



LE KNIGHT

CHAPITRE 3



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, Sagamor et Bédivière. 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.

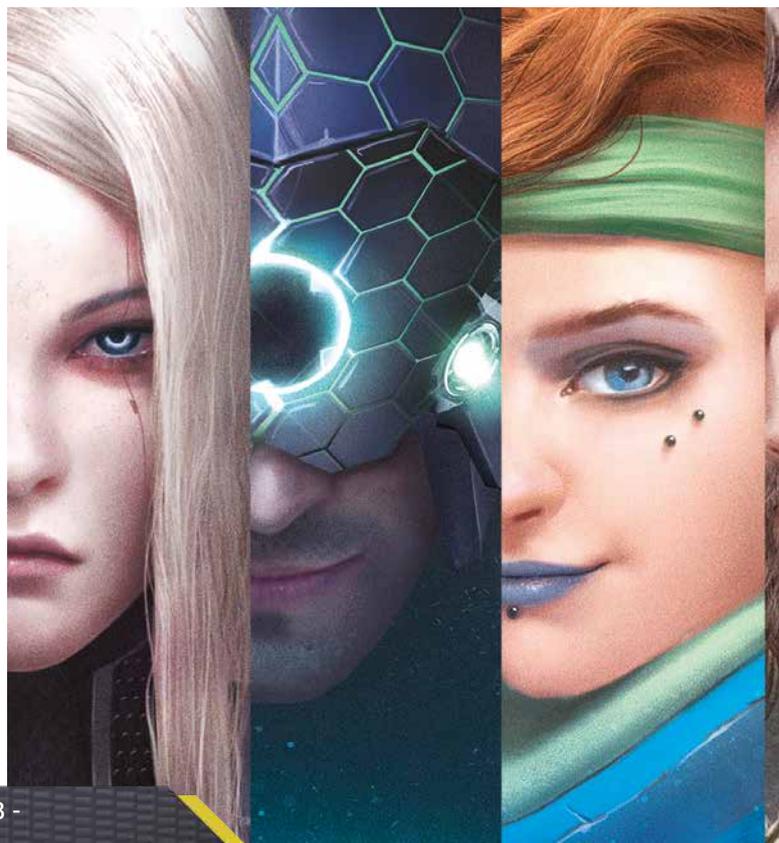
Toujours est-il qu'après sa convalescence, MacTavish n'était plus le même. Il avait décidé d'abandonner son poste au sein d'Eurocorps et était désormais connecté à la méta-armure qu'il n'allait enlever que très rarement par la suite.

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. Des 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 luttèrent 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.

« Les chevaliers de la Table Ronde » © William Bonhotal



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 15000 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 a été choisi 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.

« APPRENDRE POUR **CONNAÎTRE**
 CONNAÎTRE POUR **COMPRENDRE**
 COMPRENDRE POUR **TUER** »

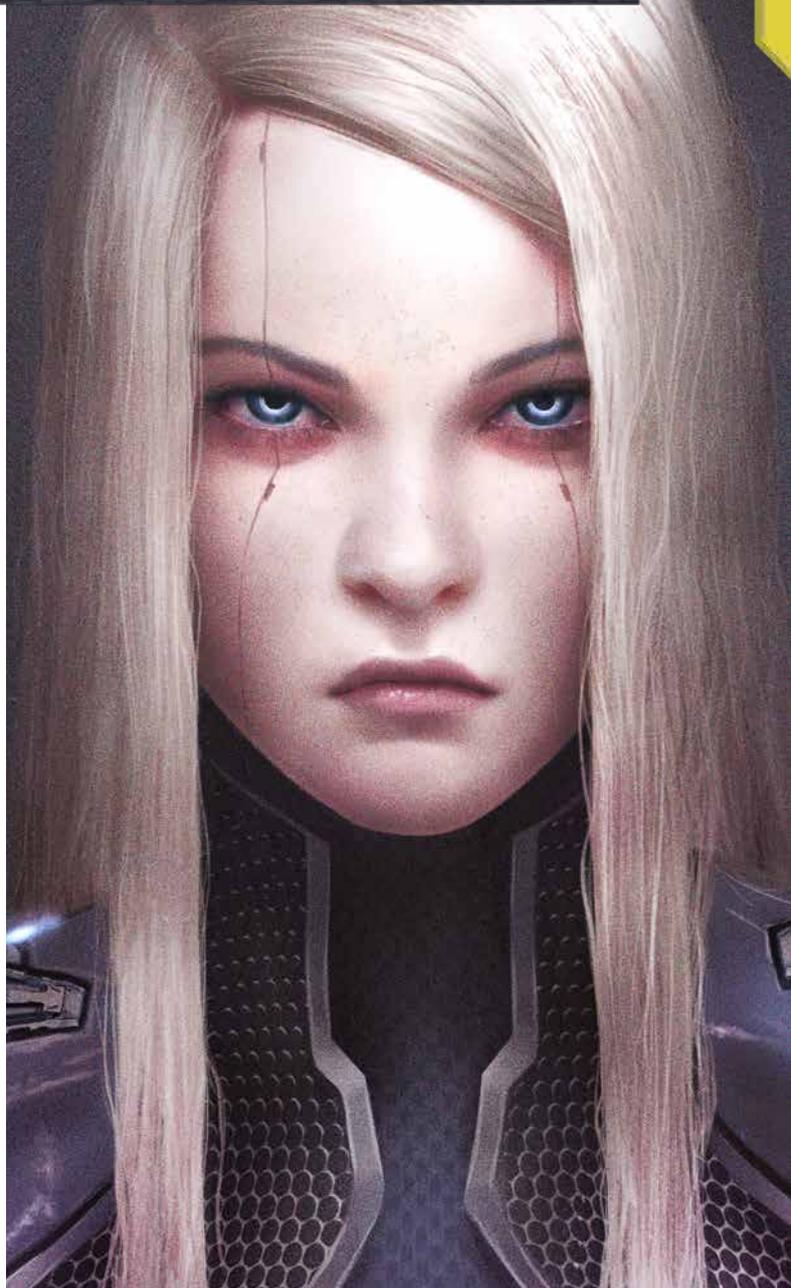
SECTION CYCLOPE

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.



« Kay » © William Bonhotal

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

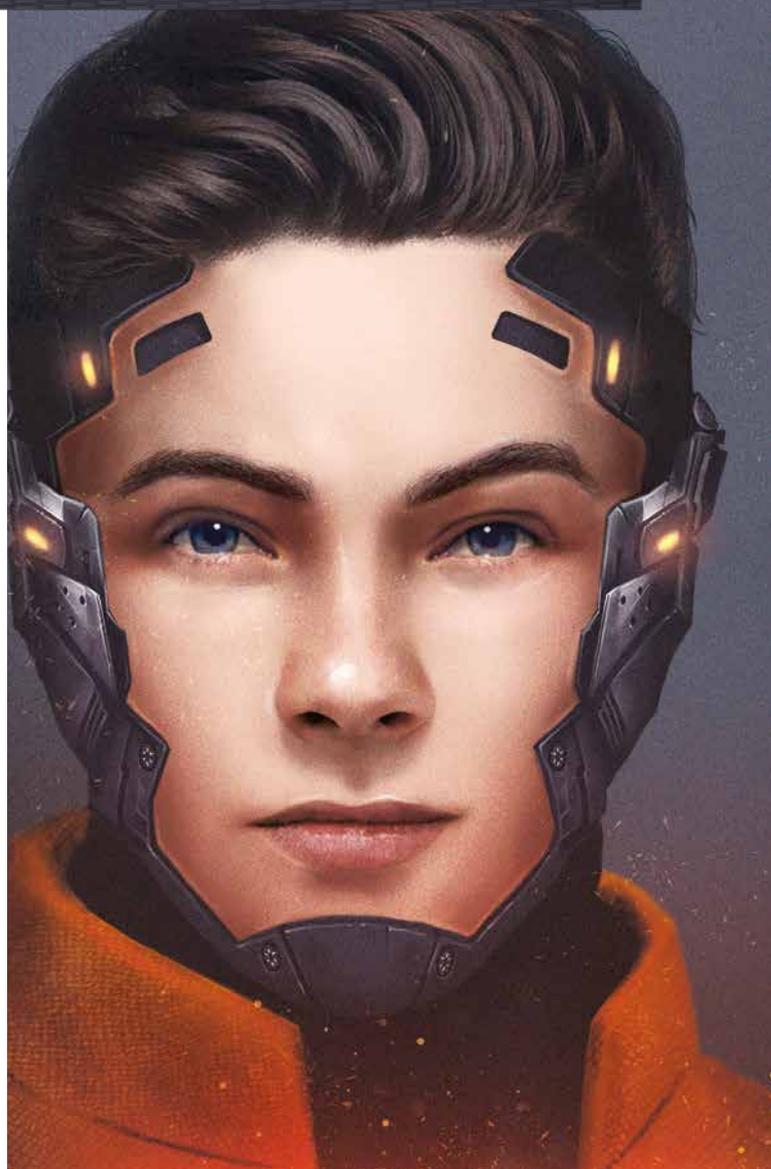
GAUVAIN

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



« Gauvain » © William Bonhotal

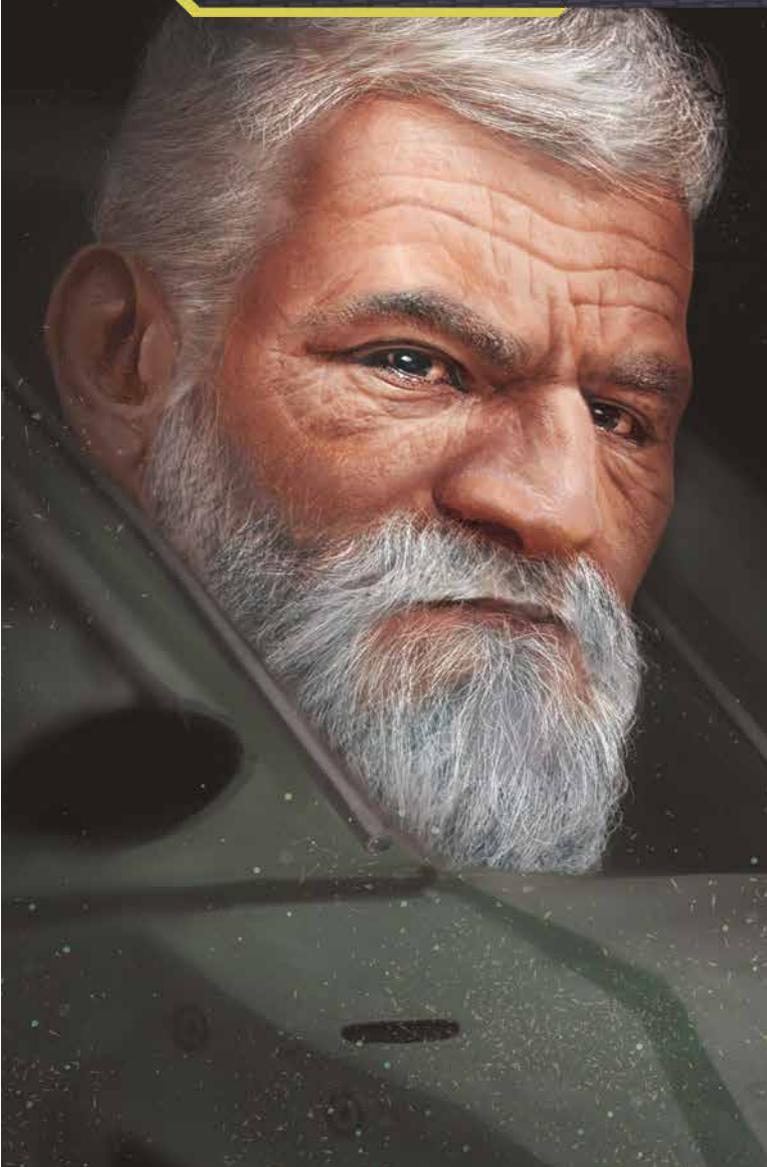
grand nombre de chercheurs. Étonnamment, malgré son âge, le jeune homme dirige cette section avec une facilité déconcertante, semblant faire l'unanimité au sein de ses équipes.

LA SECTION GIANT

Composée de près de 1 000 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 GARGOYLE



« Lamorak » © William Bonhotal

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 arpente 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 monstruosité. 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.

« NOTRE CORPS COMME **BOUCLIER** »

SECTION GARGOYLE

LA SECTION GARGOYLE

Triés sur le volet, les 50 membres de la section Gargoyle 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 Gargoyle 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.

« Lancelot » © William Bonhotal



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 la 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 la 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 » © William Bonhotal

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 remise 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
CONNAISSANCE
N'EST RIEN SANS L'**ART** »

SECTION KORRIGAN

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 5 000 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 coterie 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.

« Dagonnet » © William Bonhotal



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 monstruosité 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 dédiée 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 entraîné 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



« Bohort » © William Bonhotal

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 vitesse.

« ALLER PLUS VITE QUE LA **VITESSE** »

SECTION GRIFFON

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.

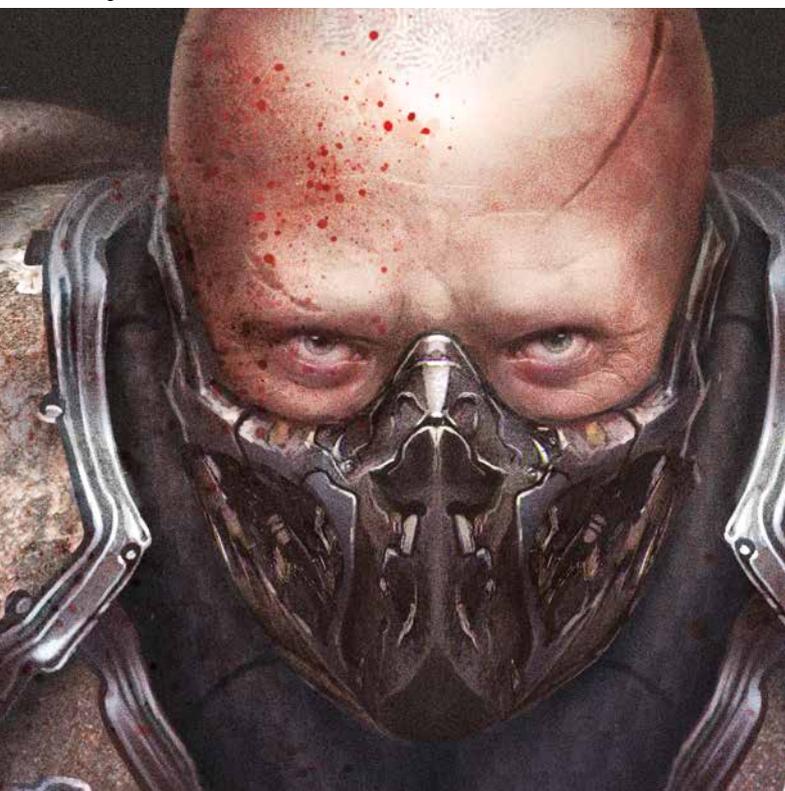
Bien entendu, les anges gardiens sont intimement liés aux membres de la section Giant qui réparent et conçoivent leurs véhicules. Une bonne moitié des appareils et engins du Knight sont à l'origine des demandes de chevaliers de la section Griffon.

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.

« Sagramor » © William Bonhotal



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.

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 adoubee 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 Bédivière 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 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.

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 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 Bédivière 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.

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, Bédivière et Sagamor 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 rebus 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 126).

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 coterie 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 2 : Le monde d'aujourd'hui** – page 26). 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 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 traque 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.

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 Sagamor 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.

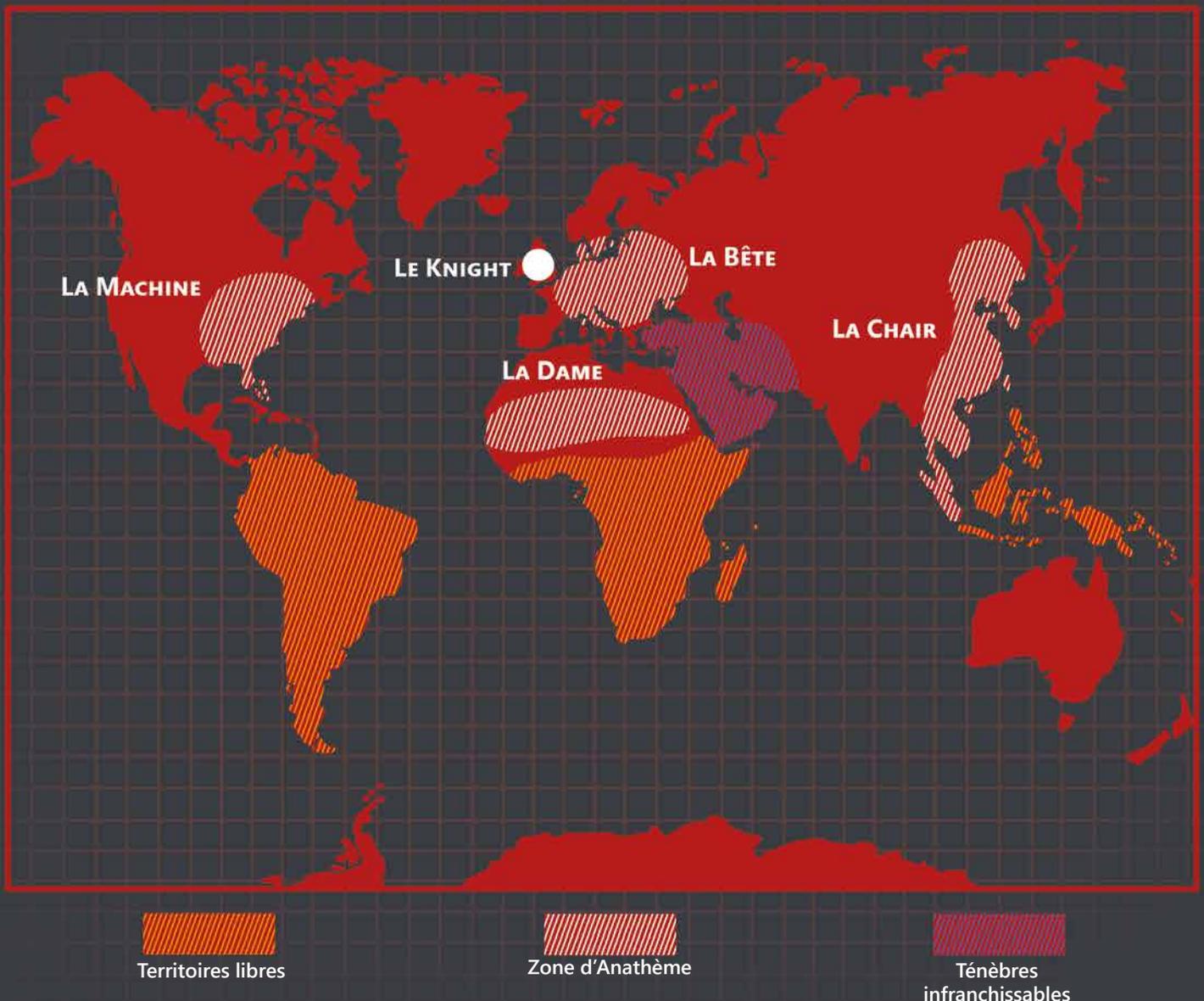
CE QUE LE KNIGHT SAIT DE L'ANATHÈME

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

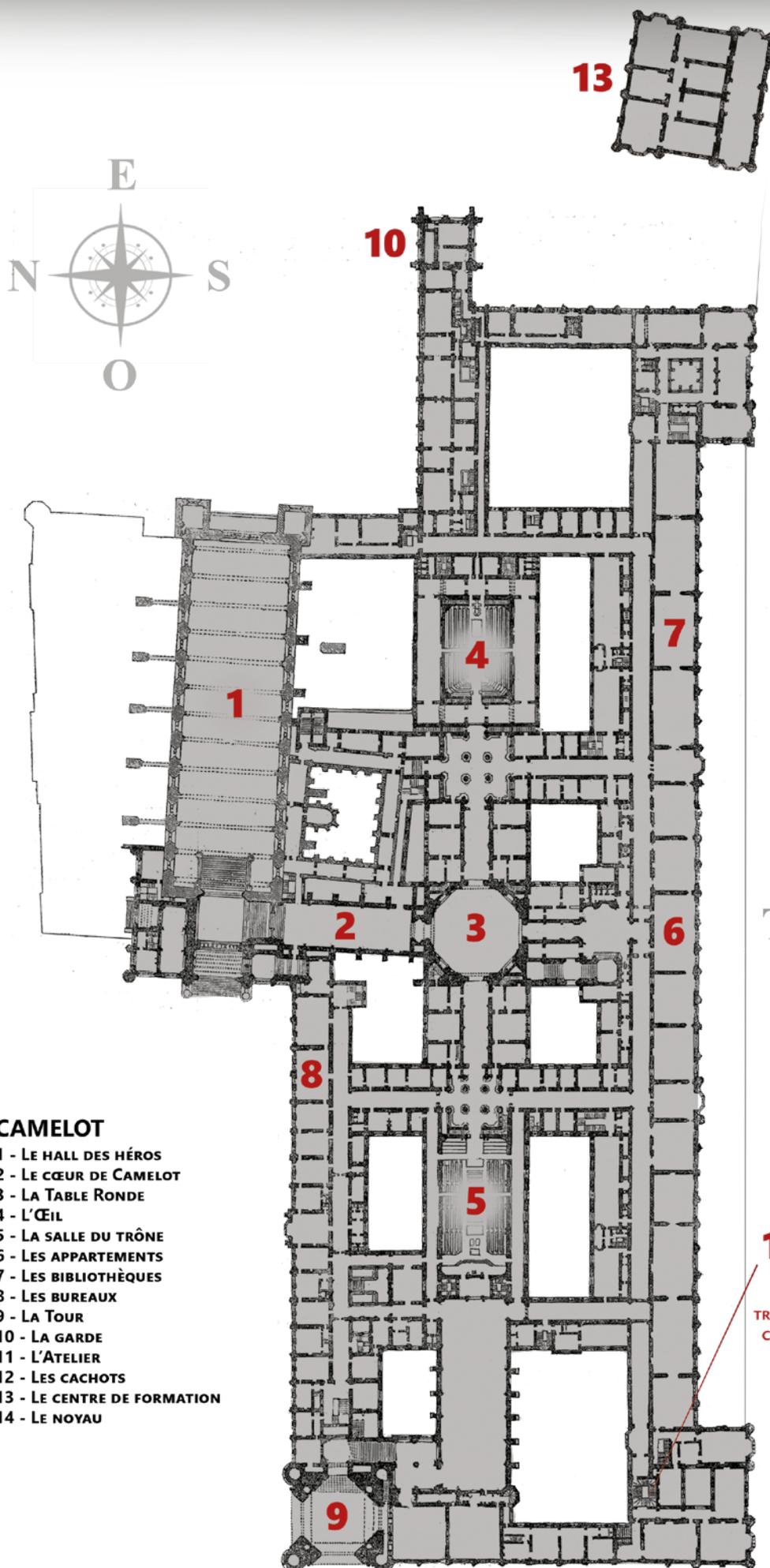
laquelle part une belle quantité de bâtiments et de jardins aménagés, reliés les uns aux autres par des corridors et des allées. Les sous-sols du palais ont par ailleurs été réaménagés et de profondes salles s'étendent à présent juste au niveau de la Tamise pour laisser s'envoler les vecteurs partant 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.

« Camelot » © William Bonhotal





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 - LES CACHOTS
- 13 - LE CENTRE DE FORMATION
- 14 - LE NOYAU

TAMISE

11-12-14
 ENTRÉE VERS LE
 SOUS-SOL OÙ SE
 TROUVENT L'ATELIER, LES
 CACHOTS ET LE NOYAU

1 – 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 Gargoyle assure généralement la sécurité au sein du hall des héros.

2 – 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. Atteints 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.

3 – 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.

4 – 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.

5 – 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 rebus d'importance.

6 – 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 Gargoyle monte la garde, de jour comme de nuit, dans les appartements.

7 – 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.

8 – 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.

9 – 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.

10 – 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 vecteurs 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.

11 – 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 vecteurs 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 vecteurs 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.

12 – 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.

13 – 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.

14 – 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.

« GRAND **COMBAT**
GRANDE **GLOIRE** »

SECTION KRAKEN