors peuvent se changer en roue à la volonté de l'utilisateur, pour une meilleure maniabilité.

Le drone d'espionnage ne dispose pas d'aspect comme les autres PNJ, mais d'un profil simplifié :

Défense 5 / *réaction* 5 / armure 20 / CdF 10.
Jet de discrétion : 10D6 + 2 niveaux d'overdrive
Jet de déplacement : 8D6
Vitesse : 3



Diffuseur de nanoM – PG 20

Diffuseurs dans l'armure, vantaux dans le plastron

Slot	1 au torse
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	5

Des nanomachines médicales générées grâce à l'énergie alpha soignent le porteur de l'armure. Le chevalier récupère 1D6 points de santé instantanément. Automatique si le personnage atteint 0 point de santé.

Niveau 2 – PG 30 : Le chevalier récupère désormais 2D6 points de santé. Automatique si le personnage atteint 0 point de santé.

Modules rares

Module Wolfpack – PG 10

Antenne sur le côté du casque, antennes dans le dos de l'armure

Slot	1 à la tête ou 1 au torse
Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à désactivation

Quoi qu'il arrive, le PJ sait toujours où se trouvent les autres membres de son équipe de chevaliers, et ce, dans un rayon de 80 kilomètres.

Couvert portatif – PG 20

Bouclier écaille, bouclier rond, bouclier droit se déployant sur le sol

Slot	2 au torse
Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène / une phase de conflit
Portée	Courte
Effet	*Chargeur 3*

Le porteur de l'armure, en lançant une petite balle remplie de nanomachines, peut créer un couvert. Une fois déployé, le couvert portatif ne peut être récupéré et fonctionne comme si le PJ se mettait derrière un couvert standard (voir le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – page 91**).

Niveau 2 – PG 10 : L'effet *chargeur 3* devient l'effet *chargeur 6*. Le système de couvert est amélioré et offre 1 point de *réaction* en plus.

Niveau 3 – PG 10 : L'effet *chargeur 6* devient l'effet *chargeur 9*. Le système de couvert est amélioré et offre à nouveau 1 point de *réaction* en plus.



Morgenstern

Modules utilitaires

Modules standards

Pod fusées éclairantes – PG 10

Caisson de fusées dans le dos, petite ouverture dans l'épaulière, lance-fusée sur l'épaule

Slot	1 au torse ou 1 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	1D6 tours
Énergie	2
Effet	*Chargeur 3*

Grâce à ce module, le personnage tire dans le ciel (il vaut donc mieux utiliser le module en extérieur ou depuis une ouverture vers l'extérieur) une fusée éclairante générant une lumière blanche très éblouissante.

En termes de jeu, la fusée éclairante brûle dans le ciel durant 1D6 tours. Les personnages humains présents dans la scène ou la phase de conflit qui ne sont pas en méta-armure et qui ne possèdent aucune protection aux yeux subissent un malus de 1 dé à toutes leurs actions.

Les créatures de l'Anathème présentes dans la scène ou la phase de conflit, quant à elles, subissent un malus de 2 dés à toutes leurs actions, ainsi que l'effet *lumière 2*.

Les fusées n'infligent aucun dégât et aucune violence. En tirer plusieurs alors que l'effet d'une fusée

éclairante s'applique déjà n'apporte aucun bonus supplémentaire.

Niveau 2 – PG 30 : En plus des effets précités, les fusées infligent désormais l'effet *lumière 4*. L'effet *chargeur 3* devient l'effet *chargeur 6*.

Niveau 3 – PG 50 : En plus des effets précités, les fusées infligent en plus l'effet *anti-Anathème*. L'effet *chargeur 6* devient l'effet *chargeur 9*.

Module Voyager – PG 10

Diffuseur de nourriture sur la ceinture, petit recycleur dans le dos

Slot	1 au torse

Le porteur n'a pas besoin de manger ou de boire durant la mission en cours, avec un maximum de 30 jours passés sans ingurgiter d'eau et de nourriture.

Interface sensitive RIGG – PG 30

Antenne sur le côté du casque, antennes dans le dos de l'armure

Slot	2 à la tête

Permet de contrôler les drones, véhicules et systèmes sans autre interface que l'esprit du personnage. Il n'a plus besoin de ses mains pour conduire ou utiliser un ordinateur, mais doit être, au maximum, à portée moyenne. Un PJ ne peut pas prendre le contrôle d'un véhicule ou d'un ordinateur déjà utilisé, mais peut démarrer à distance ceux à l'arrêt et les utiliser. Si un mot de passe ou une clé est nécessaire pour activer le système, le PJ doit effectuer un test base *Technique* dont la difficulté est définie par le MJ.

Modules avancés

Thunder Security – PG 50

Réseau de câblage discret mais apparent, moteur cinétique dans le dos de l'armure

Slot	1 à la tête, 1 à chaque bras, 1 à chaque jambe, 1 au torse

Le PJ doté de ce module ignore simplement la capacité *drain d'énergie* et l'effet des IEM.



Grenades intelligentes

Miniaturisation – PG 20

Un module devient plus petit

Le module occupe un slot de moins et un seul, même si le module couvre plusieurs localisations. Avec la miniaturisation, un module peut n'occuper aucun slot.

Modules rares

Masse de contrôle améliorée – PG 50

Rien d'apparent

Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.

Niveau 2 – PG 30 : Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.

Niveau 3 – PG 30 : Accorde un slot supplémentaire sur toutes les localisations.

Accélérateur de mouvement – PG 50

Air diffracté autour de l'armure, servomoteurs lumineux lorsqu'ils sont en action, éclair rougeoyant parcourant l'armure sporadiquement

Slot	1 au torse, 1 à chaque bras, 1 à chaque jambe
Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Énergie	5

Grâce à l'accélérateur de mouvement, le porteur de la méta-armure peut agir presque deux fois plus vite qu'un humain normal. Le chevalier gagne une action de déplacement supplémentaire lorsqu'il active le module. Il ne peut activer ce module qu'une seule fois par tour.

Niveau 2 – PG 100 : Le chevalier gagne une action de combat supplémentaire par tour de combat lorsqu'il active le module. Il ne peut activer ce module qu'une seule fois par tour.

Interface Babel – PG 50

Rien d'apparent

Slot	1 à la tête

Ce module propose une traduction automatique de toutes les langues de la planète dans le casque et par le casque. En effet l'IA sélectionne et choisit automatiquement la bonne langue diffusée par les haut-parleurs de l'armure pour chaque interlocuteur. Lorsque le PJ parle dans sa langue à un interlocuteur étranger, c'est la langue de ce dernier qui est diffusée par la méta-armure.

Améliorations

Modules avancés

Énergie améliorée – PG 30

Réacteurs plus puissants et visibles, petit réacteur supplémentaire dans le dos, petit réacteur supplémentaire sur la hanche ou l'épaule

L'énergie améliorée offre 10 points d'énergie supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de points d'énergie de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle.

Niveau 2 – PG 30 : L'énergie améliorée offre 10 points d'énergie supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de point d'énergie de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Niveau 3 – Rare – PG 30 : L'énergie améliorée offre 10 points d'énergie supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de point d'énergie de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Blindage amélioré – PG 30

Épaisses plaques de blindage, blindage alvéolé, blindage intelligent

Le blindage amélioré offre 10 points d'armure supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de PA de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle.

Niveau 2 – PG 30 : Le blindage amélioré offre 10 points d'armure supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de PA de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Niveau 3 – Rare – PG 30 : Le blindage amélioré offre 10 points d'armure supplémentaires à ajouter de manière permanente au total de PA de la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Champ de force amélioré – PG 40

Bouclier de force rougeoyant, champ de force crépitant, énergie diffractant l'air

Slot	1 à la tête, 1 à chaque bras, 1 à chaque jambe, 1 au torse

Le CdF amélioré offre de manière permanente 3 points de CdF supplémentaires à la méta-armure du porteur, peu importe son modèle.

Niveau 2 – PG 40 : Le CdF amélioré offre de manière permanente 3 points de CdF supplémentaires à la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Niveau 3 – Rare – PG 40 : Le CdF amélioré offre de manière permanente 3 points de CdF supplémentaires à la méta-armure du porteur, peu importe son modèle (à ajouter à ceux obtenus avec le niveau précédent).

Armes automatisées

Armes standards

Tourelle à déploiement automatisé – PG 10 + coût de l'arme.

Petite valise dans le dos, boîte octogonale à la ceinture

Slot	2 au torse. N'occupe plus rien une fois déployée
Activation	Action de combat
Durée	Une scène / une phase de combat

Le chevalier peut déployer une petite tourelle de sécurité possédant une arme de tir au choix. Lorsque vous choisissez l'arme à l'achat du mode, n'oubliez pas de payer le coût de l'arme. La tourelle est équipée d'un sonar et tire sur tous les ennemis que le chevalier désigne. Elle peut être activée en mode sécurité pour tirer sur toute autre personne que des chevaliers. Elle possède une action de combat à chaque tour.

La tourelle est traitée comme un PNJ, avec un profil très simplifié :

Défense 0 / *réaction* 0 / armure 50 / CdF 6
Jet pour toucher : 8D6 + 2 overdrives
Dégâts : ceux de l'arme achetée

Armes avancées

Tourelle d'épaule à déploiement automatisé – PG 30 + coût de l'arme.

Arme compacte montée sur l'épaule

Slot	2 au torse, 1 à un bras
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Énergie	2

Le chevalier possède sur son épaule une arme de tir de l'arsenal du Knight réduit dans sa forme la plus compacte. À l'achat de ce module, le chevalier doit payer le coût de l'arme qu'il veut monter en tourelle. Seules les armes de tir ne possédant pas l'effet *lourd* peuvent être ainsi sélectionnées. Si un changement a lieu, il doit être fait entre les missions, à Camelot. L'arme peut tirer grâce à une action de déplacement du chevalier plutôt qu'une action de combat.

Modules d'overdrive

Modules avancés (jusqu'au niveau 2 inclus) puis rares

Les modules d'overdrive offrent des overdrives aux caractéristiques, c'est-à-dire un bonus de 1 réussite automatique par overdrive, sur chaque combo les impliquant.

Ils s'étendent tous sur 5 niveaux (mais peuvent atteindre des niveaux supérieurs avec certains modules, comme le mode Goliath de la méta-armure Barbarian). Peu importe leur nombre, ils ne prennent jamais d'emplacement. Généralement, ils sont inclus à l'intérieur de la méta-armure et n'ont pas besoin d'être décrits.

En outre, ils possèdent tous le même coût :

- Premier niveau : 10 PG
- Deuxième niveau : 30 PG
- Troisième niveau : 50 PG
- Quatrième niveau : 70 PG
- Cinquième niveau : 100 PG

Comme pour les autres modules, il faut acheter les niveaux précédents pour obtenir les niveaux 2, 3, 4 et 5. Si l'armure du chevalier possède déjà des overdrives que vous voulez augmenter, ceux-ci comptent dans le coût d'achat. Par exemple, si l'armure d'un personnage possède 1 overdrive de base en *Tir*, le personnage devra payer 30 PG pour le passer au deuxième et ainsi de suite.

Il est à noter qu'au-delà de deux niveaux d'overdrive, ceux achetés comptent comme des modules rares. Il faut donc que l'accès aux modules rares soit débloqué par le MJ avant de pouvoir les acquérir.

Enfin, en plus des réussites automatiques, chaque type d'overdrive amène parfois un lot de bonus par niveau, permettant aux PJ d'être plus héroïques encore. Ils sont à inscrire dans la liste des capacités du personnage. Certains sont simplement narratifs, c'est-à-dire qu'ils permettent aux PJ d'agrémenter la description d'une action et d'autres modifient ou ajoutent des points de règles. Il est à noter qu'ils ne fonctionnent que lorsque le personnage est en méta-armure. Jamais sans.

Overdrives de *Chair*

Calculateur de trajectoire et servomoteurs améliorés : +1 overdrive de *Déplacement* à chaque achat

Niveau 1 : Le héros peut parcourir en une action de déplacement une distance égale ou inférieure à portée courte. En cas d'utilisation du module de course avec cet overdrive, l'action de déplacement citée plus haut est gratuite et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.

Niveau 2 : Le personnage devient extrêmement agile, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les obstacles de sa taille ne le gênent pas (muret, couvert, camionnette, portail, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test. Attention, cela ne veut pas dire qu'il est silencieux.

Niveau 3 : Le héros peut parcourir en une action de déplacement une distance égale ou inférieure à portée moyenne. En cas d'utilisation du module de course avec cet overdrive, cette action est gratuite et ne compte pas comme une action de déplacement. Une seule peut être effectuée par tour.

Niveau 4 : Le personnage devient aussi agile qu'un félin, même si son armure semble ne pas pouvoir le permettre. Lorsqu'il effectue une action de déplacement, les obstacles dont la taille est égale ou inférieure à 5 mètres ne le gênent pas (mur, fenêtre du premier étage, remorque de camion, etc.). Il peut les passer sans effectuer de test.

Niveau 5 : En méta-armure, le personnage est si agile qu'il ne subit les dégâts et malus de chute que depuis des hauteurs égales à 50 mètres et plus. En dessous, il sait se réceptionner sans dégâts.

Compensateur de dégâts : +1 overdrive d'*Endurance* à chaque achat

Niveau 2 : Le personnage ne subit plus l'effet *choc 1*.

Niveau 3 : Tant qu'il porte sa méta-armure, le personnage gagne 6 points de santé.

Niveau 4 : Le personnage ne subit plus les effets *choc 2* et inférieurs.

Niveau 5 : Le personnage soustrait toujours son score d'*Endurance* (sans les overdrives) au score de débordement des bandes. Ainsi, si une bande provoque un malus de débordement de 8 et que le héros a un score d'*Endurance* de 4, il ne se voit infliger que 4 points de dégâts (8 – 4 = 4). Lorsque le malus s'accumule, le personnage soustrait son *Endurance* à chaque addition du malus. Ainsi, si la bande doit infliger 16 points de dégâts après 2 tours de phase de conflit (8 au premier tour plus 8 au second), le héros soustrait son *Endurance* à chaque fois, c'est-à-dire 4 dans l'exemple, et ne se voit infliger ainsi que 8 points de dégâts.

Fibres musculaires et endosquelette augmenté : +1 overdrive de *Force* à chaque achat

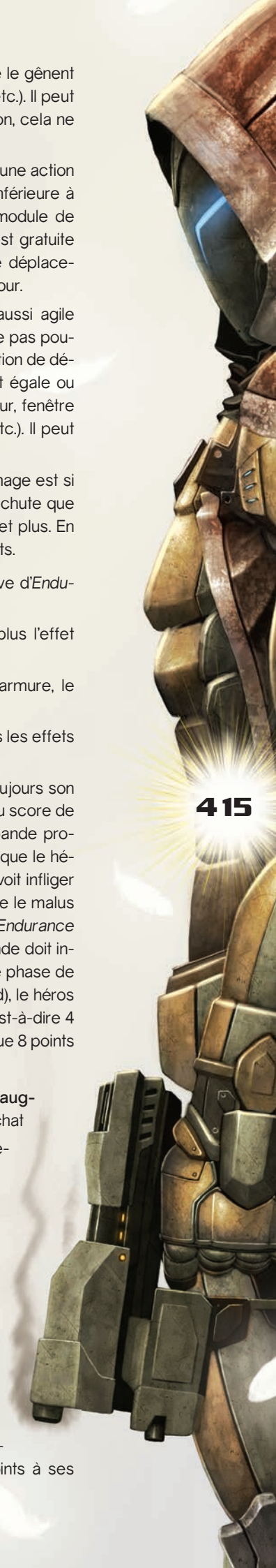
Niveau 1 : Le personnage peut soulever 500 kg, il ajoute 3 points à ses dégâts au contact.

Niveau 2 : Le personnage peut soulever 2 tonnes, il ajoute désormais 6 points à ses dégâts au contact.

Niveau 3 : Le personnage peut soulever 10 tonnes, il ajoute désormais 9 points à ses dégâts au contact.

Niveau 4 : Le personnage peut soulever 30 tonnes, il ajoute désormais 12 points à ses dégâts au contact.

Niveau 5 : Le personnage peut soulever 80 tonnes, il ajoute désormais 15 points à ses dégâts au contact.



Overdrives de *Bête*

IA de close combat : +1 overdrive de *Combat* à chaque achat

Niveau 2 : Lorsqu'il entre dans une phase de conflit dans laquelle il combat et tant qu'il se bat au corps à corps, le personnage gagne un bonus de 2 en *réaction*. Cela représente le fait qu'il se sert de son ou ses ennemis pour se protéger des tirs.

Niveau 3 : Le personnage peut utiliser le style akimbo avec les armes de contact, en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.

Niveau 4 : Le personnage peut utiliser le style ambidextre avec les armes de contact, en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.

Niveau 5 : Lorsqu'une bande est présente dans un combat contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec une seule et même attaque de combat par tour, d'infliger la violence de ses armes à la bande et les dégâts de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

Booster d'adrénaline : +1 overdrive de *Hargne* à chaque achat

Niveau 3 : Le personnage ne meurt pas lorsqu'il tombe à 0 point de santé. En lieu et place, il combat la mort et reste vivant, mais subit tout de même une blessure grave. Si un ennemi réussit de nouveau une attaque sur le personnage ou si le personnage subit de nouveau des dégâts sur sa santé (peu importe les dégâts subis), il tombe à l'agonie et subit les effets habituels.

Niveau 4 : Le personnage est un roc. Lorsqu'il tombe à 0 point de santé, il peut agir normalement. Il ne subit pas de blessure grave. À chaque nouveau dégât sur sa santé, au début de son tour de jeu, le héros doit réussir un test base *Hargne* dont la difficulté est la somme des dégâts qu'il a subis sur sa santé lors du dernier tour multipliée par deux. S'il rate, il tombe à l'agonie et subit les effets habituels. S'il réussit, il continue à combattre malgré les blessures. Quoi qu'il arrive, pour chaque tranche de 5 points de santé perdus après avoir atteint 0 point de santé, le personnage subit une blessure grave.

Niveau 5 : Le personnage ignore purement et simplement la capacité *Anathème*.

Activateur cérébral : +1 overdrive d'*Instinct* à chaque achat

Niveau 2 : Au début d'une phase de conflit, le personnage teste toujours deux fois son *initiative* et choisit le meilleur score.

Niveau 3 : Pour chaque overdrive d'*Instinct*, le personnage ajoute désormais 3 points à son score d'*initiative*.

Niveau 4 : Lorsqu'il est attaqué par surprise, le personnage conserve toujours ses scores de *défense* et de *réaction* normaux ainsi que son CdF.

Niveau 5 : Le personnage ressent lorsque des ennemis invisibles sont présents dans le lieu où il se trouve. Il ne peut jamais être pris en embuscade. Ses alliés profitent de cette capacité.

Overdrives de *Machine*

Assistance au tir : +1 overdrive de *Tir* à chaque achat

Niveau 2 : Le personnage ignore le premier malus de portée. S'il veut tirer à portée moyenne avec une arme à portée courte, il ne reçoit pas de malus. Cependant, s'il veut tirer à portée longue avec une arme à portée courte, il reçoit le malus précisé par les règles, et ainsi de suite. Seul le premier malus est annulé.

Niveau 3 : Le personnage peut utiliser le style akimbo avec les armes à distance en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.

Niveau 4 : Le personnage peut utiliser le style ambidextre avec les armes à distance en ayant seulement un malus de 1 dé à ses jets d'attaque.

Niveau 5 : Lorsqu'une bande est présente dans une phase de conflit contre un hostile, un salopard, un patron ou un colosse, le personnage peut décider, avec une seule et même attaque de *Tir* par tour, d'infliger la violence de ses armes à la bande et les dégâts de son attaque à l'ennemi visé. L'attaque doit toucher l'ennemi ciblé, la violence sur la bande n'étant qu'un effet bonus.

IA évoluée : +1 overdrive de *Savoir* à chaque achat

Niveau 1 : Le personnage a instantanément accès aux banques d'information standard et aux encyclopédies sur la RA. Les informations lui sont transmises via son IA.

Niveau 2 : Grâce à l'IA, le personnage peut obtenir des informations en temps réel sur une situation proche (à moins de 2 kilomètres). L'IA se connecte aux flux d'informations, aux caméras locales, aux satellites, etc. Pour que ce bonus fonctionne, il faut que le personnage interroge l'IA. Le MJ doit répondre aux questions de manière honnête, mais n'est pas obligé de tout révéler.

Niveau 3 : Désormais, lorsque le personnage soigne un être vivant, il lui rend 1D6 points de santé supplémentaire (maximum une fois par scène). L'IA l'assiste et le guide lors des soins qu'il procure, même lors des opérations de chirurgie.

Niveau 4 : Le personnage a maintenant accès à toutes les bases de données du Knight et des immortels grâce à son IA. Il connaît la fiche d'identité et l'histoire de chaque personne répertoriée en quelques secondes seulement. Pour que ce bonus fonctionne, il faut que le personnage interroge l'IA. Au MJ d'improviser et de donner ces informations de manière honnête.

Niveau 5 : L'IA, très évoluée, empêche le personnage de s'enfoncer dans des situations dangereuses ou grotesques. Par des conseils ou un léger pilotage

automatique de quelques millièmes de seconde, elle permet au héros d'éviter les catastrophes. Dès à présent, le personnage ignore purement et simplement les échecs critiques sur n'importe quel test.

Système d'ingénierie intégré (gant outil, bras articulé, écran de piratage, etc.) : +1 overdrive de *Technique* à chaque achat

Niveau 1 : Le personnage peut se connecter, s'il est à portée de contact, à n'importe quel appareil technologique, n'importe quelle machine, etc., pour peu qu'il n'y ait pas de pare-feu. En se connectant, le personnage peut récupérer des données, mais aussi voir l'état de la machine, etc.

Niveau 2 : Le héros peut effectuer un test base *Technique* pour connaître le fonctionnement, réparer, hacker, modifier, bricoler ou démonter n'importe quel objet technologique ou machine, même ceux qu'il ne connaît pas et dont il n'a jamais entendu parler. La difficulté du test dépend de la complexité de l'objet, elle est donc à la discrétion du MJ.

Niveau 3 : Le personnage peut se connecter à n'importe quel objet technologique ou machine à portée lointaine grâce au wifi. Il peut en outre passer directement les pare-feu les plus simples, sans effectuer de test, toujours à la discrétion du MJ.

Niveau 4 : Lorsqu'il répare un objet, une machine ou une armure, plutôt que de lancer des dés pour connaître les points que l'objet récupère, le héros peut décider de lui rendre directement 12 PA.

Niveau 5 : Le personnage peut bidouiller instinctivement des virus, des programmes de contrôle ou encore des routines qu'il peut inclure à distance dans une machine ou un objet technologique. La puissance du programme est égale à un test base *Technique* lors de sa création. Cette puissance doit être opposée à une difficulté pouvant représenter un pare-feu ou encore la distance entre le héros et la machine. Le personnage peut faire fonctionner en simultanée un nombre de programmes égal à son score de *Technique* sans les overdrives. Il ne peut lancer qu'un programme par tour de jeu et, en phase de conflit, cela lui coûte son action de déplacement. Enfin, lors de la création d'un programme, le héros doit discuter de ses effets avec le MJ. Les effets doivent rester simples (activer et commander un véhicule à distance, récupérer des données après un compte à rebours, détruire des données via un virus, etc.).

Overdrives de *Dame*

Régulateur de phéromone : +1 overdrive d'*Aura* à chaque achat

Niveau 2 : Le personnage, lorsqu'il combat des humains, est toujours attaqué en dernier par les hostiles ou les salopards.

Niveau 3 : Lorsqu'il rencontre des humains, qu'il aide ou non, le personnage peut décider de s'en faire des contacts qui deviendront ses amis ou ses amants. Par scénario, le héros peut ainsi se créer deux contacts qu'il pourra joindre via le RA, qui pourront l'aider et même l'assister dans des situations variées, voire l'accompagner comme des pages. Attention, seuls les PNJ avec un score de *Dame* ou de *Machine* divisé par 2 inférieur au score d'*Aura* du héros peuvent devenir des contacts.

Niveau 4 : Le personnage, par un simple test base *Aura* opposé au score de *Machine* divisé par 2 le plus haut parmi les PNJ, peut attirer toute l'attention sur lui, permettant ainsi de créer des diversions, de préparer un discours, etc. Il attire généralement l'attention pendant un tour de jeu complet (10 secondes). En combat, cette capacité peut fonctionner, mais est soumise à un test base *Aura* dont la difficulté est à la discrétion du MJ.

Niveau 5 : Le personnage en impose tellement qu'il peut ajouter son score d'*Aura* à son total de *défense*.

Modulateur de voix : +1 overdrive de *Parole* à chaque achat

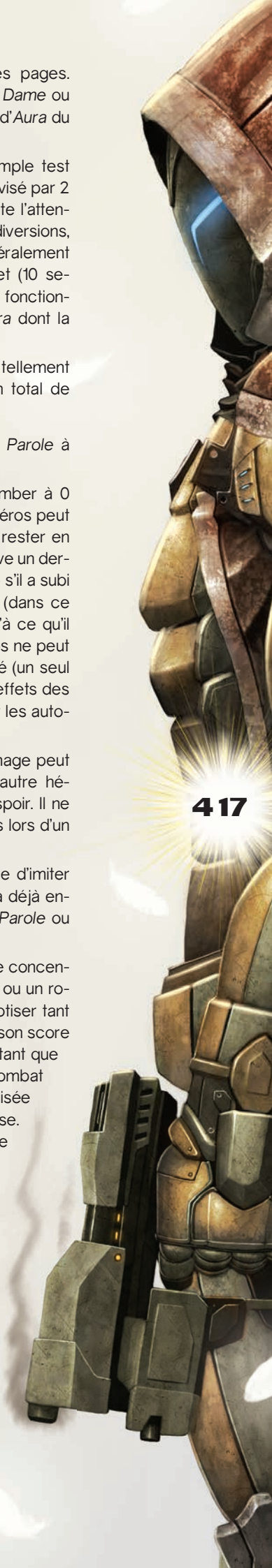
Niveau 1 : Lorsqu'un allié vient de tomber à 0 point de vie (il y a moins d'une minute), le héros peut décider de lui parler et de l'encourager à rester en vie. Tant que le héros lui parle, l'allié conserve un dernier souffle de vie et ne mourra pas, même s'il a subi la mort sur son tirage de blessure grave (dans ce cas, il doit effectuer un nouveau jet jusqu'à ce qu'il obtienne autre chose que la mort). Le héros ne peut rien faire d'autre qu'être au chevet de l'allié (un seul allié). Ce bonus ne modifie pas les autres effets des blessures et ceux des soins prodigués par les autorités compétentes.

Niveau 2 : Par ses paroles, le personnage peut faire regagner 1D6 points d'espoir à un autre héros. Il doit déclamer un discours plein d'espoir. Il ne peut utiliser ce bonus qu'une fois par héros lors d'un scénario.

Niveau 3 : Le personnage est capable d'imiter la voix de n'importe quelle personne qu'il a déjà entendue parler sans effectuer de jet base *Parole* ou *Discrétion*.

Niveau 4 : En modulant sa voix et en se concentrant sur un être humain (pas une créature ou un robot), le personnage est capable de l'hypnotiser tant qu'il parle, sur un jet base *Parole* opposé à son score de *Machine* divisé par 2. Si le test réussit, tant que le héros parle (au prix d'une action de combat lors d'une phase de conflit), la personne visée ne peut plus agir et est en pleine hypnose. Avec un test réussi base *Parole* contre le score de *Machine* divisé par 2 de la personne visée, le héros peut lui faire accomplir des actions simples (qui n'attentent à la vie de personne) tant qu'il reste concentré et tant qu'il parle. Les PNJ disposant d'un aspect *Bête* exceptionnelle, *Machine* exceptionnelle, *Dame* exceptionnelle ou *Masque* exceptionnel sont immunisés à cet effet.

Niveau 5 : Par ses paroles, le personnage peut faire regagner 2D6 points d'espoir à un allié. Il doit déclamer un discours plein d'espoir. Il ne peut utiliser ce bonus qu'une fois par allié lors d'un scénario. Cette capacité remplace celle du niveau 3.



Diffuseur d'endorphine : +1 overdrive de *Sang-Froid* à chaque achat

Niveau 3 : Très calme grâce à sa méta-armure, le personnage ignore toujours les malus de difficulté dus à une situation stressante que le MJ pourrait lui infliger.

Niveau 4 : Le personnage ignore la capacité *peur*.

Niveau 5 : Le personnage est immunisé à la capacité *domination*.

Overdrives de *Masque*

Afficheur tête haute et sens augmentés : +1 overdrive de *Perception* à chaque achat

Niveau 1 : Le personnage dispose d'un zoom x400. Il peut ainsi zoomer sur des détails situés à portée lointaine.

Niveau 2 : Le personnage dispose maintenant d'un zoom audio lui permettant d'entendre des conversations situées à portée lointaine.

Niveau 3 : Désormais, le personnage possède un zoom olfactif, lui permettant de sentir des odeurs à portée lointaine, mais aussi de les identifier via la base de données. De plus, le héros dispose d'un « zoom » pour son sens du toucher. Il peut ainsi repérer des aspérités minuscules en touchant une surface ou encore ressentir les vibrations. Ces zooms nécessitent d'être activés volontairement via une pensée.

Niveau 4 : L'afficheur tête haute affiche maintenant une série d'informations sur tout objet, personne ou bâtiment sur lequel le personnage se concentre. Voici la liste des informations disponibles pour les objets, machines : nom, poids, taille, diamètre, dangerosité, carburant ou munitions utilisés, concepteur, date de fabrication, détails supplémentaires si répertoriés.

Pour les bâtiments : nom, date de création, créateur, taille, nombre de pièces, état du bâtiment, appartenance actuelle, détails supplémentaires si répertoriés.

Pour les personnes : poids, taille, âge, nom, niveau de menace si répertoriés, origines, détails supplémentaires si répertoriés. Si le personnage appartient à une arche, ses relations, sa profession et son casier judiciaire sont disponibles.

Niveau 5 : Désormais, le personnage dispose d'un sonar constamment actif. Il repère les êtres vivants situés à portée moyenne autour de lui (qu'ils soient situés plus haut ou plus bas) malgré les obstacles (murs, sol, plafond…). Lorsqu'il est attaqué par surprise, dans le dos ou par un ennemi invisible, le personnage conserve toujours ses scores de *défense* et de *réaction* normaux.

Atténuateur de bruit et camouflage intelligent : +1 overdrive de *Discrétion* à chaque achat

Niveau 2 : Désormais, lorsqu'il attaque un ennemi qui ne le voit pas, le personnage ajoute son score de *Discrétion* (sans les overdrives) aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets.

Niveau 3 : Le personnage ne peut jamais être repéré à cause de ses bruits de pas. S'il doit parcourir une distance courte ou moyenne alors qu'il a peu de chance d'être repéré, il ne fait pas de test et réussit automatiquement.

Niveau 4 : Lorsqu'il reste immobile pour se cacher, le personnage se fond dans le décor. Les ennemis ayant un score de *Machine* inférieur à 10 ne le voient simplement pas. Pour les autres, il doit tout de même effectuer un test.

Niveau 5 : Désormais, lorsqu'il attaque un ennemi qui ne le voit pas, le personnage ajoute son score de *Discrétion* (avec les overdrives) aux dégâts infligés. Ce bonus peut être cumulé avec d'autres modules ou effets. En outre, il peut toujours décider de commencer une phase de conflit en embuscade.

Système d'aide à la coordination : +1 overdrive de *Dextérité* à chaque achat

Niveau 3 : Le personnage ne peut jamais être désarmé à cause d'une attaque ou d'une *défense* ratée en phase de conflit, même en cas d'échec critique. En outre, il ne peut pas tomber ou être renversé à cause d'un malus d'environnement (pluie, boue, givre, etc.).

Niveau 4 : Le personnage ignore l'effet *lourd* des armes. En outre, lors d'un test base *Combat* ou *Tir*, il peut toujours décider de remplacer ces caractéristiques par la *Dextérité*.

Niveau 5 : Le personnage peut parer les projectiles et les tirs avec ses armes. Dès à présent, il peut utiliser son score de *défense* au lieu de son score de *réaction* pour éviter (parer dans ce cas) les tirs et les choses qui lui sont lancées.



Pistolet de service

Véhicules

Dans cette annexe sont décrits les véhicules habituels et principaux de l'univers de *Knight*. Toutes les machines, toutes les voitures ne sont pas présentées et c'est au MJ d'improviser en fonction du moment, sur la base donnée ici.

Les règles des véhicules sont définies dans le **chapitre 4 : Un système pour gagner la guerre – Véhicules – page 108**. Enfin, il est à noter que lorsque des PJ ou PNJ sont dans un véhicule, c'est toujours le véhicule qui est touché en premier par les dégâts. Cependant, les armes possédant l'effet *ignore armure* peuvent transpercer les parois blindées et infliger des dégâts aux passagers. On considère alors qu'un ou plusieurs passagers subissent les dégâts de l'arme diminués de 2D6 et sans l'effet *ignore armure*.

Vector

Le vector est le principal véhicule de transport du Knight. Les chevaliers l'utilisent régulièrement lorsqu'ils partent en mission et il est célèbre pour sa polyvalence, que ce soit en termes de voyage ultrarapide ou de combat. Techniquement, le vector est un aéronef à décollage vertical, pouvant passer en mode supersonique à haute altitude. Il devient alors un scramjet (ou superstratoréacteur) pouvant atteindre Mach 10. Pour protéger les passagers de la puissance de l'appareil et éviter qu'ils ne soient réduits en flaque, un champ cinétique s'active automatiquement lorsque les premiers murs du son sont passés. À sa vitesse maximale, un vector est une balle inarrêtable, pouvant, grâce à sa vitesse et son champ cinétique, transpercer des immeubles et d'autres appareils sans que les passagers ressentent la moindre secousse.

D'aspect, le vector est un appareil aérodynamique, à cheval entre le Phantom Swift de Boeing et l'hélicoptère de transport, et dont les deux ailes sont pourvues de réacteurs modulaires permettant un atterrissage et un décollage vertical. Deux portes latérales permettent aux chevaliers de débarquer rapidement et, en cas de besoin, une trappe peut être ouverte pour un passage par le ventre de l'appareil. Il existe plusieurs types de vectors.

Vector lourd

Ces appareils sont destinés au transport civil ou au transport de véhicules. Ils peuvent embarquer une soixantaine de passagers et voler à Mach 6. Ils sont grands, trapus et normalement destinés à un usage civil, bien que le Knight en utilise parfois pour des interventions massives.

PA	200
PE	30
CdF	12
Manœuvrabilité	3
Vitesse	4
Équipage	64
Armement	Aucun

Vector léger

Les vectors légers sont destinés à un usage touristique et sont parfois utilisés par des journalistes ou des citoyens d'échelon 1 à 2. Bien que fragiles, ils demeurent très répandus dans les arches.

PA	40
PE	30
CdF	8
Manœuvrabilité	1
Vitesse	5
Équipage	12
Armement	Aucun

Vector de combat

Utilisé par les milices des arches et parfois par des organisations moins reluisantes, le vector de combat est un concentré de rapidité enrobé d'une puissance de feu sans commune mesure. La version de « série » est équipée d'un pod roquette, d'un pod missile, d'un railgun et d'une mitrailleuse lourde, de quoi vaincre une petite armée.

PA	150
PE	50
CdF	12
Manœuvrabilité	0
Vitesse	5
Équipage	6
Armement	(4) Un railgun, deux pods missile, deux pods roquette, une mitrailleuse lourde, un module de désignation.

Vector modèle harpie

Cet appareil un peu spécial a été développé par le Knight et est à cheval entre le vector de combat pour son armement et le vector lourd pour sa capacité de transport plus qu'honorable. Contrairement aux autres modèles de vectors, le harpie est doté d'un système de contrôle RA avancé, qui permet à un chevalier en méta-armure ou à un pilote bien formé de le piloter avec une certaine aisance.

PA	100
PE	50
CdF	12
Manœuvrabilité	3
Vitesse	5
Équipage	18
Armement	(5) Un railgun, trois pods missile, trois pods roquette, un fusil laser, un module de désignation.

Aéronef de combat bee du Nodachi

L'aéronef de combat bee du Nodachi est en fait un vector de combat modifié qui possède la capacité de transport et les points d'armure d'un vector lourd.

Dropship

Le dropship est un appareil aérien du Knight destiné à livrer des chevaliers sur les théâtres d'opérations les plus dangereux, là où aucun vector ne peut atterrir à cause de noctes par exemple ou de défenses anti-aériennes trop importantes. Stationnant en vol, à la limite de la stratosphère et hors de portée des radars, ce gros véhicule à l'allure de forteresse volante déploie les agents du Knight grâce à la propulsion de capsules de débarquement individuelles, directement vers l'une des zones d'atterrissage prédéfinies lors du briefing de mission. Chaque chevalier ainsi envoyé est engoncé dans un étrange sarcophage d'élément alpha filant à 900 km/h et équipé de rétrofusées qu'il peut manipuler pour se diriger peu ou prou. Dans l'habitacle, le passager peut voir autour de lui grâce à un écran RA relié à diverses caméras et peut prendre connaissance de plusieurs informations comme l'altitude ou la vitesse. À une centaine de mètres du sol, trois parachutes et une demi-douzaine de fusées de freinage ralentissent la capsule et lui permettent de ne pas s'écraser au sol. L'atterrissage reste cependant très brutal.

D'aspect, le dropship lui-même est un gigantesque vector de 84 mètres de long et pesant 250 tonnes. Sur chacune de ses parois latérales, vingt tubes de lancement permettent la propulsion de capsules de débarquement. Autant d'armes sont montées sur les ailes, mais aussi en tourelles et en cockpit. Enfin, il est à noter que le Knight dispose d'un seul dropship, décollant depuis l'aéroport de Londres Heathrow.

PA	500
PE	90
CdF	14
Manœuvrabilité	-4
Vitesse	3
Équipage	250
Armement	(20) Deux railguns en cockpit, dix tourelles automatiques équipées de mitrailleuses lourdes qui attaquent chacune et de manière automatique un ennemi à portée lointaine à chaque tour en phase de conflit (aucun jet n'est à faire, les ennemis avec un score de *réaction* supérieur à 10 ne sont pas touchés, les autres oui), 8 lance-missiles avec 20 missiles et 20 roquettes chacun et deux modules de désignation.

Moto steed

La moto steed est le véhicule personnel le plus courant au sein du Knight, notamment au sein de la section Griffon. D'aspect, c'est un engin très maniable, puissant, racé, avec un guidon épais protégé par un bec aérodynamique. Les pneus, montés sur deux épaisses roues à suspension intelligente, ne sont pas gonflés mais formés de mailles alvéolées auto-réparantes et pouvant supporter des freinages à haute vitesse. La majorité des chevaliers personnalisent leur moto avec des peintures colorées, affichant leur amour de la vitesse et du danger.

Enfin, il est à noter que la moto steed constitue un module qui peut être acheté à l'arsenal. Dotées d'une technologie de pointe, toutes les steed sont en effet foldables, à l'instar des méta-armures, et peuvent être déployées depuis des petits modules à faire glisser au sol (ou grâce à la dernière évolution de la méta-armure Priest).

PA	30
PE	30
CdF	0
Manœuvrabilité	3
Vitesse	4
Équipage	1
Armement	(1) Un shotgun escamotable monté à l'avant.

Stalion

Anguleux, dénué de toit, doté de grands arceaux métalliques et d'un pare-buffle massif, le stalion est un des principaux véhicules terrestres du Knight, aussi utilisé par de très nombreuses milices d'arches. Passe-partout avec ses quatre roues motrices et directionnelles, le stalion dispose de suspensions s'adaptant au terrain, abaissant le châssis sur route, le remontant en zone meuble ou accidentée. Ses pneus ne sont pas gonflés d'air, mais tendus par une structure alvéolaire résistante, increvable. Sur son capot se dresse un lance-harpon dont le câble est relié à un puissant treuil. Dépassant de la carrosserie du stalion, de grosses poignées permettent de tirer des rideaux métalliques solides qui coulissent dans les arceaux pour protéger les passagers. De plus, un générateur de champ cinétique protège l'appareil et repousse les corps entrant en contact. Des caméras extérieures transmettent une image panoramique aux casques des chevaliers à bord. Tous les stalions embarquent une trousse à outils, une trousse de secours, et un ou deux shotguns escamotables. L'armement des stalions varie, mais la plupart sont équipés avec deux mitrailleuses lourdes, l'une accrochée à l'arceau supérieur qui permet de tirer vers l'avant par-dessus le conducteur, et une autre à l'arceau arrière. D'autres stalions sont équipés d'un railgun en tourelle permettant de tirer dans toutes les directions. Une tradition veut que les stalions, après leur premier déploiement, se voient gratifiés d'un nom et d'une peinture représentant un cheval.

PA	80
PE	30
CdF	12
Manœuvrabilité	1
Vitesse	2
Équipage	5
Armement	(2) Un railgun ou deux mitrailleuses lourdes



Bouclier amovible

Transport de troupes blindé centurion

Les centurions sont des transports de troupes blindés chenillés lourds, conçus pour livrer douze chevaliers ou une vingtaine d'hommes avec équipement en temps, en heure et en sécurité, dans l'absence de confort caractéristique des chenillés. À l'avant, un bec aérodynamique tranche l'air et l'eau, défonce les murs de béton et couche les ennemis pour mieux les écraser. À l'arrière, on trouve une porte blindée qui sert de rampe une fois abaissée. Un puissant champ cinétique parachève la quasi-invulnérabilité du centurion. L'équipage des centurions est constitué d'un pilote et d'un artilleur ou copilote chargé des communications. Pilote et artilleur n'ont aucune vue directe sur l'extérieur, qui est à la place représenté sur des écrans RA permettant de désigner les cibles aux deux tourelles automatiques placées sur le toit et souvent équipées d'une mitrailleuse lourde et d'un lance-missile.

La plupart des centurions disposent d'un nose art (comme sur les avions) d'inspiration impériale romaine, généralement des aigles, et portent le nom d'un personnage grec ou romain historique, voire mythique (Parménion, Leonidas, Agamemnon, Neron…).

PA	200
PE	30
CdF	14
Manœuvrabilité	-3
Vitesse	2
Équipage	14
Armement	(2) Une mitrailleuse lourde et un lance-missile avec 20 missiles et 20 roquettes et un module de désignation.

Titan

Le titan est un véhicule blindé chenillé large de 7 mètres, long de 34, composé de trois compartiments à un étage, articulés entre eux. C'est à la fois un véhicule de transport de troupes, un blindé d'attaque, une unité d'artillerie et un QG de campagne mobile. Bref, c'est un véhicule blindé, façonné comme un étage de fusée dans un transport exceptionnel, l'agressivité et les canons en plus.

L'avant du titan ressemble à la proue d'un navire. L'angle aigu de cette pointe est à la fois un bélier et une porte blindée à double battant. Elle peut défoncer un mur de béton armé, puis s'ouvrir pour laisser place aux escouades de chevaliers, épaulés par des tourelles automatiques.

Sur le toit, des compartiments sont installés : des projecteurs directionnels, une tourelle équipée d'un railgun ou d'un lance-flammes, deux tourelles automatiques équipées de mitrailleuses lourdes, quatre lance-grenades semi-automatiques, et enfin deux lance-missiles à pivot chargés de missiles et de roquettes.

Animé par un réacteur à énergie alpha et des moteurs électriques placés à l'intérieur des chenilles, un titan abrite plus de 400 mètres carrés d'espace aménagé. On y trouve une salle de contrôle (pilotage, armement, modulateur de champ cinétique), une salle de repos, une infirmerie, une armurerie, un atelier et même un garage dans le compartiment arrière qui peut accueillir stalions et centurions par une grande rampe d'accès.

Le titan dispose enfin de tout le matériel utile pour établir un QG de campagne : tentes, préfabriqués pliables, barbelés haute-tension, mines, projecteurs, etc.

PA	400
PE	90
CdF	14
Manœuvrabilité	-4
Vitesse	1
Équipage	60
Armement	(11) Un railgun ou un lance-flammes en tourelle, deux tourelles automatiques équipées de mitrailleuses lourdes qui attaquent chacune et de manière automatique un ennemi à portée moyenne à chaque tour en phase de conflit (aucun jet n'est à faire, les ennemis avec un score de *réaction* supérieur à 10 ne sont pas touchés, les autres si), quatre lance-grenades semi-automatiques (considérés comme une seule arme pour le jet d'attaques, mais les dés de dégâts doivent être lancés quatre fois), deux lance-missiles avec 20 missiles et 20 roquettes chacun et deux modules de désignation.

Plateforme de soutien aérien frelon

La plateforme de soutien aérien frelon peut être considérée comme un titan, doté de la capacité *vol* et pouvant embarquer jusqu'à quatre vectors.

Maraudeur II

Construit par Paramount Group, entreprise sud-africaine, le premier marauder, un transport de troupes 4x4 blindé de 10 tonnes, a prouvé son efficacité lors des affrontements contre l'Eurocorps, devenant par là même une référence. La NAU en a ainsi financé la recherche et le développement et des kits d'amélioration ont été produits. Une fois la guerre terminée, les commandes de ce véhicule ont afflué de partout.

Le marauder étant un produit phare, un projet de modernisation de la plate-forme a été lancé. Deux objectifs étaient à réaliser : nouveaux matériaux issus des nanotechnologies améliorant le blindage et la tenue de route et un système d'équipements modulaires augmentant la polyvalence de la plate-forme. Les prototypes étaient en phase de test quand l'Anathème s'est dévoilé, forçant la NAU à changer le cahier des charges. La modularité du concept a permis d'adapter le marauder II immédiatement. La NAU a donc été la toute première à disposer d'un véhicule pensé pour lutter contre les créatures des ténèbres (phares ultra-violets, meurtrières coulissantes, portières à fermeture pneumatique, etc.).

L'équipage du maraudeur II est constitué d'un pilote et d'un copilote-artilleur à l'avant, transportant huit soldats et leur équipement à l'arrière. D'énormes pneus à structure alvéolaire increvable et un gigantesque châssis quasi indestructible permettent au marauder II d'évoluer aussi rapidement en terrain accidenté qu'un véhicule à chenilles, quitte à écraser des voitures abandonnées. Sur le toit, un support pour tourelle automatique permet d'équiper différentes armes. En plus des transports de troupes armées, sont disponibles des maraudeurs II ambulances et véhicules de commandement (avec toutes les antennes nécessaires).

Il est à noter que le maraudeur est l'un des principaux véhicules de combat présents dans les territoires libres, mais aussi au sein de certaines arches, notamment celles situées en Asie et en Russie.

PA	150
PE	30
CdF	0
Manœuvrabilité	0
Vitesse	2
Équipage	10
Armement	(2) Une mitrailleuse lourde et un pod roquette avec module de désignation.

Véhicules civils

Voici une liste non exhaustive de véhicules civils courants.

Moto

PA	10
PE	10
CdF	0
Manœuvrabilité	2
Vitesse	3 ou 4 (en fonction du modèle)
Équipage	1
Armement	Aucun

Voiture

PA	30
PE	10
CdF	0
Manœuvrabilité	0
Vitesse	3 ou 4 (en fonction du modèle)
Équipage	5
Armement	Aucun

Camionnette

PA	60
PE	10
CdF	0
Manœuvrabilité	0
Vitesse	2
Équipage	9
Armement	Aucun

Camion

PA	100
PE	10
CdF	0
Manœuvrabilité	-2
Vitesse	2
Équipage	3 personnes à l'avant et jusqu'à 40 dans la remorque
Armement	Aucun

Hélicoptère

PA	80
PE	10
CdF	0
Manœuvrabilité	-2
Vitesse	4
Équipage	6
Armement	(2) Peut être équipé de deux armes sur les flancs ou d'une à l'avant, à choisir parmi la mitrailleuse lourde ou le fusil laser.

Avion de ligne

PA	200
PE	30
CdF	0
Manœuvrabilité	-4
Vitesse	5
Équipage	200 à 900
Armement	Aucun

Jet privé

PA	100
PE	30
CdF	0
Manœuvrabilité	-1
Vitesse	5
Équipage	60
Armement	Aucun



Ceste lourd

Index général

0–9

Les 24 49

A

Abysse 211
Accident 109
Action de combat 89
Action de déplacement 89
Adèle Girard 275
Alexandre Moreau 270
Alliés (PNJ) 107
Amoureux 101
Anathema 253
Anathème 15, 220
Arbitre (Seigneur) 199
Arcane sans nom 102
Arche d'Oslo-Asgard 261
Arche de Londres 248
Arche de Tokyo 254
Arches 17, 51
Armement 109
Armes improvisées 95
Art 224
Arthur 25
Aspects 81
Aspects exceptionnels (PNJ) 104
Attaque surprise 90
Aura 86

B

Bandes (PNJ) 106
Bateleur 101
Bédivère 35
Bernadette Bell 287
Berserkir 264
Bête (aspect) 82
Bête (Seigneur) 190
Bête exceptionnelle 105
Blessures 92
Bohort 33
Bouclier (PNJ) 107
Le baron Stein 281

C

Cable City 293
Camelot 44
Canyon 213
Caractéristiques 83
Cartes du destin 101
Cauchemar 206
Cevat et Yalim Polat 286
Chair (aspect) 81
Chair (Seigneur) 180
Chair exceptionnelle 105
Champ de force (ou CdF) 132
Chariot 101
Chevalerie 39
Chevaliers errants 39
Chevaliers noirs 40, 288
Chronologie 22, 23
Citoyens des arches 55
Code d'honneur 40
Cohésion 106
Colosse (le) 268
Colosses (PNJ) 107
Combat (caractéristique) 84
Combat 90
Communications entre Anathème et Terre 223
Conf-gangs 253
Conforteresses 54, 249
Corps 187
Coterie 39
Création de personnage 112
Créer une mission 246

D

Dagonnet 32
Dame (aspect) 82
Dame (Seigneur) 175
Dame exceptionnelle 105
Débordement 106
Décors 97
Défense 91
Dégâts 93
Dégâts de chute 93
Déplacement 83
Dés 75
Désespoir 15
Dextérité 87
Diable 102
Difficulté 77
Discrétion 87
Dragon Asiatique 13
Drones 218

E

Échec critique 79
Échelon des arches 51
Éclats 167
Écuyers 38
Edwin Donobridge 251
Élément alpha 67, 218
Embuscade 90
Empereur 101
Endurance 84
Énergie alpha 67, 219
Équipage 109
Ermite 101
Espoir 98
Étoile 102

Eurocorp. 9
Exploit 80

F

Failles 216
Faucon 166
Feu et brûlures 93
Force (carte du destin) 101
Force 83
Forêt dentée 212
Forêt-Noire 278
Fou 102

G

Gauvain 29
Gaz 95
Gloire 40
Gloria Mate 251
Graal 39
Guenièvre 186
Guérison 93
Guerre millénaire 168

H

Hans Blechen 252
Hargne 84
Hattori Masashige 258
Héroïsme 100
Homme en noir (Seigneur) 202
Homme noir 203
Horreur (Anathème) 16
Horreur (Seigneur) 205
Hostiles (PNJ) 106

I

Ilios « Balin » Kayron 276
Illuminati 237
Immortels 17
Impératrice 101
Initiative 89
Inspirations 246
Instinct 85
Intelligence artificielle 64
Ismäel Jhélam 203, 250
Istanbul 284

J

Jets de dés 79
Jinzo Kaïdan 257
José Marques 296
Jugement 102
Justice 101

K

Kaneda Technologies 227
Kay 28
Keyah Dixon 287
Khalym 293
Knight 19, 25

L

L'enchaîné 292
La légende 164
Lac de sable 214
Laex McLucky 282
Lamorak 29
Lancelot 30
Loki 265
Longshot 186
Lune 102

M

Ma, l'enfant sauvage 280
Machine (aspect) 82
Machine (Seigneur) 185
Machine exceptionnelle 105
Maison-Dieu 102
Maladie 95
Malcolm Bird 291
Manhattan 289
Manœuvrabilité 108
Masque (aspect) 82
Masque (Seigneur) 195
Masque exceptionnel 105
Matrice 176
Merlin 25
Milan 270
Mission 75
Mister Takeshi 258
Mode héroïque 102
Mohamed Abdi 286
Monde 102
Monsieur Pendulum 252
Monstre 192
Montagne au miroir 212
Mur 196

N

Nanomachines 63
NAU 9
Nodachi 13, 227
Nox 234
Noyade 95

O

Oliven « Odin » Mesh 263
Ombre 196
Oni Toshiro 259
Ophidien (Seigneur) 172
Opposition 78
Overdrives 79

P

Palomydès 31
Panthéon 262
Pape 101
Papesse 101
Paris 272
Parole 86
Patrons (PNJ) 106
Pendu 102



Perception 87
Perfection 181
Peste rouge 12
PG 110, 111
Phil Rotsand 297
Pierre Langlois 274
Pietra abade 296
PNJ 104
Points d'armure (ou PA) 132
Points d'héroïsme 100
Points d'espoir (ou PEs) 98
Points d'énergie (ou PE) 133
Points d'expérience (ou PX) 109,111
Points de contact 98
Points de gloire (ou PG) 110,111
Points de santé (ou PS) 92
Point faible (PNJ) 107
Poisons 95
Portails 216
Prédateur 191
Princesse de la Forêt-Noire 280
Prolifération 182

R

Le roi de Lafayette 277
Réaction 91
Rebuts 18, 58
Reine 177
Rempart 182
Renaissance 211
Réussite 79
Rio de Janeiro 294
Roue de la fortune 101
Rumeur 207

S

Sagramor 34
Salopards (PNJ) 106
Sang-Froid 86
Savoir 85
Scène 88
Section Cyclope 32
Section Dragon 31
Section Gargoyles 30
Section Giant 29
Section Griffon 33
Section Korrigan 31
Section Kraken 35
Section Ogre 28
Section Tarasque 34, 42
Seigneurs 171
Selim Xaba 285
Serpent 166
Sibérie centrale 267
Soleil 102
Sombres marcheurs 231
Stasya Macharine 269
Style agressif 90
Style akimbo 91
Style ambidextrie 91
Style défensif 91
Style standard 90
Styles de combat 90
Système combo 76

T

Tableau des blessures aléatoires 94
Taches des ténèbres 15
Technique 86
Tempérance 102
Tentation 178
Territoires libres 18, 61
Tests de caractéristiques 77
Théo De Sousa 275
Tir 85
Tour de jeu 88

V

Valeurs dérivées 107
Véhicules 108
Violence des armes 97
Vitesse 108

Index de création de personnage

A

Agent du Nodachi 114
Aigle 128
Amoureux 118
Arcane sans nom 121
Archétypes 113
Artiste 115

B

Bateleur 117

C

Célébrité 113
Cerf 128

Champ de force 132
Chariot 119
Citoyen 113
Combat de titan 125
Combattant 116
Conception de la première méta armure 126
Construction de la première arche 126
Corbeau 127
Création du Knight 126

D

Découverte d'une tache dissimulée 126
Défense 130
Défenseur de l'art 127
Diable 121
Dragon 127

E

Empereur 118
En territoire ennemi 125
Ermite 119
Étoile 122

F

Force 120
Force de la nature 116
Fou 124

G

Génie 114
Guide 126

H

Habitant des territoires libres 113
Haut fait 125
Héros de guerre 126
Hors la loi 115

I

Impératrice 118
Indépendant 115
Initiative 130

J

Jugement 123
Justice 119

L

Leader 115
Lion 127
Loup 128
Lune 123

M

Maison-Dieu 122
Membre d'un service secret 114
Membre d'une société secrète 114
Méta-armure Barbarian 160
Méta-armure Bard 154
Méta-armure Paladin 139
Méta-armure Priest 142
Méta-armure Ranger 151
Méta-armure Rogue 148
Méta-armure Warmaster 145
Méta-armure Warrior 137
Méta-armure Wizard 157
Modules communs à toutes les armures 134
Monde 124
Motivations 128

O

Ours 128
Overdrive 132

P

Pape 118
Papesse 117
Pendu 120
Points de santé (ou PS) 130
Points d'armure (ou PA) 132
Points d'énergie (ou PE) 133
Points d'espoir (ou PEs) 130
Points d'expérience (ou PX) 131
Points d'héroïsme 131
Points de contact 131
Points de gloire (ou PG) 131

R

Réaction 130
Rebut 113
Religieux 115
Renouveau de l'espoir 125
Roue de la fortune 120

S

Sanglier 128
Sauveur 127
Score de base 113
Serpent 128
Slots 131
Soleil 123
Survivant 114
Survivant de la peste rouge 125

T

Taureau 127
Tempérance 121
Tirage de cartes 116
Torturé dans les ténèbres 125
Tueur de ténèbres 127

V

Voyageur 115

Index bestaire

A

Abomination 339
Archiviste 360

B

Behemot 352
Bestian 350
Bourreau 363

C

Cauchemar 368
Chevalier commun 370
Chevalier noir 371
Construct 345
Corps 343
Costumes 367
Créatures de glace 334
Cyber-ninja 376

D

Désespéré commun 370
Dikembe Hooper 379
Dolores Mercato 379

E

Embryon 339
Émissaire 360
Empereur Naruhito 372
Enfant de la Chair 341
Enfant du Masque 356
Ethan Henry 379

F

Faune 351
Flore de chair 337

G

Gardienne 361
Guenièvre 342

H

Humain commun 369
Homme noir 366

I

Immortel 378
Infeste 338
Investigateur 365
Ismaël Jhélam 365
Isol 377
Iwata Kaneda 372

L

Longshot 342

M

Machiniste 346
Masque vivant 358
Matrice 331
Membre de l'ordre du dieu machine 291
Mécaniste 347
Méta-soldat 373
Milicien 379
Mise à jour 348
Monstre de chair 340
Monstre-machine 345
Mur 353

N

Naomi 377
Nocte 349
Notable commun 369
Nuée du Masque 355

O

Observateur 363
Ombre 354

P

Parole 362
Perfection 336
Prédateur 348
Prodiges 335
Protecteur 359

R

Reflets 334
Reine 332
Reisende 279
Rejeton du Masque 357
Rempart 336

S

Samouraï 374
Sean Cromwell 379
Serpent 330
Shinobi 375

T

Tentation....332
Traqueur....364

V

Ville mouvante....344
Vraess....376

X

Xiu-Juan....378

Y

Yeux indiscrets....333
Yojimbo....375

Index arsenal, modules et véhicules

A

Accélérateur de mouvement....413
Aéronef de combat bee du Nodachi....420
Arbalète magnétique....396
Arme de torse....407
Avion de ligne....423

B

Bélier à piston....394
Billes sonar....411
Blindage amélioré....414
Bouclier amovible....390

C

Camion....423
Camionnette....423
Canon à faisceau léger Balder....407
Canon à faisceau lourd Sol Invictus....408
Canon de bras....407
Canon défensif....407
Canon long....400
Canon raccourci....400
Canon TNL....409
Ceste destructeur....398
Ceste lourd....391
Ceste répulsif....393
Champ de force amélioré....414
Chargeur et balles grappes....399
Chargeur et munitions explosives....399
Contre-mesures....410
Couteau de combat....390
Couvert portatif....412

D

Dague....393
Découpeur....405
Diffuseur de nanoM....412
Drone d'espionnage....411
Dropship....420

E

Énergie améliorée....414
Épée bâtarde....391
Épée cinétique....398
Épée longue....393
Épée lumière....398
Épée sonique....399

F

Fléau répulsif....395
Fusil anti-matériel....392
Fusil d'assaut....389
Fusil de précision....389
Fusil laser....395

G

Grappin....406
Grenade intelligente....388
Griffes de combat....404

H

Hache à réaction....397
Hélicoptère....423

I

Interface Babel....413
Interface sensitive RIGG....413

J

Jet privé....423

L

Lame de bras....404
Lance-flammes....397
Lance-grenade léger....389
Lance-grenade lourd....392
Lance-missile....391
Lunette intelligente....400

M

Maraudeur II 422
Marteau-épieu 390
Masse de contrôle améliorée 413
Masse magnétique 398
Matraques électriques 394
Miniaturisation 413
Mitrailleuse lourde 392
Module Banner 411
Module Blindage Drone 410
Module caméraman 411
Module d'accumulation de force 410
Module d'adhérence 403
Module d'amplification de frappe 405
Module d'attaque non létale 406
Module d'attaque portée 406
Module d'attaque sur casque 405
Module d'interception 410
Module de course 402
Module de déplacement silencieux 403
Module de déploiement pour moto steed 403
Module de désignation 409
Module de phase 404
Module de saut 402
Module de téléportation 404
Module de vol 403
Module de vue alternative 409
Module flash 409
Module fumigène 409
Module Nova 406
Module Voyager 413
Module Wingsuit 402
Module Wolfpack 412
Morgenstern 390
Moto steed 420
Moto 423
Munitions à hyper vélocité 400
Munitions drones 400
Munitions non létales 400
Munitions subsoniques 400

O

Overdrive de *Bête* 416
Overdrive de *Chair* 415
Overdrive de *Dame* 417
Overdrive de *Machine* 416
Overdrive de *Masque* 418

P

Pavois 397
Pistolet d'infiltration 392
Pistolet de service 388
Pistolet mitrailleur 389
Plateforme de soutien aérien frelon 422
Pod fusées éclairantes 412
Pod missile 408
Pod roquette 408
Pointeur laser 400
Protection d'arme 400

R

Railgun 396
Relais satellite 411
Relais TacCom 411
Revolver lourd 395

S

Shotgun automatique 393
Shotgun automatique lourd 396
Shotgun escamotable 389
Stalion 421
Structure en élément alpha 400

T

Targe amovible 394
Thunder Security 413
Titan 421
Torche plasma 394
Tourelle à déploiement automatisé 414
Tourelle d'épaule à déploiement automatisé 414
Transport de troupes blindé centurion 421

V

Vector 419
Vector de combat 419
Vector léger 419
Vector lourd 419
Vector modèle harpie 420
Voiture 423

KNIGHT

Nom : **Surnom :**
Archétype :
Avantages :

Inconvénient :
Haut fait :
Blason :
Motivation majeure :

Motivations mineures :

Points de contact :

CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
Déplacement 0D	Hargne 0D	Tir 0D	Aura 0D	Discrétion 0D
Force 0D	Combat 0D	Savoir 0D	Parole 0D	Dextérité 0D
Endurance 0D	Instinct 0D	Technique 0D	Sang-Froid 0D	Perception 0D

Style standard : aucun
Style défensif : + 2 en *défense* / - 3D d'attaque
Style ambidextre : + 1 attaque / - 3D d'attaque
Style agressif : + 3D d'attaque / - 2 en *défense* et en *réaction*
Mise à couvert : + 2 en *réaction* / - 3D d'attaque
Style akimbo : dés de dégâts x2, dés de violence x1,5 / - 3D d'attaque

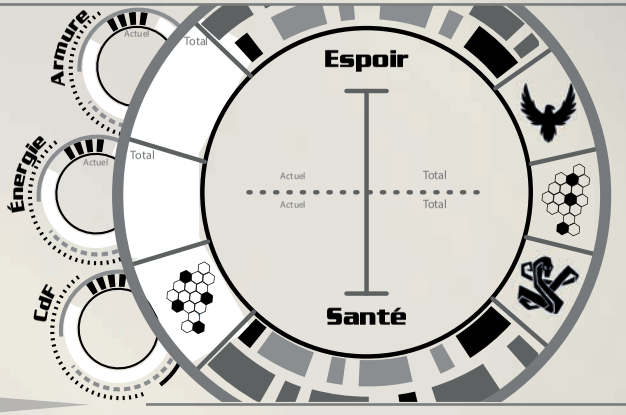
Méta-armure

Type : _____
PG Total : _____
Capacités :



Nods
Soin
Armure
Énergie
GI

Héroïsme
PX
PG



Armes/modules

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Dégâts	
Violence	
Portée	
Énergie	
Activ.	
Durée	
Nom :	
Effets :	

Pour en savoir plus sur le jeu de rôle

Découvrir

la FFJDR

Se documenter

le Grog

S'informer

Rôliste TV

Voir

Aventures



C'est arrivé en 2034. L'Anathème a frappé violemment le monde et ses ténèbres ont envahi des régions entières, noyant des villes, des pays et même des continents... De l'obscurité ont jailli des atrocités qui ont enlevé des innocents, assassiné des familles entières et propagé l'Horreur. Par l'Horreur, le désespoir a étreint l'Humanité et, peu à peu, le monde a perdu ses couleurs, ses artistes et sa volonté d'exister.

Mais, grâce aux immortels, une partie du globe n'a pas cédé aux ténèbres. Ces 24 êtres plus qu'humains, tous d'anciennes grandes figures politiques ou économiques, ont accueilli dans leurs arches les citoyens qui souhaitaient échapper à l'obscurité. Dans leurs villes tentaculaires protégées par des dômes de lumière, l'Humanité résiste encore et toujours à l'Anathème.

Et puis, en 2036, un homme est arrivé à Dublin et a levé à lui seul les ténèbres qui hantaient la ville.

Équipé d'une méta-armure aux qualités technologiques exceptionnelles, celui que l'on nomme désormais Arthur est devenu la figure de proue d'une Humanité qui combat pour sa survie.

Soutenu par les immortels, Arthur mène maintenant un millier d'hommes, les chevaliers, dans un combat sans merci contre l'Anathème.

Vous êtes l'un de ces courageux chevaliers.

Bienvenue dans le Knight

Orygins

Âge recommandé	Dé de jeu	Univers
12+	D6	Post apo

Copyright 2015 Orygins - Tous droits réservés

Prix : 49,00 €
9 791091 980036
ISBN : 979-10-91980-03-6