



CRÉER SON CHEVALIER

CHAPITRE 5

Dans *Knight*, les personnages joueurs sont des héros, puissants et capables d'actions qui défient l'imagination. Des chevaliers, membres du Knight. Cependant, ils sont aussi des personnes, avec une histoire, une vie, un passé qui construisent leur avenir. La création d'un personnage de *Knight* est divisée en différentes étapes. Il suffit de suivre l'ordre des étapes pour composer son personnage.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION D'UN CHEVALIER

Suivez la création du chevalier, résumée étape par étape.

Étape 1 : les scores de base

Le joueur doit inscrire sur sa feuille de personnage un score de 2 dans chaque aspect et de 1 dans chaque caractéristique.

Étape 2 : un archétype

Le joueur doit choisir un archétype parmi ceux proposés ou en créer un en accord avec le MJ et inscrire les bonus proposés sur sa feuille de personnage.

Étape 3 : le tirage des cartes

Le joueur doit tirer ou choisir 5 cartes parmi celles proposées. Il doit composer un passé à son personnage en fonction des termes annoncés sur les cartes. Ensuite, il inscrit sur sa fiche de personnage les bonus octroyés par les 5 cartes. Enfin, il doit choisir 2 avantages, puis un inconvénient parmi les 5 annoncés sur les cartes sélectionnées. Les 2 avantages et l'inconvénient doivent être inscrits sur la feuille de personnage dans l'encart dédié.

Étape 4 : le haut fait

Le joueur doit choisir un haut fait parmi ceux proposés ou en créer un en accord avec le MJ. Il doit faire attention aux restrictions et conditions annoncées et inscrire les bonus du haut fait sur sa feuille de personnage. Enfin, il peut choisir un surnom pour son PJ parmi ceux annoncés sur le haut fait ou en inventer un en rapport avec ce dernier.

Étape 5 : le blason et le vœu

Le joueur doit choisir un blason et inscrire le vœu (en fait la motivation mineure) octroyé par le blason sur sa feuille de personnage.

Étape 6 : Les motivations

En accord avec le passé de son personnage, le joueur doit choisir une motivation majeure et deux motivations mineures et les inscrire sur sa feuille de personnage. Avec le vœu octroyé par le blason, le personnage possède au total une motivation majeure et trois motivations mineures.

À la fin de cette étape, si le MJ les y autorise, les joueurs peuvent ajouter des points bonus aux caractéristiques de leurs personnages : 5 points à répartir dans 5 caractéristiques différentes (voir l'encart : « Des points bonus ? » page 128 pour plus de précisions).

Étape 7 : La méta-armure

À cette étape, le joueur doit choisir la méta-armure de son personnage parmi les neuf modèles proposés et inscrire les

données, les scores et les capacités octroyés sur sa feuille de personnage. La méta-armure sera conservée par le personnage tout au long de son passage au Knight.

Étape 8 : Choix d'une section (optionnelle)

Le joueur, si le MJ est d'accord, peut choisir une section dans la liste. Il doit inscrire les bonus et malus octroyés par la section.

Cette étape peut être ajoutée à la place ou en plus des points bonus éventuellement octroyés.

Étape 9 : Les valeurs dérivées et autres scores

Le joueur doit calculer ses valeurs dérivées selon ces modes de calcul et les inscrire sur la feuille :

- ▄ *Défense* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Bête* du personnage, OD inclus.
- ▄ *Réaction* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Machine* du personnage, OD inclus.
- ▄ *Initiative* : égale à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Masque* du personnage, OD inclus.
- ▄ Total des points de santé : égal à 10 points auxquels s'ajoute 6 fois la caractéristique la plus haute liée à l'aspect *Chair*, sans compter les OD.
- ▄ Total de points d'espoir : 50 plus ou moins selon les éventuels avantages et inconvénients.
- ▄ Total des points de contact : égal à la plus haute caractéristique liée à l'aspect *Dame* du personnage, sans compter les OD.
- ▄ Total de points d'héroïsme : 0, maximum 6.

Enfin, le personnage commence avec 0 PG et 0 PX. Même s'il possède 60 PG à la création, ceux-ci ne sont pas notés sur la feuille et servent juste à l'étape 10.

Étape 10 : Les achats à l'arsenal et les détails finaux

Le joueur dispose de 60 PG à dépenser à l'arsenal dans les armes et modules standards pour équiper son PJ. S'ils ne sont pas dépensés à cette étape, ces PG ne sont pas conservés. Le joueur doit trouver un prénom et un nom à son PJ et décrire son apparence ainsi que ses caractéristiques mentales et morales en quelques phrases. Enfin, au début de chaque mission, chaque PJ reçoit 3 nuds d'énergie, 3 nuds d'armure, 3 nuds de soins et 5 grenades intelligentes.

Ces étapes sont décrites plus en détail dans ce chapitre.

ÉTAPE 1 : LES SCORES DE BASE

« Arthur » © Nicolas « Aper » Dujols

Avant de commencer à créer son personnage, chaque joueur doit inscrire sur sa feuille de personnage un score de 2 dans chacun des aspects (*Chair, Bête, Machine, Dame* et *Masque*) et un score de 1 dans chacune des caractéristiques (*Déplacement, Force...*). Ces scores représentent un personnage sans talent, sans passion et avec peu d'expérience. Une sorte de matière brute, sans histoire, sans caractère et sans dons.

C'est le choix d'un archétype, le tirage des cartes et la sélection d'un haut fait qui vont créer le personnage et modeler son passé, mais aussi ses forces et ses faiblesses.



ÉTAPE 2 : UN ARCHÉTYPE

La création d'un personnage de *Knight* commence avec le choix d'un archétype, c'est-à-dire d'un concept très général définissant les bases du héros et, souvent, son origine. Ces archétypes ne sont pas fermés et créer une histoire autour est nécessaire pour avoir un personnage étoffé et complet. Ils ne sont en rien restrictifs et permettent juste de poser l'idée d'un personnage. Enfin, chaque archétype apporte un bonus en termes de caractéristiques, à ajouter directement sur la feuille de personnage.

REBUT

Le personnage a refusé de suivre les immortels, bien décidé à vivre une existence libre et débarrassée d'une autorité injuste. Il est de fait devenu un rebut pour la plèbe citoyenne et ceux qui la dirigent. Le héros peut avoir été un survivaliste, vivant durant une poignée d'années une existence difficile, faite de combats, de violence, de soif et de faim. Il peut aussi avoir été un rebelle, un combattant de la liberté, préparant et imaginant des actions, des attentats contre les immortels et leurs serviteurs. Enfin, le personnage a peut-être été un pillard, membre d'une bande violente et dangereuse qui rançonnait voire détruisait les autres communautés de rebus.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Déplacement* et 1 point dans la caractéristique *Endurance*.

CITOYEN

Le héros a décidé de suivre les immortels dans leurs arches et de les servir en leur jurant fidélité. S'il n'est pas forcément le plus fervent citoyen qui soit, il reste sensible au pouvoir et au magnétisme de ses maîtres. Le chevalier peut avoir été un indigent, citoyen du pire échelon qui soit, laissé à l'abandon. Ou alors, il a peut-être été un citoyen d'un échelon élevé, donnant des ordres en tant que chef de service ou même en tant que responsable d'un secteur entier d'une arche. Enfin, il peut avoir été un citoyen lambda, noyé dans la foule des autres citoyens, plus obéissant qu'un chien dressé et encore plus fidèle.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Technique* et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

HABITANT DES TERRITOIRES LIBRES

Le chevalier est originaire d'un des pays membres des territoires libres. Qu'il ait vécu au sein de la NAU ou non, il a vu l'arrivée des immortels et l'apparition de l'Anathème avec un œil extérieur. Le personnage a peut-être été un habitant d'Amérique du Sud, une célébrité locale ou un adorateur d'une des nombreuses sectes qui ont vu le jour sur le continent. Il peut aussi avoir été un résident de la NAU, un simple civil, un politicien retors, un diplomate voire un scientifique reconnu. Enfin, il a peut-être été un habitant des nombreuses îles libres qui parsèment l'Asie, vivant dans une tranquillité toute relative l'arrivée des ténèbres sur le monde.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Parole*.

CÉLÉBRITÉ

Le personnage est une célébrité connue par des millions de personnes pour son savoir-faire, son talent ou simplement parce qu'elle se trouvait au bon endroit au bon moment. Il peut ainsi avoir été un simple « people », membre d'une jet set décadente et profitant de l'argent pour accroître une gloire non méritée. A contrario, il a peut-être été un acteur ou un chanteur extrêmement célèbre, devenu un modèle pour beaucoup de jeunes. Enfin, il peut avoir été une star oubliée, d'une époque révolue, cherchant à gagner de maigres deniers sur sa gloire passée.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Aura* et 1 point dans la caractéristique *Parole*.

SURVIVANT

Le héros a survécu au pire. Il a vécu des choses qui laisseraient n'importe qui sur le carreau, mais lui est encore là, debout et vivant. Il peut avoir été un survivant d'un terrible fléau ou d'un cataclysme. Le chevalier a peut-être été une des rares personnes à avoir échappé à la vendetta du Nodachi sur le Dragon Asiatique. Ou bien, le héros peut avoir été enlevé par des créatures des ténèbres et s'en être sorti, sans savoir comment.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Endurance* et 1 point dans la caractéristique *Hargne*.

MEMBRE D'UNE SOCIÉTÉ SECRÈTE

Le chevalier était il y a peu encore membre d'une société secrète qui a certainement influencé des personnes et peut-être le monde. Qu'il se soit fait exclure de la société ou qu'il ait pris la fuite, le personnage en connaît encore quelques secrets importants, mais est sans doute poursuivi par ses anciens patrons... Il peut ainsi avoir été un membre de la Black Cell, cette mystérieuse agence secrète aux méthodes atroces. Le chevalier a peut-être aussi été membre de la Fondation, une société de personnes très hétéroclites qui enquêtaient sur l'Anathème avant qu'il n'arrive (auquel cas, le personnage n'a plus la mémoire de son passage à la Fondation, il a tout oublié). Enfin, le héros peut avoir été un membre des très mystérieux Illuminati, vénérant la lumière et semblant vouloir pousser le monde vers un nouvel ordre mondial.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix).

AGENT DU NODACHI

Avant que le Nodachi ne soit officiellement révélé au monde, le personnage en était sans doute déjà membre. Il était l'un des fervents défenseurs du Japon et de sa cohésion, suivant les ordres du shogun et de l'empereur avec une exactitude et un respect inégalés. Un agent capable de tout pour sa patrie. Mais malheureusement, pour une raison qui reste à définir, il ne fait plus partie du Nodachi. Peut-être a-t-il été licencié ou encore a-t-il démissionné suite à des événements trop lourds à supporter... Quoi qu'il en soit, le chevalier peut avoir été un simple méta-soldat du Nodachi, suivant les ordres de ses supérieurs. Il a peut-être été un shinobi, dissimulé dans l'ombre et assassinant, torturant ou kidnappant les ennemis du Japon. Ou alors l'un des 88 samouraïs, un proche du shogun, capable de défier un chevalier. Dans ce dernier cas, le joueur doit trouver de bonnes raisons pour que son personnage ait quitté le Nodachi.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix) et 1 point dans la caractéristique *Dextérité*.

MEMBRE D'UN SERVICE SECRET

Avant d'entrer au Knight, le personnage était un agent secret, un espion, au service d'un État. Il était certainement spécialisé dans le renseignement ou encore dans l'assassinat. Il a sans doute été recruté pour ses talents professionnels. Le héros a peut-être été un agent de terrain du Monna-Molelo ou de la CIA, spécialisé dans les missions risquées en territoire hostile. Il peut aussi avoir été un analyste de la NSA ou de la DGSE, un agent de renseignements, discret et curieux. Enfin, il est possible qu'il ait été un agent infiltré au sein d'une organisation terroriste ou d'un gang, dissimulant son identité sous celle d'un malfrat ou d'un fanatique.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* ou *Tir* (au choix) et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

GÉNIE

Le chevalier est un génie, un scientifique de haut niveau ou simplement une référence dans un sujet. Il a sans doute découvert des choses qui résonnent encore dans son domaine et est capable de discuter longuement de ses recherches. Il peut ainsi avoir été un professeur d'université reconnu, publiant thèse sur thèse et livre sur livre. Le héros a peut-être aussi été un directeur de recherche ou un scientifique en avance sur son temps, mettant au point des prototypes, des expériences inédites et parfois dangereuses. Enfin, le personnage peut avoir été un inventeur indépendant, un personnage dont les inventions facilitent la vie de nombreuses personnes et qui n'a jamais voulu de reconnaissance particulière.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Savoir* et 1 point dans la caractéristique *Technique*.

ARTISTE

Artiste parmi les artistes, créateur passionné, le personnage est l'une des rares personnes de talent encore capables de pratiquer leur art. Il est certainement doté d'une fougue et d'une passion impressionnantes et d'un magnétisme ressenti par beaucoup. Précieux, il a été recruté par le Knight pour ses talents et sa force de caractère. Le héros peut ainsi avoir été un peintre ou un sculpteur total, sacrifiant sa vie de famille et ses loisirs pour son art. Il a peut-être été un chanteur engagé, connu mais trop franc pour être reconnu par les médias et l'ensemble de la population. Enfin, il peut avoir été un artiste contemporain, danseur ou plasticien, exprimant des choses par son art et une pratique parfois hermétique.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Hargne* et 1 point dans la caractéristique *Aura*.

INDÉPENDANT

Le personnage s'est toujours considéré comme libre et est expert pour dénicher ce qu'il y a de pire dans le monde. Il a donc fait en sorte que son travail et sa vie reflètent cet état d'esprit. De fait, il a exercé une profession en accord avec ses aptitudes et ses attentes. Il peut ainsi avoir été un journaliste freelance, à la recherche du scoop, du scandale qui devait faire tomber des puissants. Le héros a peut-être aussi été un détective privé, travaillant dans l'ombre, surveillant des gens et enquêtant parfois sur des affaires un peu sordides. Enfin, il peut avoir été un indépendant, engagé par de riches personnes pour accomplir des tâches garantissant la sécurité de l'entreprise ou de la famille, des missions tantôt violentes, tantôt tranquilles.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Perception* et 1 point dans la caractéristique *Instinct*.

RELIGIEUX

Le héros est un fervent croyant, mieux que ça, c'est un personnage religieux, prêtre, imam, rabbin ou encore membre effectif d'un culte ou d'une secte moins connue. Possédant une foi inébranlable, le personnage a été recruté pour sa volonté de fer et pour sa capacité à affronter les ténèbres qu'il considère comme les ennemis de ses croyances. De fait, le personnage peut avoir été un prêcheur d'une des trois grandes religions monothéistes. A contrario, il a peut-être été membre d'une secte défendant la lumière, le soleil, les anges ou toute chose à l'exact inverse de l'obscurité qui ronge l'Humanité. Enfin, le héros a peut-être officié en tant que chef d'un culte plus discret, tel un prêtre vaudou ou encore un chaman indien.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Sang-Froid* et 1 point dans la caractéristique *Hargne*.

LEADER

Le chevalier était un chef, avec des qualités réelles de leader. Il était capable, et l'est sans doute encore, de mobiliser des gens autour de lui et de se faire comprendre facilement, simplement par son charisme ou par son intelligence acérée. Il a peut-être été un homme politique en vue, peut-être même un ministre ou un député. Ou bien alors, il peut avoir été un chef de communauté, un maire, voire même un chef d'une tribu perdue quelque part dans la nature. Enfin, il peut avoir été officier dans la police ou encore dans l'armée, dirigeant des équipes sur le terrain et dispensant ses ordres de manière directe et concise.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Aura* et 1 point dans la caractéristique *Instinct*.

HORS-LA-LOI

Le personnage, avant d'entrer au Knight, était un hors-la-loi, recherché par plusieurs polices et peut-être même arrêté pour des crimes atroces. Si c'est le cas, sa libération est soumise à une fidélité sans bornes envers le Knight et sa doctrine. Tout manquement referait passer le héros par la case prison. Le chevalier peut avoir été un voleur, braqueur de banque ou cambrioleur, attiré par l'argent facile. Il a peut-être été un trafiquant, un mafieux pur et dur ou un membre de gang, capable de tout vendre, de tout trouver, de tout acheter en sous-main pour son propre ego et son propre porte-monnaie. Enfin, il peut avoir été un assassin, un porte-flingue, un nettoyeur professionnel, dont la liste des meurtres est si longue qu'elle lui a valu une condamnation à perpétuité. Cas particulier, un personnage doté de cet archétype doit être en quête de rédemption et se montrer véritablement héroïque pour laver son honneur. Sa motivation principale peut donc déjà être toute trouvée. Dans tous les cas, il ne peut rester un simple voyou, un simple criminel et son engagement doit montrer une volonté de devenir meilleur, de se dépasser, de se transcender.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Sang-Froid* et 1 point dans la caractéristique *Discrétion*.

VOYAGEUR

Avant la fin du monde et même pendant quelque temps après l'apparition de l'Anathème, le personnage était un voyageur, un itinérant qui ne pouvait pas tenir en place et qui faisait de sa vie une longue expédition sur les différents continents. Le héros peut ainsi avoir été un baroudeur, passant sa vie dans les territoires les plus hostiles du monde, entre jungles humides, déserts arides et toundras gelées. Il peut aussi avoir été un grand reporter, un envoyé spécial, présent sur tous les fronts et ayant affronté des prises d'otage, des fusillades et des guerres civiles. Enfin, le personnage peut avoir été un explorateur des temps modernes, passant sa vie sur des navires d'expédition à la recherche de données scientifiques, de terres inexplorées ou de reliques archéologiques inestimables.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Déplacement* et 1 point dans la caractéristique *Perception*.

COMBATTANT

Il y a encore peu de temps, le personnage construisait son existence autour du combat, des armes et des fusillades. Professionnellement, il a été préparé à se battre et à réagir en tant qu'homme d'action. Il a peut-être été un soldat dans une des nombreuses forces armées du monde telles qu'Eurocorps ou l'armée de la NAU. Il peut aussi avoir été un membre d'une section d'assaut de la police du type GIGN ou SWAT. Enfin, le personnage peut avoir été un mercenaire, membre d'une armée privée, voire même un soldat de fortune à son compte, vendant ses talents aux plus offrants.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Combat* et 1 point dans la caractéristique *Tir*.

FORCE DE LA NATURE

Le héros s'est toujours basé sur sa force physique pour réussir. Il n'a pas forcément été une brute durant sa vie passée, mais a toujours privilégié son corps à son esprit, simplement parce qu'il était bon dans cela, comme un don de la nature. Le chevalier peut avoir été un sportif de très haut niveau dans une discipline qui demande de très gros efforts physiques comme l'athlétisme, l'haltérophilie ou encore le rugby. Il a peut-être aussi été professionnel d'un sport de combat ou d'un art martial, de la boxe en passant par le muay-thai. Enfin, le personnage n'a peut-être jamais été un sportif et peut simplement avoir profité de sa force et de son endurance durant son travail, en tant que bûcheron, mineur ou même pompier.

Bonus : Le personnage gagne 1 point dans la caractéristique *Force* et 1 point dans la caractéristique *Endurance*.

ARCHÉTYPE LIBRE

Si le joueur ne trouve pas son bonheur dans les différents archétypes, il peut, avec l'accord du MJ, en créer un lui-même, avec les avantages de caractéristiques qui lui semblent justes.

« **AUJOURD'HUI**
RESTE L'ÉLÈVE D'**HIER** »

LAMORAK

ÉTAPE 3 : LE TIRAGE DES CARTES

Pour refléter les éléments survenus dans la vie du héros, la troisième étape de création de personnage de *Knight* se base sur un tirage de cartes du tarot, des « lames », qui représentent chacune des éléments du passé du personnage, des qualités ou des défauts et qui donnent aussi des points de caractéristique et d'aspect à répartir.

Le tirage des cartes peut être aléatoire ou non (au choix du MJ) et chaque personnage joueur doit en choisir cinq. Comme annoncé plus haut, chacune apporte plusieurs éléments au héros, éléments qui doivent être repris sur la feuille de personnage.

Voici les différents détails qu'une carte peut contenir :

- ▄ **Passé** : Sous ce titre sont écrites plusieurs phrases qui évoquent un passé pour le personnage. Elles sont volontairement générales pour donner une direction au PJ sans pour autant enfermer son histoire dans un carcan. Lorsque le joueur choisit une carte, il doit donc imaginer le passé de son personnage en accord avec un ou plusieurs termes écrits dans cette section « Passé », et ce, en quelques lignes. L'histoire ainsi composée peut être bonne, mauvaise, violente, peu importe, tant que le joueur fait l'effort d'étoffer son personnage.
- ▄ **Bonus** : Après ce titre sont écrits les bonus en point de caractéristique et point d'aspect que la carte apporte au PJ. Ces bonus sont à inscrire directement sur la feuille de personnage. Si un bonus ne peut s'appliquer pour une raison ou pour une autre (caractéristique dépassant le score de son aspect lié, limitation, etc.), il est tout simplement perdu.
- ▄ **Avantage/inconvénient** : Après ce titre sont à chaque fois présents un avantage et un inconvénient en rapport avec la carte. Lorsqu'il tire ses cinq cartes, un PJ doit choisir, parmi les cinq avantages et les cinq inconvénients obtenus, deux avantages et un inconvénient et les reporter sur sa feuille de personnage.

Attention : les avantages et les inconvénients peuvent amener de gros bonus et malus qui sont à prendre absolument en compte.

LAMES DU TAROT

Dans *Knight*, la légende qui conte la guerre de la lumière contre les ténèbres fait mention de mystérieuses cartes aux pouvoirs inimaginables. Ces cartes, les lames du tarot, ne serviraient pas à prédire l'avenir, mais seraient liées à une prophétie, une prophétie impliquant une Humanité luttant pour sa propre destinée. Si cette prophétie est perdue depuis longtemps, *Knight* part du principe que les cartes du tarot définissent un personnage et son histoire, comme si elles représentaient un destin tracé... qui a été tracé. Si en dehors de la création de personnage, les PJ ne tirent plus ces cartes et n'y font plus appel que rarement, c'est aussi pour représenter le fait qu'en tant que chevaliers, ils reprennent leur destin en main. Le leur et celui de l'Humanité.

Chaque PJ doit maintenant choisir cinq cartes de tarot, présentées ci-après, ainsi que deux avantages et un inconvénient parmi ceux que les lames leur proposent. Chaque lame ne peut être choisie qu'une seule fois.

Pour une création plus rapide, si le MJ le décide, les cartes peuvent être tirées de manière aléatoire, dans un paquet composé des arcanes majeurs du tarot.



LE FOU

Certains chevaliers parmi les sénéchaux les mieux renseignés affirment que le choix des recrues n'est pas seulement dû aux décisions de la Table Ronde, d'Arthur ou de Merlin, mais aussi à celles d'un étrange personnage nommé le Fou. Proche d'Arthur, cet homme serait doté de deux visages siamois et aurait la capacité de lire le passé, le présent et l'avenir de chaque être humain en tirant cinq cartes d'un magnifique jeu de tarot. Dans les tréfonds de Camelot, Merlin et Arthur rencontreraient ainsi le Fou pour lui proposer le nom d'un futur chevalier. Le Fou tirerait alors cinq cartes et donnerait son aval ou non quant à la future recrue. Bien entendu, cette histoire n'est qu'une rumeur qui court à travers les corridors de la forteresse. Si elle était vraie, cela voudrait dire qu'Arthur comme Merlin ne sont pas ceux qui décident du futur du Knight...

I. LE BATELEUR

Le Bateleur est la figure du recommencement, de l'initiative créatrice et du développement des potentiels.

Passé : Une jeunesse d'apprentissage, un don dont on a récolté les fruits, une décision imprévue et heureuse, un choix soudain et malheureux, une jeunesse riche et pleine d'opportunités, un changement de vie, un changement de profession, une renaissance.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Infatigable :* De manière naturelle, le corps du héros résiste aux chocs et à la fatigue engendrés par les coups portés sur sa méta-armure. De ce fait, il ne perd pas les points de santé dus à des dégâts causés à son armure (habituellement 1 PS par tranche de 5 PA perdus en une fois).

Inconvénient : *Colérique :* Le héros est sujet à des pics de nervosité dus à presque tout et n'importe quoi (opposition d'idées, échec, acte que le personnage ne supporte pas, etc.). Ces pics se transforment très vite en colère semblable à de la folie. Le personnage subit un malus de 3 dés à tous ses tests base *Sang-Froid* lorsqu'il tente de se calmer ou de ne pas céder à la colère.



II. LA PAGESSE

La deuxième lame du tarot symbolise les secrets qui cheminent, les mystères et les intrigues qui forgent la connaissance.

Passé : Un personnage menteur, un mensonge qui crée du malheur, un mensonge qui permet une évolution, des mystères révélés, un chercheur de l'occulte, des intrigues haut placées, des cheminements en politique, un secret invoué.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Connaissance secrète :* Le personnage possède une connaissance dans certains domaines, dont peu de personnes disposent. Pour toutes les connaissances d'un type au choix parmi : pègre, occulte, secte, société secrète..., lorsque le personnage effectue un jet base *Savoir*, le niveau de difficulté (pas le score) est abaissé de un. Cet avantage fonctionne tout le temps pour le type de connaissance choisi.

Inconvénient : *Curiosité maladive :* Le personnage est d'une curiosité maladive, ce qui peut le pousser à prendre des risques et des initiatives pouvant mettre en danger ses compagnons ou lui-même. Une fois par séance de jeu, le MJ peut utiliser cet inconvénient pour obliger le PJ à s'intéresser à un sujet anodin ou à une information peu importante. Cet intérêt, s'il n'est pas immuable, dure 1D6 heure jusqu'à ce que le héros se lasse ou assouvisse sa curiosité.



III. L'IMPÉRATRICE

Cette lame représente la science, la connaissance et tous les savoirs en général. Elle symbolise aussi les études et l'apprentissage.

Passé : De longues études, de très courtes études, un apprentissage difficile, un scientifique, un technicien, un savoir original, de nombreuses connaissances, une absence de savoir, un entraînement intense.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Mémoire efficace :* Le personnage a une mémoire qui lui permet de tout assimiler comme il le désire et de se rappeler à peu près tout. Il peut, une fois durant chaque séance de jeu, demander au MJ de lui fournir un savoir académique, un souvenir ou simplement un savoir passé que son personnage aurait pu lire ou voir quelque part. Ce savoir ne peut pas résoudre automatiquement une enquête ou abattre toutes les difficultés d'une aventure, mais peut bien entendu aider à les résoudre.

Inconvénient : *Esprit de contradiction :* Le héros ne supporte pas que les autres aient raison, il prend donc toujours le contre-pied de ce qu'ils disent au risque de faire traîner la discussion pendant des heures ou de provoquer une réaction hostile de l'interlocuteur. Une fois par partie, quand le MJ le décide, lorsqu'un personnage (joueur ou non) pose un argument qui peut être soumis à un doute, le PJ doit tenter de prouver l'inexactitude ou la fausseté de l'argument en utilisant son savoir ou des moyens techniques.



IV. L'EMPEREUR

La quatrième lame du tarot symbolise l'action et la concrétisation des choses. Cette carte est aussi le symbole du commandement et de tous ceux qui dirigent par leur charisme ou leur magnétisme.

Passé : Un grand projet qui se termine, un grand projet qui échoue, un poste d'officier, un chef abominable, un merveilleux mentor, un poste de dirigeant suite à un long travail, un poste de dirigeant obtenu par hasard, un magnétisme envoûtant, une absence de charisme.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Magnétique :* Que ce soit par sa gestuelle ou son magnétisme, le héros attire l'attention de tous ceux qu'il croise. De ce fait, il bénéficie d'un bonus d'une réussite automatique à tous ses jets base *Aura* lorsqu'il interagit avec des personnages humains.

Inconvénient : *Présomptueux :* Le PJ a une très haute opinion de lui-même, ce qui le fait agir dangereusement et le rend parfois antipathique vis-à-vis de ceux qu'il croise. Lorsqu'il prend la parole, le héros vante souvent ses « exploits » et ses qualités. En outre, il n'hésite pas à monter à l'assaut de créatures bien plus fortes que lui (à la discrétion du MJ).



V. LE PAPE

Cette lame symbolise la religion, le fait de croire et toute forme de spiritualité. C'est aussi la carte qui représente la morale et le fait de respecter la loi ou non, aussi bien celle des Hommes, de la nature ou des dieux.

Passé : La croyance, une ou des pratiques religieuses, l'absence de foi, une morale à toute épreuve (bonne ou mauvaise), un garant de la loi, un hors-la-loi, le fanatisme, la découverte de la spiritualité, la haine du divin.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Forteresse spirituelle :* L'esprit du héros est un bastion impénétrable, comme une sorte de forteresse spirituelle. Il est donc gratifié, à la création de personnage, d'un bonus de 5 points d'espoir, ce qui augmente son score total de points d'espoir.

Inconvénient : *Fanatique :* Le PJ est un fanatique obtus. Il peut être un fanatique religieux, un intégriste ou simplement un fervent défenseur d'un code moral ou de la loi. Dans tous les cas, en plus d'être têtu, il est prosélyte et n'hésite pas à montrer son adoration. En termes de jeu, cet inconvénient est sujet à l'interprétation de son personnage par le joueur et n'ajoute aucun point de règle. Au joueur de rester en accord avec l'inconvénient et de se sentir capable de jouer un personnage de ce type.



VI. L'AMOUREUX

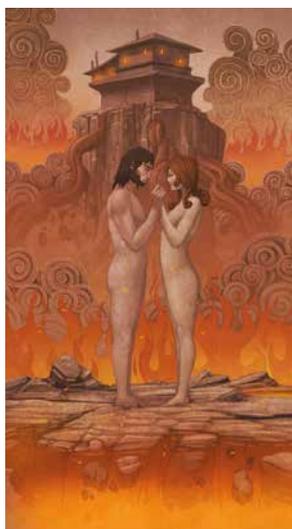
C'est la lame qui symbolise une décision à prendre, un choix difficile, une hésitation. Elle représente aussi le libre arbitre, l'initiation, l'amour, le désir ou encore la passion.

Passé : Un amour puissant, une absence d'amour, une activité sexuelle débordante, une abstinence, un dilemme, un choix difficile, une hésitation qui cause du malheur, un personnage libre, un hors-la-loi, une envie de liberté, un anarchiste.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Aisance :* Par adaptabilité ou par contrôle de son corps, le héros fait preuve d'une aisance particulière avec tout type d'armures et d'armes. Il peut, par exemple, tirer à la mitrailleuse tout en se déplaçant ou nager avec une armure de plate. En termes de jeu, le PJ ignore l'effet *lourd* des armes. Cependant, il doit quand même les tenir à deux mains pour pouvoir les utiliser.

Inconvénient : *Graveleux :* De façon naturelle ou à cause d'un traumatisme, le PJ ne peut s'empêcher d'insérer des remarques graveleuses dans tout ce qu'il dit. En outre, son obsession le pousse à agir parfois dangereusement et à mettre dans l'embarras ses coéquipiers et les personnes qui lui plaisent. Pour tous ses tests de *Parole* et d'*Aura* impliquant de communiquer avec une personne l'attirant sexuellement (à la discrétion du MJ), le PJ voit son niveau de difficulté augmenter d'un cran.



VII. LE CHARIOT

Cette carte représente le progrès, la réussite, mais aussi la conciliation de forces opposées, l'amitié naissant entre des ennemis ou une haine se dissolvant. Parfois, elle représente aussi une opposition très farouche.

Passé : Un ennemi devenu ami, une réussite retentissante, un combat remporté avec facilité, une bataille remportée avec difficulté, de la haine qui se transforme en amour, un ennemi juré, des amis chers qui se trahissent.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Sûr de soi :* Le PJ est doté d'une confiance quasi absolue dans ses paroles et son jugement sans pour autant faire preuve de prétention. De ce fait, il bénéficie d'un bonus d'une réussite automatique à tous ses jets base *Parole* lorsqu'il interagit avec des personnages humains.

Inconvénient : *Ennemi juré :* Le personnage s'est fait un ennemi juré dans une organisation rivale ou ennemie du Knight. Cet ennemi est un personnage puissant (à la discrétion du MJ) et fera tout pour tuer le personnage, jeter la honte sur lui, blesser ses proches ou simplement lui faire du mal.



VIII. LA JUSTICE

La huitième lame du tarot symbolise l'ordre, l'équilibre, la stabilité, mais aussi la logique et les mathématiques. Elle représente aussi parfois l'administration et un ordre complexe, fait de sous-ordres qui s'imbriquent telles des organisations kafkaïennes.

Passé : Un poste dans une administration, une vie au service des forces de l'ordre, une vie stable, un scientifique, une stabilité qui dérange, se noyer dans l'administration, un ordre qui oblige à l'abominable, faire face à une justice aveugle.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Bon sens :* Disposant d'un bon sens et d'une logique innés, le héros est particulièrement difficile à manipuler. Par conséquent, il reçoit un bonus d'une réussite automatique lors des jets qu'il effectue pour savoir s'il est berné ou non, peu importe le combo. De plus, en cas d'échec critique lors de ce jet, le PJ subit seulement les effets d'un échec normal.

Inconvénient : *Trop prudent :* Le personnage est si prudent qu'il agit parfois plus lentement que prévu. Ce n'est pas de la peur, à ce qu'il dit, mais plutôt « une analyse en détail de la situation ». En termes de jeu, plutôt que de lancer 3D6 pour déterminer son *initiative*, le PJ lance seulement 2D6 (plus les bonus appropriés évidemment).



IX. L'ERMITE

Cette carte représente le temps qui passe, mais aussi la méditation, l'introspection et la solitude. C'est aussi le symbole du retard, d'une attente qui dure ou encore de quelque chose qui ne vient pas.

Passé : Une retraite solitaire, une fuite loin du monde, de trop longues études, un coma prolongé, un ami ou un amour disparu, une promotion qui ne vient pas, un héros laissé pour mort, un isolement en asile psychiatrique, un séjour en prison.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Esprit d'acier :* Le personnage est habitué à gérer ses émotions seul et sait qu'il peut compter sur lui-même avant toute autre personne. S'il mécanise souvent ses émotions, il résiste mieux à l'Horreur et perd moins facilement espoir. En termes de jeu, lors des pertes de points d'espoir, peu importe leurs sources, le personnage perd toujours 1 point d'espoir de moins que ne l'annoncent le MJ ou les dés.

Inconvénient : *Solitaire :* Le personnage est habitué à la solitude et ne fait jamais totalement confiance aux autres. Même les chevaliers de sa coterie ne sont pour lui que des amis, rien de plus. De fait, lorsque le PJ participe à un test d'aide, qu'il en soit le PJ central ou non, la difficulté du test est augmentée de un.



X. LA ROUE-DE-FORTUNE

La dixième lame du tarot, à l'inverse de l'Ermite, symbolise l'inattendu, l'initiative, le partage, mais aussi la spontanéité, l'intuition, l'instinct ou encore des événements inattendus mais heureux. Par extension, elle est aussi associée à la chance et aux jeux en général.

Passé : Une intuition qui sauve la vie, une chance aux jeux, une victoire inattendue, un gagnant à une loterie, une chance très favorable, un instinct hors du commun, des initiatives heureuses, une générosité bienvenue, une naissance heureuse, un accident qui crée du bon.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Chanceux* : Le personnage possède une chance hors du commun. Il est capable de réussir des choses inattendues ou de gagner de manière totalement imprévue. En termes de jeu, une fois par partie, le PJ peut relancer gratuitement tous les dés d'un test qu'il a raté.

Inconvénient : *Mauvaises intuitions* : Le héros, s'il est très intuitif, a parfois des intuitions qui peuvent le conduire, lui et ses proches, à sa perte. Ainsi, en termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut décider qu'un test comportant la caractéristique *Instinct* ou *Perception* effectué par le héros échoue automatiquement (après que le personnage a lancé les dés).



XI. LA FORCE

La lame de la Force représente la puissance et l'énergie de l'être humain. C'est aussi devenu par extension le symbole de la force d'une personne dans son essence, mais aussi dans ce qu'elle maîtrise ou possède.

Passé : Une puissance qui aide, une force physique développée, une victoire par la force, une victoire sportive, une carrière sportive, de nombreux atouts à disposition, des possessions qui rendent puissant, une grande force d'esprit, une grande force morale.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Dur à cuir* : Le personnage est plus résistant que la moyenne et dispose d'une endurance presque hors du commun, pouvant subir plus de coups et de blessures que quiconque. En termes de jeu, le personnage dispose de 5 points de santé supplémentaires, ce qui augmente son total de points de santé de 5.

Inconvénient : *Forcené* : Le héros pense que la violence et la force sont les meilleures armes du Knight dans sa guerre contre l'Anathème. Il use et abuse de ses armes et de ses muscles, même quand la situation exige discrétion et subtilité. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut obliger le personnage à lancer une attaque sur un ennemi présent si l'équipe prend trop de temps à réfléchir à un plan ou à discuter sur la meilleure organisation à mettre en place.



XII. LE PENDU

Cette lame symbolise tout ce qui emprisonne l'esprit humain et qui « le contraint » au sens large du terme. On peut ainsi y associer le corps, mais aussi les vœux, les idéaux et les sacrifices. On associe aussi à la lame du Pendu l'oubli de soi, le désintéressement et la pureté du corps.

Passé : Un ascète, un code moral très prononcé, un vœu monacal, un idéal, un respect de la loi qui emprisonne, un coma de courte durée, un corps autrefois paralysé, un sacrifice consenti, un sacrifice obligé, un désintéret de la société, un corps sain.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Code moral* : Le personnage dispose d'un code moral qui balise sa vie et qui peut être défini en quelques points ou encore d'un vœu qu'il respecte à la lettre. Il peut être proche du code du Knight ou non. En termes de jeu, le personnage dispose d'une motivation mineure supplémentaire (voir **étape 6 – page 127**) intitulée : respect du code.

Inconvénient : *Sacrifice total* : Le personnage a tout sacrifié à un moment de sa vie. Il n'a plus de famille, plus d'ami et est peut-être une nouvelle personne. Motiver le personnage est difficile et seul son travail au Knight semble lui permettre d'exister encore. En termes de jeu, le héros ne possède pas de motivation majeure.



XIII. L'ARCANE SANS NOM

L'Arcane sans nom, aussi nommé la Mort, est une lame un peu particulière, car il symbolise la fin et une absence d'évolution à venir. Pour certains, il symboliserait aussi le renouveau, la renaissance ou la régénération.

Passé : Un accident brutal, une amnésie, la mort qui frappe un ou des proches, un héros sans famille, un personnage venu de nulle part, une identité nouvelle, un héros âgé.

(Cette lame est incompatible avec celle de la Maison-Dieu, si cette dernière carte est tirée en même temps que l'Arcane sans nom dans le cas d'un tirage aléatoire, le PJ doit remplacer une des deux cartes par une autre tirée aléatoirement.)

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Trompe la mort :* Le héros semble être ignoré par la mort, comme s'il s'accrochait à la vie de toutes ses forces, même lors des pires situations. En termes de jeu, lorsque le personnage est mis à l'agonie, peu importe la raison, il ignore le résultat « mort » sur la table des blessures et prend le résultat le plus proche. Cet avantage ne peut être utilisé qu'une fois par mission.

Inconvénient : *Vétéran :* Le personnage est déjà bien âgé, il a sans doute plus de 50 ans et ses potentiels sont plus difficiles à développer. S'il possède déjà de l'expérience, il est plus difficile pour lui d'en acquérir. En termes de jeu, le personnage ne peut augmenter ses scores d'aspects au-delà de 7.



XIV. LA TEMPÉRANCE

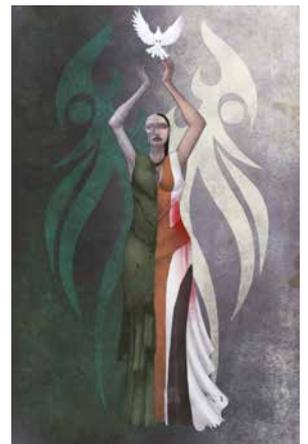
La quatorzième lame du tarot symbolise l'équilibre du corps, la guérison, la régénération, les soins et les miracles. Elle signifie aussi l'évolution positive du corps, et parfois un changement négatif, notamment en ce qui concerne les maladies ou le laisser-aller.

Passé : Une guérison miraculeuse, une maladie grave soignée, des blessures graves vite oubliées, une régénération hors du commun, une vie à perfectionner son corps, une vie au service des malades, une vie dans un lieu de soin, un soigneur, des maladies nombreuses, une maladie rare, un laisser-aller total.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Guérison rapide :* Le personnage est doté d'un métabolisme plus rapide que la normale. Il récupère vite, très vite, et semble pouvoir se remettre de blessures qui laisseraient normalement sur le carreau. En termes de jeu, cela signifie que le personnage met deux fois moins de temps à récupérer ses points de santé. De plus, lorsque le personnage récupère des points de santé grâce à des soins, des nanoM ou des nœuds médicaux, il en récupère toujours 3 de plus.

Inconvénient : *Immunité déficiente :* Le héros a le malheur de posséder une résistance aux maladies, aux poisons et aux toxines quasi nulle, ce qui peut le mettre dans des situations très périlleuses. En termes de jeu, lorsque le personnage doit subir une maladie, les effets d'un poison ou d'une toxine, le MJ ne lance pas de dés de dégâts, car le PJ subit automatiquement le maximum.



XV. LE DIABLE

La lame du tarot nommée le Diable représente tous les excès, les instincts primaires, le pouvoir, le sexe, l'argent et le rock'n'roll. Elle symbolise aussi tous les appétits dévorants, l'excitation, l'animalité et la bestialité en général. C'est sans doute une des lames les moins positives du tarot.

Passé : Une vie d'excès, des instincts primaires qui conduisent à des problèmes, une réaction violente aux conséquences néfastes, une animalité dérangeante, un lien aux animaux, un problème avec les animaux, la drogue, l'alcool, l'argent utilisé pour se faire du mal, une dépendance.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Instinct animal :* Le personnage possède un instinct très prononcé qui lui permet de percevoir des choses et des événements avant les autres. En termes de jeu, le héros reçoit un bonus de +10 à son *initiative* lors des embuscades qu'il subit et conserve ses scores de *défense* et de *réaction* lorsqu'il subit une attaque surprise ou lorsqu'il est attaqué dans le dos.

Inconvénient : *Brute :* Le héros est une brute finie, avec un comportement violent et une attitude de bourrin. Si sa vie ne se résume pas forcément à ces vérités, il est probable que le héros soit quelqu'un de simpliste, qui aime rabaisser les autres et qui adore la violence et ses conséquences. En termes de jeu, le personnage ne peut pas augmenter son score dans l'aspect *Machine* au-delà de 5.



XVI. LA MAISON-DIEU

Sans doute une des lames les plus connues du tarot, la Maison-Dieu représente la destruction, la fin, l'acte d'exterminer la vie, les choses et faire table rase de tout. Mais cette lame est aussi associée à la renaissance après une destruction nécessaire et à la naissance de nouveaux potentiels. Elle peut donc symboliser le renouveau et une nouvelle capacité à mieux évoluer.

Passé : Une amnésie, une ville ou un village anéanti, la fin d'une vie, une naissance heureuse, une perte chère, une table rase du passé, la jeunesse, une envie d'expérience, un manque d'expérience.

(Cette lame est incompatible avec l'Arcane sans nom, si cette dernière carte est tirée en même temps que la Maison-Dieu, dans le cas d'un tirage aléatoire, le PJ doit remplacer une des deux cartes par une autre tirée aléatoirement.)

Bonus : Les bonus accordés par la Maison-Dieu sont un peu particuliers. En effet, le personnage ne reçoit pas de bonus en point de caractéristique, mais à la place, il reçoit 2 points d'aspect à répartir librement.

Avantage : *Soif d'apprendre* : Le personnage est sans doute jeune et a besoin d'en apprendre toujours plus de ses coéquipiers. Il les prend sans doute pour exemple et essaie de devenir aussi bon qu'eux dans leurs domaines de prédilection. En termes de jeu, une fois par partie et uniquement à Camelot, le héros peut apprendre d'un autre personnage joueur pour augmenter une caractéristique. Ce personnage, qui est nommé professeur, entraîne le héros pendant des heures. Il ne peut le faire que s'il possède la caractéristique concernée à un niveau supérieur de 2 points à celui du héros. Au terme de l'entraînement, le héros peut augmenter la caractéristique concernée de 1 point, en payant un coût en expérience divisé par 2.

Inconvénient : *Amnésique* : Qu'il ait été retrouvé à moitié mort sur une plage ou qu'il se soit réveillé dans un hôpital, le personnage semble n'avoir aucun passé et être inconnu de tous. Il semble tout de même posséder un avenir glorieux au sein du Knight. En termes de jeu, le passé du héros doit être composé par le MJ et rester secret, ses avantages sont aussi choisis par le MJ et seront révélés au héros au cours des différentes parties de *Knight* (au bon vouloir du MJ).



XVII. L'ÉTOILE

Occulte par excellence et considérée par beaucoup comme une carte bénéfique, cette lame représente littéralement la bonne étoile. Elle est associée au futur radieux, à la chance, mais aussi aux rêves, au sommeil et à la confiance en l'avenir.

Passé : Des rêves prémonitoires, une chance insolente, une carrière exemplaire, une vie facile, des amis en or, une confiance en l'avenir, des cauchemars, un sommeil absent, des réussites qui rendent jaloux.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Rêves prémonitoires* : Le personnage fait régulièrement des rêves prémonitoires. Il en a conscience et, même s'il ne maîtrise pas ce don, il peut parfois s'avérer très utile. En termes de jeu, une fois par partie, lorsque son personnage dort, le joueur peut demander au MJ ce qu'il voit dans ses rêves prémonitoires. Le MJ doit répondre au joueur de façon sibylline, par deux ou trois phrases allégoriques sur la suite du scénario ou encore sur un personnage important de l'aventure. Cette réponse ne doit pas mal aiguiller le joueur et, bien évidemment, ne pas l'amener sur de fausses pistes (mais bien sûr, le personnage peut toujours mal interpréter ses rêves).

Inconvénient : *Cauchemars* : Depuis quelques années, suite à un traumatisme, le personnage dort très mal et fait régulièrement des cauchemars terribles (à préciser en accord avec le MJ) qui l'empêchent de dormir et dévorent son sommeil en plus d'alimenter sa fatigue. En termes de jeu, lorsque le personnage dort ou se repose pour récupérer des points de santé, il doit lancer 1D6. Sur un résultat pair, tout va bien, la récupération et la nuit sont normales. Sur un résultat impair, le héros subit une nuit de cauchemars et ne récupère aucun point de santé, même en cas de soin à l'infirmerie du Knight, et perd 1 point d'espoir.



XVIII. LA LUNE

La dix-huitième lame du tarot symbolise les illusions, le mensonge et ce qui touche aux reflets de soi. Elle représente aussi l'inconscient, les lapsus et en général le monde abstrait. D'une manière plus prosaïque, elle est aussi associée aux miroirs, à l'argent et à tout ce qui brille.

Passé : Un souvenir enfoui dans l'inconscient, des rêves d'un autre monde, des jumeaux, un lapsus régulier qui dérange, un trouble obsessionnel compulsif, une peur irraisonnée, la peur des autres, un illusionniste, une croyance qui se révèle fausse, un mensonge qui dure, un secret bien gardé.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Menteur professionnel :* Le héros est très doué pour mentir et faire passer des vessies pour des lanternes. S'il n'est pas forcément un escroc, il ment avec un naturel et un aplomb que beaucoup envieraient s'ils savaient que le personnage ment. En termes de jeu, lorsque le personnage effectue un jet *Parole* combo *Discrétion*, la difficulté du test est réduite d'un niveau (un test difficulté faisable passe à un test difficulté facile).

Inconvénient : *Lunatique :* L'inconstance est caractéristique du personnage dont les émotions et les idées varient au fil des jours. Qu'il soit lunatique, bipolaire ou cyclothymique, le héros est sujet à des accès d'humeur, passant de la joie à la tristesse, de la sérénité à l'excitation en quelques instants. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut décider de l'émotion du héros ou de son sentiment actuel. Il peut être en totale contradiction avec son comportement jusqu'à présent et, bien entendu, provoquer des malus sur ses différents jets (à la discrétion du MJ).



XIX. LE SOLEIL

Comme on peut s'en douter, la lame du tarot nommée le Soleil représente la lumière, la joie, l'or et l'abondance. C'est une carte particulièrement bénéfique, qui est tout de même rapprochée de la vanité, de l'égoïsme et du paraître. Plus généralement, elle est aussi associée à la vérité, à l'illumination, au discernement, à la gloire et à la célébrité.

Passé : Une illumination, une grande joie, une découverte en or, une célébrité bien acquise, une gloire méritée, la découverte de la vérité, la découverte d'un secret, un éducateur, un professeur, la vanité, une envie de bien paraître.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Rayonnement :* Le personnage est doté d'une aura naturelle qui reconforte les autres et leur permet de se dépasser. Profondément bienveillant, c'est un leader-né, qui est capable de pousser ses alliés à donner le meilleur d'eux-mêmes. En termes de jeu, lorsque le personnage est aidé par les PJ pour effectuer une action, ceux-ci reçoivent un bonus d'un dé à leur jet, peu importe la caractéristique utilisée, et ce, même lors d'un mode héroïque.

Inconvénient : *Égoïste :* Le personnage pense à lui avant de penser aux autres, c'est comme ça. Son intégrité, sa mise en avant, sa gloire sont plus importantes que ce qui peut arriver aux autres, même à ses alliés. En termes de jeu, le personnage ne peut jamais être adjuvant lors d'un mode héroïque. Il ne sort cependant pas de la scène et peut agir pendant le mode, totalement normalement, comme si c'était une phase classique, et accomplir des actions.



« LA **LUMIÈRE** EST
IMPALPABLE,
IMPROBABLE,
ET POURTANT ELLE EST »

LANCELOT

XX. LE JUGEMENT

La vingtième lame du tarot représente la foule et ce qui touche aux interactions entre les personnes. Elle symbolise ainsi la réputation bonne ou mauvaise, les jugements, les discours. Dans une moindre mesure, le Jugement est aussi associé à la libération et à l'emprisonnement, aux forces de l'ordre, à l'équité et son contraire.

Passé : Une bonne réputation, une mauvaise réputation, une manifestation, une émeute, un jugement qui sauve, un jugement qui condamne, un tribunal, les forces de l'ordre, la prison, une libération, une injustice, un public.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Empathie :* Le personnage est doué d'une empathie naturelle avec les gens. Il peut comprendre ses interlocuteurs, détecter leurs sentiments et leurs émotions en quelques regards. En termes de jeu, lorsque le personnage cherche à déceler les émotions ou les sentiments d'un interlocuteur, il reçoit un bonus d'une réussite automatique à son jet base *Instinct* et ignore les éventuels échecs critiques.

Inconvénient : *Prisonnier :* Le personnage est un prisonnier, recruté par le Knight directement en prison. Pour s'assurer qu'il ne tente pas de s'échapper, la section Tarasque du Knight a implanté dans le héros un micro-explosif commandé à distance capable de lui faire sauter la cervelle à la moindre incartade. En termes de jeu, la motivation majeure du personnage doit être : Retrouver la liberté. Tant que cette motivation n'a pas été accomplie, le personnage ne peut pas récupérer ou gagner de points d'espoir (les conditions de l'accomplissement de cette motivation doivent être créées en concertation avec le MJ, il peut par exemple s'agir d'un nombre de missions accomplies, d'un acte particulièrement héroïque, etc.).



XXI. LE MONDE

Cette lame symbolise l'harmonie, l'équilibre, l'accomplissement d'un projet ou d'une œuvre, mais aussi la nature et tout le règne vivant. En général, le Monde signifie un succès ou des circonstances favorables, mais peut aussi être vu comme un éparpillement entre différents sujets, un revers de fortune ou une hostilité de la nature.

Passé : Une relation harmonieuse, une vie équilibrée, un grand projet accompli, une œuvre terminée, un travail dans la nature, une profession en lien avec les animaux, une vie éparpillée, une malchance qui change la vie, une blessure grave due à un animal, une catastrophe naturelle vécue et qui a blessé, une catastrophe naturelle sans gravité.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 3 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Avantage : *Créateur-né :* Le personnage est doué de ses mains pour fabriquer des choses et créer des œuvres. Par chance, la flamme artistique ne l'a jamais quitté et il continue son art. Il peut être peintre, sculpteur ou encore musicien et fait profiter le Knight de ses compétences artistiques. En termes de jeu, le personnage pratique un art. Il peut ajouter une motivation supplémentaire à ses motivations mineures : Réaliser une œuvre. Elle fonctionne comme n'importe quelle motivation mineure.

Inconvénient : *Porte-malheur :* Le personnage est un porte-poisse, un vrai de vrai, de ceux qui façonnent l'histoire par les catastrophes qu'ils amènent. Si le malheur ne le touche pas forcément lui, il touche ceux qui l'accompagnent. En termes de jeu, une fois par partie, le MJ peut considérer qu'un test raté par le héros ou par un de ses alliés est un échec critique. Cet inconvénient peut se cumuler si plusieurs PJ le choisissent.



LA LAME SANS NOMBRE : LE FOU

Carte très mystérieuse, la lame du Fou n'est pas numérotée et peut signifier un grand nombre d'éléments et symboliser quantité de choses. Généralement, elle représente l'insouciance, la naïveté, l'innocence et bien entendu la folie. Certains l'associent aussi aux choses feintes, à la fausse innocence, la fausse naïveté.

Passé : Une innocence bafouée, une naïveté qui coûte cher, des enfants, des fous, des gens diminués, une folie feinte, une culpabilité dissimulée, une démence passagère, une maladie psychologique, un asile.

Bonus : Les bonus accordés par le Fou sont un peu particuliers. En effet, le personnage ne reçoit pas de bonus en point d'aspect, mais à la place, il reçoit 6 points à répartir dans n'importe quelles caractéristiques.

Avantage : *Chevalier véritable :* Le personnage est pur, réellement. Il est bienveillant, généreux, un véritable chevalier, avec de l'honneur, aucune mauvaise intention et son but est de sauver l'Humanité. Il fait preuve d'une abnégation sans pareille. C'est un vrai héros. En termes de jeu, le personnage peut déclencher le mode héroïque lorsqu'il ne possède que 4 points d'héroïsme (au lieu des 6 points habituels), mais son total reste toutefois limité à 6. En contrepartie, le moindre acte de malveillance de sa part est puni par la perte d'1 point d'héroïsme.

Inconvénient : *Trouble mental :* Le personnage possède un trouble psychologique qui affecte sa vie de tous les jours et la rend difficile. En termes de jeu, le personnage possède soit une phobie (exemples : le sang, la foule, l'altitude, les insectes, l'eau, les lieux fermés, les maladies, etc.) ou un trouble compulsif (exemples : pyromanie, kleptomanie, comptage de détails qui l'entourent, etc.). Cet inconvénient est essentiellement basé sur le roleplay, mais peut tout de même apporter des malus en dés sur un jet si le MJ le juge nécessaire.



ÉTAPE 4 : LE HAUT FAIT

Pour avoir été choisi au sein du Knight, le personnage doit avoir accompli un exploit, réalisé quelque chose de grand, qui résonne pour plusieurs personnes. Un chevalier n'est pas n'importe qui et doit être un modèle pour l'Humanité. De fait, un ou plusieurs de ses actes passés doivent constituer le début de sa légende et signifier au monde qu'il est capable d'exploits, que c'est un vrai héros.

Le haut fait peut avoir été accompli par le héros il y a des années ou seulement quelques jours, mais doit être assez retentissant pour constituer un vrai fait héroïque. Certains hauts faits nécessitent des conditions ou des restrictions, comme posséder des scores minimums dans une caractéristique. Chaque haut fait apporte des bonus qui sont précisés dans sa description. Enfin, c'est en accomplissant son haut fait que le personnage reçoit son surnom, qui lui restera tout le long de sa carrière. Pour chaque haut fait, une liste de surnoms est proposée au joueur. Il peut choisir un des surnoms proposés ou en inventer un.

À cette étape, le joueur doit donc choisir un haut fait parmi ceux de la liste ci-dessous ou en inventer un avec les bonus adéquats (avec l'accord du MJ) :

SURVIVANT DE LA PESTE ROUGE

Lorsque la peste rouge a frappé la côte Est des États-Unis, le héros était présent et a été touché par ce mal. Son corps en a subi tous les symptômes et, contre toute attente, il a survécu au pire. Même s'il en garde des séquelles graves sur le corps, le personnage est connu pour être plus résistant que la normale.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Endurance* ou de 4 en *Hargne*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Survivant, l'Abîmé, le Dévasté

TORTURÉ DANS LES TÉNÈBRES

Le héros a été enlevé par des créatures des ténèbres et est resté captif pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Dans l'obscurité, il a été torturé, souillé, peut-être même pire. Mais défiant tous les pronostics, le personnage s'en est sorti vivant, à la force de ses bras ou grâce à sa volonté. Il ne se souvient de rien, seulement des cris des créatures et des siens.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Endurance* ou de 4 en *Force*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Torturé, le Ténébreux, le Sombre

COMBAT DE TITANS

Le personnage a été recruté par le Knight pour avoir combattu et vaincu une puissante créature des ténèbres (à définir) qui le traquait. Bien que profondément blessé lors du combat, le héros a tué l'abomination avec un armement rudimentaire, comptant plus sur sa force et son endurance. Il a gagné ce combat normalement perdu d'avance.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Chair*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Chair* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Poing, le Forcené, le Colosse

EN TERRITOIRE ENNEMI

Le chevalier, comme de nombreuses autres personnes, a vu sa maison, son village ou sa ville disparaître sous une tache de ténèbres. Seul ou avec un groupe qu'il a mené, le personnage a réussi à s'échapper de l'obscurité, à éviter les créatures qui rôdaient dans les ombres et à résister au mal qui l'encerclait. Grâce à sa hargne et à sa capacité à se mouvoir rapidement, le héros en a réchappé, ce qui lui a valu un recrutement au sein du Knight.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Bête*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Discret, l'Ombre, le Fantôme

LE RENOUVEAU DE L'ESPOIR

Le héros a subi le désespoir, il a peut-être fait du mal à ses proches ou à des innocents et possédait les stigmates de la perte totale d'espérance. Cependant, seul, le personnage a retrouvé l'espoir. Grâce à sa propre hargne, à sa combativité, il est l'un des rares à être sorti seul de cet état qui rend fou et tue une quantité tristement phénoménale d'êtres humains.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Hargne* ou de 4 en *Sang-Froid*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Espéré, le Lumineux, l'Innocent

HÉROS DE GUERRE

Le personnage est un combattant-né, il a participé à une guerre, plusieurs grandes batailles et est connu pour être un excellent guerrier. Qu'il soit un mercenaire, un simple survivant ou encore un soldat, le héros a été repéré pour avoir remporté une victoire et avoir été porté en héros par ses alliés.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Combat* ou de 4 en *Tir*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* ou *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Champion, le Hérault, le Guerrier

CONSTRUCTION DE LA PREMIÈRE ARCHE

Le héros est l'un des créateurs ou ingénieurs qui ont participé à la construction de la première arche, celle de Londres. Reconnu comme concepteur ou architecte par les immortels et les citoyens, le personnage est une célébrité au sein des milieux scientifiques et technologiques. Cependant, avoir posé une pierre à l'édifice, si grande soit-elle, ne permet pas au chevalier de connaître les secrets des arches.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Technique* ou de 4 en *Savoir*. Ce haut fait est interdit aux archétypes rebut et agent du Nodachi.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Architecte, le Créateur, le Constructeur

CONCEPTION DE LA PREMIÈRE MÉTA-ARMURE

De près ou de loin, le personnage a aidé Merlin à concevoir Excalibur. Il était un des acteurs, lointain, de la libération de Dublin par Arthur. Bien qu'il ne connaisse pas tous les rouages des armures du Knight, le héros en a certainement dessiné des pièces, fabriqué des composants et peut-être même créé des pans entiers.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Technique* ou en *Savoir*. Ce haut fait est interdit à l'archétype agent du Nodachi.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Machine* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : L'Armurier, le Forgeron, le Fabricant

DÉCOUVERTE D'UNE TACHE DISSIMULÉE

Grâce à une longue enquête, le personnage a découvert une tache de ténèbres dissimulée dans un endroit reculé, dans des égouts, des catacombes, une forêt profonde ou encore un gigantesque bâtiment abandonné. Par son investigation, la tache a été levée par le Knight et des centaines, voire des milliers de personnes ont été sauvées.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Perception* ou de 4 en *Instinct*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Limier, le Traqueur, l'Observateur

GUIDE

Le personnage a sauvé une communauté entière quand il en a pris la tête pour la guider face à l'invasion des ténèbres. Que la communauté ait été noyée sous les ténèbres ou menacée par des créatures, le héros a organisé la fuite ou les défenses des siens et a réussi à mobiliser les bonnes personnes autour de lui. Grâce à son charisme et sa capacité à diriger, il a été recruté par le Knight.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Parole* ou de 4 en *Perception*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Guide, le Voyageur, le Capitaine

« MARCHEZ SUR
LES CHEMINS DE VOTRE

COURAGE »

KAY

CRÉATION DU KNIGHT

Le personnage a participé de près ou de loin à la création du Knight, sans être pour autant un chevalier de la Table Ronde ou un proche d'Arthur. Dans tous les cas, il est reconnu au sein du Knight comme l'un des premiers chevaliers et est simplement célèbre. Les membres de l'organisation lui font naturellement confiance.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Aura* ou de 4 en *Combat*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Fondateur, le Sénéchal, l'Allié

TUEUR DE TÉNÈBRES

Seul ou en équipe, le personnage a initié et participé à la chasse d'une créature des ténèbres dans une ville peuplée ou une arche. Par sa ruse, sa discrétion et son sens de l'enquête, le héros a réussi à débusquer la créature et à l'éliminer, de manière froide et subtile, avec vraiment peu d'aide.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Discrétion* ou 4 en *Perception*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui y sont liées.

Surnoms : Le Nettoyeur, l'Assassin, le Bourreau

DÉFENSEUR DE L'ART

Le héros a défendu avec ardeur une œuvre d'art ou un artiste. Ayant rapidement compris le pouvoir de l'art, il l'a emporté jusqu'à une arche depuis des ténèbres très denses. Le PJ était prêt à y laisser sa vie, comme si une mission d'intérêt supérieur motivait son abnégation.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Hargne* ou de 4 en *Sang-Froid*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Bête* ou *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui sont liées à l'aspect choisi.

Surnoms : Le Mécène, le Gardien, le Conservateur

SAUVEUR

Par hasard, ou parce qu'il en était proche, le héros a sauvé un des chevaliers de la Table Ronde d'une mort certaine ou d'un accident. Depuis, il est entré au service de ce chevalier, possédant une relation privilégiée pouvant prendre la forme d'une confiance solide, d'une amitié vraie ou même d'une forme d'amour. Le héros est connu pour être le protecteur de ce chevalier de la Table Ronde.

Condition/restriction : Nécessite un score minimum de 4 en *Perception* ou de 4 en *Sang-Froid*.

Bonus : Le PJ gagne 1 point dans l'aspect *Masque* ou *Dame* et 2 points à répartir comme il le désire dans les caractéristiques qui sont liées à l'aspect choisi.

Surnoms : Le Protecteur, le Sauveur, le Garde du corps

HAUT FAIT PERSONNALISÉ

Un PJ peut bien entendu avoir accès à aucun haut fait ou avoir envie de personnaliser son haut fait et d'inventer son propre exploit. Le millier de chevaliers n'a pas été recruté sur ces seuls 14 hauts faits. En accord avec le MJ, un joueur peut développer son propre haut fait. Attention, il y a cependant des règles précises :

- ⌘ Le haut fait doit être nommé, comme ceux précédemment cités.
- ⌘ Un haut fait ne peut apporter qu'un seul point bonus dans un aspect et seulement deux points bonus dans les caractéristiques qui y sont liées.
- ⌘ Le surnom du personnage doit être directement relié au haut fait et ne pas être ridicule (pas de Pipo et Molo, ni de BlackWarrior 64).

Une fois ces éléments établis et respectés, le haut fait est créé et entre dans la liste des hauts faits du Knight.



ÉTAPE 5 : LE BLASON ET LE VŒU

Lorsque le jeune écuyer entre enfin en service, juste après sa formation, il doit choisir ou reçoit un blason, ce qui fait de lui un vrai chevalier. Chaque blason est associé à un vœu, un objectif général qui offre une motivation mineure supplémentaire au personnage (voir **étape 6 – page 127**). En dehors de cela, le blason est purement un élément de roleplay de l'univers de *Knight*, un personnage peut respecter son blason au mot près ou au contraire, composer avec sa propre morale (auquel cas, la motivation est plus difficile à atteindre). Le personnage doit choisir un unique blason parmi ceux proposés ci-dessous.

LE CORBEAU

Le corbeau symbolise la compréhension. Un chevalier arborant ce blason doit se montrer curieux et être à l'écoute des autres. Il est souvent porté par les chevaliers se spécialisant comme enquêteurs.

Vœu : Participer à la résolution d'un crime, d'un enlèvement, d'un meurtre ou d'un assassinat.

LE TAUREAU

Cet animal représente la force de conviction et l'attachement aux règles. Un héros possédant ce blason est absolument loyal au Knight, à ses membres et à son code.

Vœu : Respecter, à chaque mission, le code d'honneur du Knight.

LE LION

Le blason du lion représente le courage, la volonté de combattre pour ses idéaux et les siens, malgré la peur ou la douleur. C'est l'un des blasons les plus courants au sein du Knight.

Vœu : Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger.

LE DRAGON

Ceux qui arborent le blason du dragon sont les héros les plus honnêtes qui soient, des symboles de droiture, de pureté et de respect. Ils suivent la loi des Hommes et s'adaptent à celle qu'on leur dicte.

Vœu : Respecter la loi locale et ne jamais mentir.

L'OURS

Ce blason représente la protection. C'est celui des gardiens, des sentinelles, des protecteurs en général, de tous ceux qui défendent la vie. Les chevaliers qui l'arborent défendent la vie humaine à tout prix, faisant écran de leur propre corps pour empêcher un massacre ou un meurtre.

Vœu : Empêcher la mort d'un être humain.

LE CERF

Le cerf symbolise l'honneur et, surtout, le respect de la hiérarchie. Un personnage arborant ce blason est sans doute très déférent, obéissant, un fervent serviteur d'Arthur et des chevaliers de la Table Ronde.

Vœu : Obéir à la lettre aux ordres des chevaliers et d'Arthur.

L'AIGLE

Nommés « les justes », ceux qui arborent le blason de l'aigle sont les garants de la justice au sein du Knight et ailleurs. Ils font respecter la loi du Knight et son code où qu'ils aillent, peu importe leurs interlocuteurs (sauf les immortels et leurs principaux attachés).

Vœu : Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué.

LE SANGLIER

Le sanglier symbolise le labeur, le travail et l'atteinte des objectifs malgré les difficultés, les embûches et les ennemis. Bien souvent, ce blason sied particulièrement aux jeunes chevaliers qui souhaitent faire un vœu simple.

Vœu : Accomplir le ou les objectifs actuellement fixés, coûte que coûte.

LE SERPENT

Symbole du savoir, mais aussi des ténèbres pour les chevaliers, le serpent est un blason qui est porté par peu de chevaliers. Généralement mal vus, ceux qui le portent semblent côtoyer les ténèbres plus que de raison pour percer leurs secrets.

Vœu : Découvrir les secrets de l'Anathème.

LE LOUP

Le loup représente la solidarité entre les chevaliers. Les membres du Knight arborant ce blason sont particulièrement solidaires des autres chevaliers et font tout pour les aider dans leurs actions, les protéger, quitte à sacrifier leur propre vie.

Vœu : Protéger un chevalier alors qu'il est en danger.

ÉTAPE 6 : LES MOTIVATIONS

Les motivations d'un chevalier sont ce qui lui permet de conserver espoir, de ne pas céder à l'Horreur, de ne pas tomber dans les ténèbres. Dans *Knight*, les PJ doivent se servir de leurs motivations pour récupérer des points d'espoir. C'est l'une des seules et rares solutions qu'ils ont et ils doivent la mettre volontairement en avant pour recouvrer leur combativité. Sans motivation, un chevalier risque de devenir dément ou de se faire posséder par l'obscurité, en bref, d'être gagné par le désespoir.

En termes de jeu, il existe deux types de motivation, les motivations mineures et majeures.

LES MOTIVATIONS MINEURES

Une motivation mineure mobilise le personnage sur des objectifs récurrents et généraux comme le respect d'un idéal, faire le bien, être généreux, obtenir la reconnaissance des autres, etc.

Un PJ possède de base (sauf blason, avantage et inconvénient) deux motivations mineures, définies librement par le joueur en accord avec le MJ.

Lorsque le MJ estime qu'une motivation mineure d'un personnage est accomplie ou qu'il obtient un élément correspondant à sa résolution, il doit lui permettre de récupérer 1D6 points d'espoir à ajouter à son score actuel, ce qui lui permet donc de retrouver de l'espoir perdu. Cette récupération grâce à une motivation mineure peut être effectuée plusieurs fois par partie.

Exemple : *La motivation du personnage de Nicolas est : « protéger mes équipiers ». Lors de la mission, il a sauvé le personnage de Fabien d'une mort certaine. Considérant que le personnage de Nicolas a accompli sa motivation par cet acte valeureux, le MJ lui fait jeter 1D6. Nicolas obtient 3. Il récupère donc 3 points d'espoir qu'il ajoute à son score actuel.*

Contrairement aux motivations majeures, les motivations mineures restent sur la feuille de personnage. Elles ne peuvent en fait être complètement accomplies, puisqu'elles représentent des principes ou des objectifs généraux qui motivent le héros. Par conséquent, à chaque fois qu'un personnage respecte une de ses motivations mineures, il regagne 1D6 point d'espoir (avec l'accord du MJ).

Exemples de motivations mineures : *Braver un danger pour un allié, se faire aimer, protéger un équipier, protéger des innocents, protéger une personne en particulier, découvrir des remèdes contre des maladies, soigner les gens, réparer des véhicules dysfonctionnels, résoudre des meurtres, arrêter des coupables, pratiquer un art, apaiser des tensions, promouvoir la paix, promouvoir le Knight, combattre le désespoir, apprendre des choses, découvrir et mettre des œuvres d'art en sécurité, etc.*

LA MOTIVATION MAJEURE

Chaque chevalier dispose aussi d'une motivation majeure, un objectif complet et complexe à atteindre, choisi librement par le joueur.

Cette motivation doit être un moteur à l'histoire et à l'évolution du personnage, quelque chose qui le motive réellement et qui peut permettre au MJ de créer des missions, des intrigues ou même des complots.

Une motivation majeure doit être fermée, pouvoir se conclure et être difficile à atteindre. Elle doit être issue d'une discussion avec le MJ et doit être définie clairement. Cette motivation majeure doit être résolue en plusieurs parties (généralement une dizaine) ou encore faire l'objet à elle seule d'une mission qui va mobiliser l'ensemble de l'équipe des PJ.

Certaines motivations peuvent posséder une « jauge » tenue par le MJ, dont le seuil à atteindre est aussi fixé par le MJ. Cette jauge est remplie grâce à des réussites obtenues (overdrive inclus) sur un jet défini par le MJ en fonction des actions du PJ. Le cumul de ces réussites, lorsqu'il dépasse le seuil à atteindre de la jauge, permet d'accomplir la motivation. En fonction de la motivation, le score à atteindre sur la jauge peut être plus ou moins élevé. Une motivation considérée comme facile aura un score à atteindre de 50 réussites alors qu'une motivation considérée comme difficile peut avoir un score de 100.

Exemple : *Le personnage de Fabien possède la motivation majeure : « découvrir un remède efficace contre le désespoir ». En accord avec Fabien, le MJ décide que la motivation posédera une jauge. Considérant qu'accomplir cette motivation est difficile, il décide que le score de réussite à atteindre sur la jauge est de 100. Pour remplir cette jauge, le personnage de Fabien va effectuer des recherches entre chaque mission et se déplacer au contact de désespérés. Entre chaque mission, le MJ décide que Fabien effectue un jet de Savoir combo Technique. Les réussites obtenues par Fabien sont cumulées et lorsqu'elles dépasseront 100 réussites, il aura accompli sa motivation. Les conséquences de l'accomplissement de la motivation sont décidées par le MJ.*

Généralement, les motivations ne faisant pas appel à une jauge sont des objectifs importants, mais qui peuvent être résolus d'une unique manière par le chevalier. Le plus souvent, elles font appel à des missions qui sont dédiées à elles seules. Ces missions doivent être préparées par le MJ et avoir l'aval, en jeu, des chevaliers de la Table Ronde.

Exemple : *Kate, le personnage d'Élodie, possède la motivation : « sauver mon mari, enlevé par le Nodachi ». Après un peu de recherches et une discussion avec le MJ, elle découvre que son mari est enfermé dans l'arche de Tokyo-Kyoto par le Nodachi. Avec l'accord de ses équipiers, elle décide de proposer aux chevaliers de la Table Ronde une expédition furtive pour libérer son mari. Arthur lui-même accepte. Au MJ de préparer la mission et ses éventuelles retombées.*

Enfin, en termes de jeu, lorsqu'une motivation majeure est résolue, elle est effacée de la feuille du PJ et ne peut plus être accomplie. En contrepartie, le PJ qui a résolu sa motivation reçoit 25 points d'espoir à ajouter à la fois à son total et à son score actuel. Le héros peut obtenir une nouvelle motivation majeure, seulement si le MJ le décide ou estime que le personnage doit encore augmenter son nombre de points d'espoir.

Exemples de motivations majeures : *Sauver une personne, éliminer un ennemi personnel puissant, retrouver et éliminer une créature de l'Anathème très puissante, découvrir un remède contre une maladie particulière, mettre au point une technologie, retrouver une œuvre d'art immensément connue, sauver une communauté d'une maladie inconnue, mettre une famille éparpillée en sécurité, retrouver une partie perdue de son passé, reconstruire un artefact brisé et mystérieux, etc.*

DES POINTS BONUS ?

Les personnages écuyers au sein du Knight possèdent un entraînement particulier et ont reçu des enseignements qui comblent leurs lacunes. Pour représenter cela, le MJ peut décider d'octroyer aux PJ des points bonus.

Cette répartition de points est une étape optionnelle, que le MJ peut décider d'utiliser pour un jeu plus héroïque. Elle peut venir en plus ou à la place de l'étape 8 : Choix d'une section.

Si le MJ décide d'offrir cette étape aux joueurs, ceux-ci doivent répartir, juste après l'étape 6, 5 points de caractéristiques en suivant les règles suivantes : pas plus de 1 point bonus dans une même caractéristique, aucune caractéristique ne doit dépasser le score de l'aspect qui y est lié et aucune caractéristique ne peut être augmentée au-delà de 4 avec ces points bonus.



ÉTAPE 7 : LA MÉTA-ARMURE

À ce stade de la création de personnage, il est temps pour le joueur de choisir la méta-armure de son héros. Cœur du jeu, ces armures de combat vont faire des chevaliers de véritables (super) héros, capables de prouesses extraordinaires. Bien sélectionner et surtout apprécier sa méta-armure est très important.

Chaque méta-armure existe en un nombre d'exemplaires limité et un personnage ne peut donc posséder qu'une méta-armure. Elle est d'ailleurs personnalisée et personnelle. C'est véritablement une partie intégrante du chevalier, une extension de lui-même qui le rend meilleur dans tous les domaines. Un joueur peut choisir n'importe quelle méta-armure pour son personnage. Il est cependant conseillé de se concerter avec les autres joueurs pour former une équipe équilibrée, avec des armures complémentaires ou tout du moins sans avoir quatre fois le même modèle de méta-armure dans un même groupe.

La description de chaque méta-armure est composée ainsi : un historique et une présentation, une ou plusieurs capacités d'armure, un nombre de slots, des scores d'overdrives et, enfin, des scores en points d'armure, points d'énergie et champ de force.

Toutes ces indications sont à noter sur les feuilles adéquates. Voici une présentation plus en détail de ces différentes données.

LES CAPACITÉS D'ARMURE

Chaque type de méta-armure possède des capacités uniques qui font d'elle une machine de guerre, dotée de possibilités défiant l'entendement. Les capacités d'armure sont définies dans la description de chaque méta-armure et fonctionnent comme indiqué. Généralement, elles possèdent un score en points d'énergie à dépenser pour leur utilisation. Comme pour les modules et certaines armes (voir l'**annexe 2 : Arsenal – page 410**), elles sont dotées d'effets particuliers, de temps d'activation et de durée.

LES SCORES DE SLOTS

Les différentes méta-armures possèdent toutes plusieurs scores de slots. Littéralement, les slots sont des emplacements sur les différentes parties d'une méta-armure permettant d'accueillir des modules et certaines armes. Chaque module dispose en effet d'un nombre de slots requis pour son installation sur une méta-armure. Lorsqu'un module est installé, il occupe ainsi un certain nombre de slots indiqués dans sa description.

Il existe 6 scores de slots différents représentant les différentes parties de l'armure : un score pour la jambe gauche, un score pour la jambe droite, un score pour le torse, un pour le bras droit, un pour le gauche et un score pour la tête. Lorsque tous les emplacements d'une zone sont remplis, il n'est plus possible d'installer de module ou

d'arme (si des slots sont requis). Il en va de même lorsqu'un module prend plusieurs slots sur différents membres de la méta-armure. Ainsi, si un module prend des slots à la tête et des slots au torse en même temps, il faut disposer de slots libres sur chacun des membres indiqués.

Enfin, à chaque passage à Camelot (et seulement là), un chevalier peut retirer et ajouter des modules en fonction de ses slots disponibles. Les joueurs doivent bien prendre en compte leur nombre de slots pour l'installation des modules et des armes qui en demandent.

LES OVERDRIVES (OD)

Décrits dans l'**annexe 2 : Arsenal – Modules – page 429**, les overdrives rendent les méta-armures plus puissantes et meilleures dans des domaines très variés. Un chevalier disposant d'overdrives est ainsi capable d'actes extraordinaires leur correspondant. Ils s'installent sur la méta-armure, mais ne prennent aucun slot.

Un overdrive est toujours lié à une caractéristique et chaque caractéristique peut posséder au maximum 5 niveaux d'overdrive (sauf dans le cas des caractéristiques d'un chevalier en méta-armure Warrior qui peut dépasser ce maximum). En termes de jeu, les overdrives apportent une réussite automatique (comme si le PJ avait obtenu un chiffre pair sur un dé) qui se cumule en fonction de leur niveau, avec les autres overdrives et des capacités bonus.

Exemple : *Élodie effectue un jet base Perception combo Instinct. Elle possède 2 niveaux d'overdrive en Perception et 1 en Instinct. Son jet aura donc 3 réussites automatiques grâce aux 3 overdrives (les 2 en Perception ajoutés à celui en Instinct).*

Les overdrives permettent donc de réussir des actions faciles de manière quasi automatique, mais aussi de réaliser des prouesses extrêmement difficiles, parfois impossibles à réaliser pour un humain normal. Les niveaux d'overdrive en *Force* permettent, par exemple, de soulever plusieurs tonnes alors que ceux en *Perception* permettent de voir plus loin et dans différents spectres ou encore d'entendre mieux. Rassurez-vous, MJ, tout est décrit dans la partie overdrive de la section module.

Comme les modules, les overdrives ont un coût en points de gloire. Les utiliser ne coûte cependant aucun point d'énergie et aucune action. Ils s'utilisent de manière passive, mais peuvent toujours être stoppés et réactivés d'une simple pensée si le chevalier le désire.

Les overdrives ne peuvent être utilisés que si le héros porte sa méta-armure complète et chaque méta-armure en possède un certain nombre de base. Les suivants sont à acheter avec des points de gloire au niveau correspondant.

Enfin, les overdrives obtenus à cette étape sont comptabilisés comme tous les autres OD, ils débloquent les bonus indiqués et s'ajoutent à ceux obtenus plus tard.

LE CHAMP DE FORCE (CDF)

Le champ de force d'une méta-armure est la première protection d'un chevalier face aux dégâts et aux blessures. En termes de jeu, le score de champ de force se retire de chaque score de dégâts que subit le personnage. Si cela amène le total de dégâts à 0, la méta-armure ou le personnage ne subit aucun dégât.

Exemple : *Nicolas possède un score de CdF de 10. Il subit 12 points de dégâts. Grâce à son CdF, il retire 10 aux points de dégâts subis. Il ne subit donc que 2 points de dégâts (12 - 10 = 2) sur ses points d'armure ou sa santé (s'il n'a pas de point d'armure).*

Attention : Certains effets comme *ignore CdF* ou *pénétrant X* ignorent le score de champ de force. Les armes avec cet effet infligent donc des dégâts sans prendre en compte le CdF. Lorsqu'une arme avec un de ces effets touche le personnage, ce sont ses points d'armure ou de santé (si le personnage n'a pas de point d'armure) qui sont directement touchés.

LES POINTS D'ARMURE (PA)

Les points d'armure représentent la solidité d'une méta-armure et son intégrité. On peut les comparer à des points de santé supplémentaires qui s'ajoutent à ceux d'un chevalier et qui sont touchés avant. Ils servent à préserver le corps du chevalier et à lui éviter des blessures.

Exemple : *La méta-armure du personnage de Fabien possède 50 PA et son personnage 20 points de santé. Il subit 4 points de dégâts. Il ôte donc 4 à son score de PA et ses points de santé ne sont pas touchés, l'armure subissant les dégâts à la place du corps.*

Cependant, les chocs et dégâts subis par la méta-armure sont tout de même ressentis par le personnage et peuvent parfois causer des blessures légères. Ainsi, par tranche complète de 5 points de dégâts sur les PA, le chevalier subit un point de dégât sur sa santé, sans prise en compte du champ de force et d'autres éventuelles protections. Cela symbolise le fait que le personnage est secoué dans son armure.

Exemple : *La méta-armure du personnage de Nicolas subit 7 points de dégâts. Son personnage subit donc 1 point de dégâts sur sa santé à cause de la tranche complète de 5 points de dégâts sur les points d'armure. Les deux points restants impactent juste l'armure et ne font pas perdre de points de santé.*

Attention : Certains effets comme *ignore armure* ou *perce armure X* permettent d'ignorer le score de points d'armure et donc leur fonction première qui est de protéger la santé du chevalier. Lorsqu'une arme avec un de ces effets touche le personnage, ce sont ses points de santé qui sont directement touchés.

À 0 PA, la méta-armure se folde (se rétracte) automatiquement (le PJ n'a pas le choix, c'est normalement l'IA et donc le MJ qui décide si l'armure se folde ou non) sauf si les conditions environnementales menacent la vie du chevalier ou si le chevalier réussit un test de *Technique*, laissant place à la combinaison Guardian, jusqu'à sa réparation par un nod d'armure ou par un technicien compétent. Le champ

de force d'une méta-armure foldée ne peut plus être appliqué. À la place, c'est celui de la combinaison Guardian qui s'applique.

Enfin, les PA peuvent être rechargés grâce à des nuds d'armure (voir l'**annexe 2 : Arsenal – page 411**), des capacités d'armure, des modules ou totalement à chaque retour à Camelot.

LES POINTS D'ÉNERGIE (PE)

Chaque méta-armure possède un score de points d'énergie (PE) qui représente son énergie. Ces PE servent à utiliser des modules, certaines armes et des capacités d'armure. Lorsqu'un chevalier utilise un de ceux-ci, il dépense un certain nombre de PE qui correspond à ce qui est indiqué dans le profil de chaque module, capacité ou arme (le cas échéant).

Exemple : *Le personnage de Jean-Baptiste utilise un module qui coûte 5 PE à chaque utilisation. Il l'utilise une fois et retire 5 points à son score actuel de points d'énergie.*

Lorsque le score de PE arrive à 0, le personnage en méta-armure ne peut plus utiliser aucun module acquis avec des PG ni ses overdrives jusqu'à ce que l'énergie soit rechargée.

Le score de PE, l'énergie donc, se recharge grâce à des nuds d'énergie. De plus, la méta-armure d'un personnage récupère 6 PE par heure en jeu au repos. C'est-à-dire que pour chaque heure sans utiliser de module ou d'overdrive et sans situation de combat (que la méta-armure soit foldée ou non), les PE de la méta-armure sont rechargés de 6 points. Enfin, lorsqu'un personnage folde (voir **page 132**) sa méta-armure pendant 6 heures d'affilé, sans jamais la défolder, celle-ci recharge entièrement ses PE.

LES ÉVOLUTIONS

Chaque méta-armure possède des évolutions qui sont acquises directement lorsque le chevalier a accumulé assez de PG sur son total. C'est juste le total qui est pris en compte ici, pas la dépense. De fait, le personnage peut dépenser ses PG pour obtenir de nouvelles armes et de nouveaux modules et obtenir d'autre part les évolutions.

DESCRIPTION DES MÉTA-ARMURES

Les méta-armures forment le cœur du Knight. Ces armures de combat robotisées possèdent de nombreux systèmes qui rendent les chevaliers bien plus puissants, résistants et polyvalents que la plupart des humains. Il existe plusieurs générations de méta-armures. Celles de la première génération sont massives et lourdement blindées alors que celles de la troisième génération sont des combinaisons intelligentes directement reliées à la conscience de leur porteur.

Il existe actuellement neuf modèles de méta-armure que les chevaliers peuvent porter. À la création, le personnage en choisit une et ne peut en posséder d'autres ou en changer que s'il a une bonne raison (et l'autorisation du MJ). Choisir une méta-armure pour un PJ, c'est le personnaliser et lui donner sa véritable fonction au sein du groupe de héros.

MÉTA-ARMURES DE PREMIÈRE GÉNÉRATION

Les armures de première génération ont été pensées comme les armures des chevaliers d'antan, c'est-à-dire qu'elles sont avant tout construites pour protéger le porteur et lui donner une allure imposante et noble. Sur chaque méta-armure, de nombreuses plaques de blindage épais en élément alpha et en divers matériaux ultrarésistants, soutenues par des compensateurs de poids, séparent le chevalier d'une mort certaine lors des situations de combat. En plus de ce corps de métal, les méta-armures de cette génération possèdent toutes des servomoteurs puissants et des mécanismes qui leur permettent d'obtenir une force colossale.



WARRIOR



PRIEST



PALADIN



WARMASTER

MÉTA-ARMURES DE DEUXIÈME GÉNÉRATION

Si les méta-armures de première génération sont souvent des machines blindées, inutilisables sans l'énergie soutenant les servomoteurs, les gyroscopes et les compensateurs de poids, celles de deuxième génération ressemblent plus à des combinaisons blindées, qui restent fonctionnelles même si le réacteur à énergie alpha tombe en panne.

Les méta-armures de deuxième génération ont été créées pour offrir une meilleure mobilité et de plus amples options sur le terrain. Bénéficiant d'un excellent réacteur à énergie alpha, elles peuvent être dotées de modules et de capacités extrêmement gourmands tout en fonctionnant à plein régime dans la plupart des situations.

Seul défaut : leur blindage peu épais ferait passer celui d'une armure Priest pour un blindage de char d'assaut. En somme, ceux qui choisissent de porter des armures de deuxième génération sont ceux qui préfèrent troquer la sécurité contre de meilleures options et capacités. Il est vrai que pouvoir générer des hologrammes ou se rendre invisible change la donne sur la plupart des théâtres d'opérations.



ROGUE



BARD



RANGER

MÉTA-ARMURES DE TROISIÈME GÉNÉRATION

Avec les méta-armures de troisième génération, on touche à de la haute technologie, des armures pensées comme des armes qui possèdent des capacités hors du commun servies par une ingénierie de qualité et une science bien en avance sur son temps. Les méta-armures de troisième génération sont coûteuses à produire et donc rares. D'aspect, elles ressemblent aux armures de deuxième génération, sont conçues de la même manière, à ceci près qu'elles ne possèdent généralement aucun blindage apparent.

Plutôt qu'un contrôle par les nerfs de leur porteur grâce aux relais corticaux posés sur la moelle épinière, comme c'est le cas avec les armures des générations précédentes, les méta-armures de troisième génération sont directement reliées au cerveau des chevaliers grâce à un implant synaptique greffé sur la nuque. Esprit du porteur et méta-armure ne font alors plus qu'un et la manipulation de la masse de l'armure est simplement parfaite. Évidemment, des gens conservateurs comme le chevalier Lamorak ont vertement critiqué ce procédé mis au point par Merlin, arguant que relier une IA au cerveau d'un humain par un passage sans sécurité était très risqué. Heureusement, pour le moment, aucun accident n'est à déplorer.



WIZARD



BARBARIAN

TECHNOLOGIES COMMUNES À TOUS LES MODÈLES

En termes techniques, toutes les méta-armures sont équipées des mêmes systèmes dédiés à la survie de leur porteur et à son efficacité sur le terrain. Voici une liste exhaustive des équipements fournis sur chaque méta-armure :

Module fold : Toutes les méta-armures sont équipées du module fold leur donnant la capacité de se rétracter – folder – ou au contraire de se déployer – défolder – autour d'une simple combinaison légère en élément alpha et alliage ultra résistant, nommée combinaison Guardian, que chaque chevalier porte sous ses vêtements.

L'armure apparaît en 3 à 6 secondes (1 tour de jeu en phase de conflit) autour du porteur, sur une simple pensée. Elle peut se déployer grâce aux nanomachines qui la construisent via un schéma en 3D, par téléportation ou encore grâce à des drones constructeurs gravitant autour du personnage (au choix du joueur). Lorsque l'armure apparaît, si le chevalier possède des vêtements en dehors de la combinaison, ceux-ci sont détruits ou réduits en lambeaux. Seuls ses bijoux, sa combinaison, ses armes rack et son pack (spécialement conçus pour) restent en état.

Attention : En combinaison Guardian, le chevalier dispose de 5 points d'armure et d'un CdF de 5 points. Aucun module, aucune capacité et aucun OD de l'armure ne peut être activé si elle n'est pas déployée (ou défoldée). Seules les armes standards peuvent être utilisées. Si la combinaison tombe à 0 PA, son CdF peut tout de même être appliqué.

Module rack : Le module rack permet à l'armure de conserver les armes de son porteur sous une forme réduite. Des rectangles métalliques à peine plus gros qu'une main et équipés des poignées des armes ainsi condensées sont répartis sur la ceinture de l'armure. Lorsque le porteur prend la poignée d'une arme, celle-ci se déploie en moins de 5 secondes et fonctionne normalement. Pour la rengainer, il suffit d'approcher la poignée de la ceinture.

Attention : Le personnage peut porter sur lui jusqu'à cinq armes (de n'importe quel type) en mode rack. Dégainer ou rengainer une arme en mode rack coûte une action de déplacement en phase de conflit.

Pack : Le pack du chevalier est situé dans son dos. C'est un petit sac à dos blindé, possédant plusieurs compartiments hermétiques et illuminés grâce à des lampes UV. Le chevalier peut y stocker des armes, des accessoires, des échantillons..., et ce, jusqu'à 40 kilos de matériel. Le pack se trouve sur la combinaison et suit le déploiement de la méta-armure, sans subir aucune altération.

Balise : Chaque méta-armure est équipée d'une puissante balise qui émet 24h/24 sa position aux autorités du Knight. Elle ne peut pas être désactivée.

Chronomètre à élément alpha : Cet outil peut sembler superficiel, pourtant, lorsque les chevaliers sont amenés à se déplacer dans l'Anathème, enclencher leur chronomètre à élément alpha leur permet de ne pas perdre la notion du temps malgré les fluctuations qui ont souvent lieu dans les ténèbres.

IA modèle Squire : Squire est une IA reliée au réseau de Camelot et assurant au chevalier un contrôle optimal de son armure. L'IA peut annoncer des choix stratégiques, faire des propositions tactiques, renseigner le chevalier sur l'état de sa méta-armure ou de l'environnement et activer nombre d'équipements de manière automatique. Sa voix peut en outre être configurée avec près de 100 modèles vocaux différents. Il est courant que les chevaliers nomment l'IA de leur méta-armure avec un nom qui leur tient à cœur.

Verrou hermétique, régulateur d'oxygène et filtres multiples : Par une simple activation, le chevalier ou l'IA peut rendre l'armure totalement hermétique au monde extérieur (dans ce cas, le chevalier dispose d'une réserve d'oxygène de 6 heures) ou encore activer plusieurs filtres aériens efficaces contre 99,9 % des gaz et des attaques bactériologiques ou chimiques.

Régulateur de température : Le chevalier en méta-armure ne ressent presque jamais les variations de température (bien qu'elles soient indiquées dans l'affichage RA de son heaume). Il ne subit pas en interne les effets dus au froid ou à la chaleur tant que sa méta-armure n'est pas trop abîmée.

Maille céramique, circuit de refroidissement, diffuseur de chaleur : Sous l'épais blindage de sa méta-armure, le chevalier est aussi abrité par une combinaison de maille céramique destinée à résister aux flammes comme au froid extrême. Le chevalier peut ainsi arpenter des zones gelées à moins 60 °C grâce aux diffuseurs de chaleur présents sur les servomoteurs et braver des flammes à 1200 °C sans en ressentir les effets. Les effets de flammes d'un incendie (pas celles d'un lance-flammes ou d'une arme du même type) n'ont aucun impact sur la méta-armure.

Module de vision de nuit : Toutes les armures sont équipées d'un module de vision de nuit permettant de voir sans lumière. C'est un équipement de série très important, car nécessaire dans la lutte contre l'Anathème.

Zoom x40 : L'affichage RA de la méta-armure est équipé d'un zoom x40 haute définition s'activant sur simple commande nerveuse. Grâce à ce zoom, un chevalier peut voir jusqu'à 400 mètres de manière précise et détaillée.

Lampes UV : Sur le torse et les épaules de l'armure, de puissantes lampes UV s'allument d'une pensée ou dès que le chevalier est en contact avec une créature de l'Anathème ou un désespéré. Un chevalier activant ses lampes à UV inflige l'effet *lumière 1* à une (et une seule) créature de l'Anathème au contact.

Diffuseur d'antalgiques : Dès que le chevalier est touché par un impact lourd le blessant, l'armure diffuse automatiquement une dose calculée d'antidouleurs efficaces sur l'instant.

Blindage ablatif : Trois couches microscopiques de blindage ablatif reposent sur l'armure. Ce blindage, en élément alpha, accuse à lui seul une grande partie des chocs provoqués par les coups et les tirs sur la méta-armure. De fait, tant que le chevalier ne subit pas de chocs trop violents, il n'est pas renversé et ne subit pas la force d'arrêt des armes.

Champ de force cinétique (CdF) : Sur le blindage de l'armure, une barrière cinétique invisible, nommée champ de force ou CdF, fait office de première muraille contre les attaques portées contre le chevalier. Si toutes les attaques ne sont pas arrêtées, le CdF a le mérite d'amortir une partie des dégâts de l'armure.

Communicateurs : Un réseau de communicateurs de dernière génération permet au chevalier de rester en contact avec Camelot et l'ensemble de son équipe. Heaume fermé, les communicateurs permettent à l'équipe de discuter en toute discrétion. Les destinataires peuvent être choisis et réglés d'une seule pensée ou d'un seul mouvement. Le système peut cependant être brouillé par les outils idoines.

Signal de secours : En cas de coup dur, le chevalier peut activer un signal de détresse émis vers Camelot, les avant-postes et vecteurs les plus proches. Si l'armure subit une panne ou si le signal ne passe pas, le

chevalier dispose de 6 fusées éclairantes, archaïques mais efficaces (attention, ces fusées produisant une lumière rouge d'alerte ne sont pas l'équivalent du pod fusées éclairantes de l'arsenal).

Système de survie subaquatique : L'armure est équipée d'un module de survie qui se met en place une fois qu'elle est immergée dans l'eau ou dans n'importe quel liquide. Grâce à de petits réacteurs à propulsion sous-marine logés dans les jambes, le dos, les bras et le torse de la méta-armure, le porteur peut nager et sortir de l'eau sans difficulté. En cas de coupure des systèmes, deux ballons de survie peuvent être déployés pour remonter la méta-armure à la surface. Enfin, la méta-armure, une fois rendue hermétique, peut résister à la pression exercée par l'eau jusqu'à 2 000 mètres de profondeur.

Système de recyclage des déchets corporels : En plus de permettre aux chevaliers de rester en armure déployée durant 7 jours, ce système permet aussi d'offrir une réserve d'eau et de nutriments de secours en cas de perte de ressources alimentaires. Ce qui n'est pas recyclé est automatiquement brûlé puis évacué par l'armure sans que les chevaliers aient à s'en soucier.

Affichage et outils à réalité augmentée : Si la visière standard sert surtout en cas de coupure des systèmes, c'est habituellement l'afficheur RA qui permet au porteur de voir à l'extérieur. Synchronisé sur ses yeux, le système affiche une vision parfaite de l'environnement entourant la méta-armure et reproduit avec exactitude les sons ambiants en plus de soumettre différentes informations au porteur comme le taux d'oxygène, la chaleur, la topographie ou encore les différents éléments présents dans l'air.

Cartes et géolocalisation : Depuis l'apparition de l'Anathème, les systèmes GPS et de repérage par satellite cessent souvent de fonctionner aux moments les plus critiques. Pour remédier à cela, une carte globale et précise du pays où la mission se déroule ainsi que des plans de chaque ville sont téléchargés dans l'armure de chaque chevalier. Une fois sur place, le vector ou le dropship télécharge la position exacte des différentes méta-armures sur la carte. Grâce à un système de repérage lié au déplacement de la méta-armure (vitesse, rotation, mouvements divers), le chevalier sait toujours où il se trouve sur les différents plans à sa disposition.



100

Points d'armure

40

Points d'énergie

8

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
7	10	10	12	7	7

OVERDRIVES

-	Combat	Déplacement	Tir	Dextérité	-
-	1	1	1	1	-



MÉTA-ARMURE

WARRIOR

La méta-armure Warrior est la toute première méta-armure imaginée par Merlin. L'histoire raconte que le concept de la Warrior a émergé dans l'esprit du conseiller du roi suite à la vision cauchemardesque d'un monde plongé dans une nuit éternelle, en proie aux créatures des ténèbres. Notre monde.

En fait, beaucoup pensent que Merlin est doué d'une certaine forme de prescience, un don de médium qui lui permettrait de voir l'avenir. Des politiciens auraient préparé ce futur sombre en mobilisant les foules et le monde, des militaires en se préparant à la guerre. Lui qui est sans doute le plus grand esprit du XXI^e siècle a décidé de donner à l'Humanité les armes pour lutter contre l'Anathème : les méta-armures. La première de ces armes est donc l'armure Warrior et elle a été la seule existante (en dehors d'Excalibur) pendant presque une année. À vrai dire, si Merlin n'a pensé qu'à une seule méta-armure, c'était parce qu'il pensait que l'Humanité serait forte et unie face à un ennemi commun. Il ne pensait pas que les pays les plus puissants allaient suivre les immortels, que la majorité des gens abandonneraient le combat et que les premières batailles décisives pour le sort de l'Humanité seraient perdues. Heureusement, il y avait Arthur, qui a décidé d'offrir une méta-armure Warrior à 100 personnes valeureuses qu'il a choisies pour leur honneur, leur combativité.

Grâce à Arthur, la méta-armure Warrior est un symbole, un étendard qui permet aux gens de reconnaître les chevaliers du Knight, qu'ils soient rebuts, citoyens ou indépendants. Plus que les blasons, les idéaux ou les titres, l'armure Warrior est ce qui caractérise le Knight.

En fait, un chevalier sur trois en possède une. Vu qu'elle est parfaitement personnalisable, ce n'est pas forcément évident de se rendre compte qu'elle est tant présente parmi les rangs des chevaliers. C'est, on pourrait dire, la méta-armure de série du Knight, le modèle de base.

La méta-armure Warrior est la première de la première génération de méta-armure. En somme, son châssis a permis l'élaboration des autres armures de sa génération.

Comme la plupart des chevaliers le savent, c'est une armure massive, possédant une structure simple fabriquée en élément alpha. Le blindage intérieur ainsi que la majorité des composants mécaniques sont fabriqués en nanotubes de carbone qui offrent une résistance bien supérieure au kevlar. Le blindage extérieur, quant à lui, mesure 6 centimètres d'épaisseur et est lui aussi composé en grande majorité d'élément alpha. Ce qui veut dire qu'il peut résister à des tirs de fusil à pompe à bout portant presque sans se déformer. Enfin, sur l'avant de l'armure, un coffrage en nanotubes recouvert par 9 centimètres d'élément alpha abrite le réacteur d'énergie et les différents systèmes de contrôle moteur. Tous ces composants font de la méta-armure Warrior un objet finalement assez lourd qui ne peut être piloté sans l'activation du noyau alpha et des systèmes de contrôle.

La méta-armure Warrior est connue pour être polyvalente, définie comme telle par ses capacités et son équipement de série. Des servomoteurs ainsi que des mécanismes d'aide au déplacement permettent au porteur de ne quasiment pas sentir les 400 kg qui pèsent sur son corps. Efficace au combat à distance grâce à la présence d'un système de visée dernier cri, elle est aussi redoutable en combat au corps à corps, car elle permet à son porteur de disposer d'une force bien supérieure à celle d'un humain standard en plus d'une bonne vitesse de réaction. Mais surtout, la méta-armure Warrior possède différents « types » interchangeableables en quelques secondes seulement, qui lui offrent des possibilités très différentes en fonction de celui choisi. Le type Hunter, par exemple, offre plus d'aisance au combat alors que le type Soldier, lui, confère une meilleure puissance et une meilleure résistance. C'est au chevalier de choisir le bon type en fonction de la situation.

Au final, l'armure Warrior est ce qui se fait de mieux pour ceux qui recherchent la polyvalence et la sécurité. C'est un bon compromis entre combat à distance, combat au corps à corps, puissance, résistance et vitesse.

LES « TYPES »

La méta-armure Warrior ne possède pas de capacité active de base, mais des types lui offrant une plus grande polyvalence. Chaque type est dédié à un aspect et apporte au chevalier un overdrive dans les 3 caractéristiques de l'aspect auquel il est lié, au choix du joueur. À la création, le chevalier choisit 3 types que sa méta-armure possède de base.

Les overdrives acquis grâce aux types s'ajoutent à ceux achetés ou offerts. Ils apportent exactement tous les avantages normalement obtenus par chaque overdrive (réussite automatique, bonus et capacités). Même si la limite de niveaux d'overdrive est de 5, ceux apportés par les différents types ne comptent pas dans cette limite. Ce qui veut dire que, grâce aux types, le chevalier peut passer à 6 OD dans une ou plusieurs caractéristiques, voire plus (évidemment, cela n'arrive que lorsque beaucoup de PG ont été accumulés).

Un seul type peut être activé à la fois, et activer un type prend une action de déplacement. Il s'active lors de cette action de déplacement et perdure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le chevalier peut dépenser de l'énergie pour prolonger le type. Cela ne lui coûte aucune action. Quoi qu'il arrive, un chevalier en méta-armure Warrior ne peut pas changer de type plusieurs fois par tour, même quand l'activation d'un type ne coûte plus d'action.

Énergie	1 pour un tour en phase de conflit 6 pour une scène entière en dehors des phases de conflit
Action	Action de déplacement
Durée	1 tour ou une scène

DESCRIPTIONS DES TYPES

Type Soldier

Dans ce type, l'armure se renforce, des plaques de blindage s'ajoutent et les servomoteurs s'activent au maximum pour déployer une puissance phénoménale.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Chair*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Chair*.

Type Hunter

Grâce à ce type, l'armure s'allège, les articulations deviennent plus mobiles, des plaques de blindage disparaissent au profit d'une plus grande réactivité. L'armure diffuse au porteur une dose légère d'adrénaline qui lui permet de posséder une plus grande combativité.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Bête*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Bête*.

Type Scholar

Grâce à ce type, l'IA de l'armure est libérée de plusieurs entraves et devient invasive pour le bien du personnage, l'aidant au tir ou lui offrant des conseils variés.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Machine*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Machine*.

Type Herald

Dans ce type, l'armure diffuse des phéromones, s'embellit de gravures et d'orfèvreries. Un modulateur de voix s'ajoute pour ajuster le ton du personnage.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Dame*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Dame*.

Type Scout

Grâce à ce type, les sons produits par la méta-armure sont compensés au maximum, une couche de « peau » à camouflage optique la recouvre.

Effet : Ce type est lié à l'aspect *Masque*. Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'overdrive dans chacune des caractéristiques de l'aspect *Masque*.

« CHEVALIER EST LA **ROUTE**
LA PLUS COURTE VERS LA **GLOIRE** »

INDRANI NAMARATA

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Activer un type ne coûte plus d'action.	Le chevalier possède tous les types.	Les types offrent désormais 2 niveaux d'overdrive dans chaque caractéristique d'un aspect lorsqu'ils sont déployés.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

INDRANI NAMARATA 24 ans / 1m62

« **DEVA** »

Indrani, surnommée Deva, est une célébrité sportive, connue pour ses talents de pilote et championne d'e-sport en réalité virtuelle. Elle est particulièrement aimée de son public et, lorsqu'elle a rejoint le Knight, elle est devenue pour quelques-uns de ses fans « celle qui trouvera le Graal ». Indrani espère devenir un jour la figure médiatique principale de l'organisation. Sa facilité à être aimée, ses talents de pilote et son goût du risque feront d'elle une véritable héroïne. Malheureusement, Indrani est une solitaire qui a perdu espoir autrefois et qui a du mal à faire confiance à ses alliés...

Méta-armure : Warrior

Section : Griffon

Haut fait : Le renouveau de l'espoir

Archétype : Célébrité

Blason : Taureau

Motivations mineures : Respecter à chaque mission le code d'honneur du Knight / Porter le coup de grâce à un salopard / Montrer sa gloire dans les médias

Motivation majeure : Devenir la grande figure médiatique du Knight

Inconvénients : Solitaire / Joueur

Avantages : Aisance / Infatigable

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		3		4		4		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	1	1	-	4	1	4	-	2	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
1	-	1	1	1	-	2	-	2	1
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
2	-	3	-	4	-	4	-	2	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	3	4 (5 avec OD)	2 (3 avec OD)	4	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Module octroyé par la section Griffon : Déploiement pour moto steed

Modules achetés : Saut nv 1 / Fumigène

Arme achetée : Lance-grenade léger



120

Points d'armure

20

Points d'énergie

8

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
7	7	7	10	7	7

OVERDRIVES

-	Force	Endurance	Tir	Perception	-
	1	1	1	1	



MÉTA-ARMURE

PALADIN

Beaucoup de chevaliers pensent que l'armure Paladin est une machine de guerre pilotée par des têtes brûlées. Même Arthur l'a cru durant un temps, mais ce n'est qu'en partie vrai.

La méta-armure Paladin est énorme, presque deux fois plus grosse qu'une armure Warrior et trois fois plus lourde. En fait, c'est avec elle que le terme « piloter » une méta-armure prend tout son sens. C'est un véritable engin doté d'une puissance de feu incalculable, mais aussi très lent et peu maniable. Contrairement à ce que l'on peut croire, ce ne sont pas les plus rustres des chevaliers qui pilotent les armures Paladin. En fait, seuls les plus adroits et ceux dotés des meilleurs réflexes peuvent manier de telles machines.

Pour la petite histoire, la méta-armure Paladin est née suite au besoin de soutien des chevaliers sur des terrains d'opérations ouverts. Suite à quelques défaites, le haut commandement du Knight a admis que les méta-armures Warrior, bien que polyvalentes, ne pouvaient effectuer un éventail de missions trop large toutes seules. Merlin et ses ingénieurs ont alors commencé à travailler sur plusieurs méta-armures qui devaient compléter l'arsenal du Knight, parmi lesquelles la Paladin.

Depuis sa création, cette dernière est l'un des atouts indispensables des chevaliers sur les théâtres d'opérations les plus risqués, car elle dispose d'une puissance de feu bien supérieure à la moyenne des méta-armures et, surtout, elle est dotée d'un générateur de champ de force dernier cri, pouvant déployer des barrières d'énergie à distance ou envelopper des alliés dans un champ protecteur. Sur le terrain, elle peut jouer plusieurs rôles : soutien d'artillerie, sécurité d'une position défensive ou même cible toute désignée pour les attaques ennemies.

La méta-armure Paladin est impressionnante, grande, épaisse et lourde. Son blindage, le plus épais parmi les armures du Knight, fait presque 10 centimètres et sa qualité ferait passer celui d'un coffre-fort pour du beurre mou. Dotée d'appareillages complexes – notamment au sein des jambes où de nombreux stabilisateurs et servomoteurs compensent le poids de l'armure sur le sol et au sein du casque où sont affichées des informations sur l'équilibre de l'armure, sur la nature et la densité du sol ou encore sur la chaleur des armes utilisées –, elle doit tout de même être pilotée avec précaution, car extrêmement lente, lourde et encombrante.

Mesurant 2,80 m pour plus d'une tonne, la Paladin ne passe pas les portes standards et, surtout, ne peut pas arpenter des sols fragiles comme de la banquise, un plancher ou encore un sol abîmé. Les pilotes doivent donc faire toujours attention aux surfaces sur lesquelles ils marchent, sans quoi ils auront vite fait de se retrouver quelques étages plus bas.

Cependant, la méta-armure Paladin compense sa lenteur et sa taille excessive par une résistance hors du commun et par une capacité à générer des champs de force très puissants. Pour certains chevaliers, elle est plus une pièce d'artillerie bien protégée qu'autre chose, mais les utilisateurs de Paladins affirment leur utilité, voire leur nécessité au sein du Knight en brillant contre les groupes d'adversaires sur le champ de bataille.

CHAMP DE FORCE SHRINE

La méta-armure peut déployer autour d'elle un champ de force très puissant nommé Shrine qui prend la forme d'un dôme bleuté de 6 mètres de diamètre, pouvant abriter d'autres personnes et/ou méta-armures.

Effet : À l'intérieur du champ de force Shrine, toute personne est considérée comme possédant 6 points de CdF qui s'ajoutent aux points de CdF déjà présents. L'effet s'annule à la moindre sortie du Shrine. Il faut y entrer une nouvelle fois pour en retrouver les bénéfiques. Les ennemis ou alliés souhaitant entrer dans le Shrine doivent posséder une caractéristique *Force* de 5 minimum ou un aspect *Chair* de 10 minimum, sans quoi ils restent bloqués contre le champ de force. À noter que le bonus de CdF offert par le Shrine fonctionne toujours contre les bandes, quel que soit leur score de *Chair*. Une bande pouvant franchir le Shrine inflige son débordement aux personnages à l'intérieur. Si une bande possède des armes de tir, elle inflige son débordement sans avoir besoin d'entrer à l'intérieur du Shrine. Dans tous les cas, ceux qui sont dans le Shrine reçoivent toujours le bonus de CdF, même face au débordement. Les alliés, les chevaliers et n'importe quelle munition peuvent traverser le champ de force de l'intérieur vers l'extérieur.

Le Shrine peut être déployé à une portée moyenne, autour d'un allié, pour un coût en énergie supplémentaire.

Plusieurs champs de force Shrine ne peuvent pas se recouvrir mutuellement et leurs bonus ne se cumulent pas. Pour pouvoir déployer son Shrine, un chevalier en méta-armure Paladin doit le faire sans que celui-ci n'entre en collision avec un autre Shrine, sans quoi le déploiement échoue.

Enfin, le Shrine ne peut être déplacé, même lorsqu'il est créé autour de la Paladin, et plusieurs ne peuvent pas être créés en même temps par la même méta-armure. Si la taille d'un allié, par exemple une méta-armure Barbarian utilisant son mode Goliath, dépasse celle du Shrine, cet allié ne peut pas bénéficier du bonus conféré.

Énergie	1 (2 lorsque le Shrine est déployé à distance)
Action	Aucune
Durée	1 tour

EFFET IGNORE CDF

Le bonus de CdF du Shrine est lui aussi ignoré par l'effet *ignore champ de force*.

MODE WATCHTOWER

La méta-armure peut déployer sur ses jambes deux modules de stabilisation qui lui permettent de tirer avec plus de rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure ne peut plus se déplacer et voit sa valeur de *réaction* divisée par deux. En revanche, dès le tour suivant, elle reçoit désormais à chaque tour une action de combat supplémentaire qui doit être uniquement utilisée pour le tir. Chacune des actions de combat peut être utilisée pour tirer en mode akimbo, si le style de combat correspondant est actif (attention, il faut une action de déplacement pour changer de style de combat).

Les éventuelles attaques supplémentaires obtenues grâce à des modules, aux effets d'une capacité (comme les impulsions d'une Warmaster alliée) ou encore à des tourelles d'épaules (qui tirent avec une action de mouvement) s'ajoutent aux deux attaques possibles avec le mode Watchtower. Il est donc tout à fait possible de tirer une fois grâce à l'action de combat du tour, une fois avec le mode Watchtower, une fois de plus via une action fournie par une impulsion et, enfin, une dernière fois en activant un pod missile par exemple ou un canon Balder.

Attention : Chaque tir supplémentaire coûte 1 énergie. Dans ce mode, le style ambidextre ne peut pas être utilisé, en revanche, le style akimbo (voir le chapitre 4 : **Système de jeu – Scènes et phases de conflit – page 85**), comptant comme une seule attaque, peut être utilisé.

Énergie	2
Action	Action de déplacement/3 secondes en dehors d'une phase de conflit
Durée	Jusqu'à désactivation

LENTE ET LOURDE

La méta-armure Paladin ne peut pas utiliser de module de course, de module de déplacement silencieux ou de module de saut. En outre, le MJ peut toujours décider qu'il est risqué pour l'armure de passer sur certains types de sols, trop fragiles. Enfin, la difficulté des tests base *Discrétion* et *Déplacement* avec la méta-armure Paladin est toujours augmentée d'un niveau (si la difficulté de base est facile (1), la difficulté passe à faisable (2)).

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	Le chevalier en armure Paladin peut sloter une arme de tir à une main ou à deux mains (sans l'attribut <i>lourd</i>) préalablement achetée sur chacun de ses bras (une par bras maximum) tout en continuant à porter des armes dans ses mains. Les armes à une main prennent un slot au bras où elles sont insérées, les armes à deux mains deux slots. Les bras peuvent parfaitement accueillir d'autres modules par la suite. Les armes installées ainsi peuvent être enlevées à la guise du chevalier entre les différentes missions. Le personnage est considéré comme possédant ces armes slotées en main. Il peut donc passer d'une arme à l'autre lors de ses différents tours. L'avantage <i>aisance</i> n'a aucun effet sur cette évolution, seules les armes sans l'effet <i>lourd</i> peuvent être ainsi slotées.
200 PG accumulés	Désormais, le Shrine offre 8 points de CdF au lieu de 6 à tous ceux qui sont à l'intérieur. Le chevalier peut l'activer sur lui durant 6 tours ou une minute pour 5 PE et à portée moyenne pour 10 PE.
250 PG accumulés	Les plaques de blindage de la méta-armure sont allégées dans un matériau composite et sa taille est légèrement baissée. L'effet « lente et lourde » est annulé.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

TITUS AGAMEMNON 56 ans / 1m91

« SARGE »

Titus est un vétéran de l'armée de la NAU. Autrefois sergent instructeur, il s'est engagé au sein du Monna-Molelo pour participer aux actions contre l'envahisseur américain. Fier de son pays et de ses racines, c'est un dur à cuire, une force inamovible dans la tempête. Sûr de lui et prompt à la colère, il est entré au Knight pour être là lors des vrais combats pour la sauvegarde de l'Humanité et pour obtenir des informations sur le meurtre de sa famille.

Méta-armure : Paladin

Section : Gargoyle

Haut fait : Survivant de la peste rouge

Archétype : Habitant des territoires libres (NAU)

Blason : Dragon

Motivations mineures : Respecter la loi locale et ne jamais mentir / Empêcher un allié d'être blessé / Donner de l'espoir à un allié

Motivation majeure : Trouver qui a tué sa famille et se venger

Inconvénients : Colérique / Surprotecteur

Avantages : Guérison rapide / Esprit d'acier

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		2		5		3		2	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	-	1	-	5	1	1	-	1	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
2	1	1	-	3	-	3	-	1	-
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
5	1	1	-	4	-	3	-	1	1

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
40	1	5 (6 avec OD)	1	3	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Gargoyle : Banner, relais TacCom

Module acheté : Tourelle à déploiement automatisée avec shotgun escamotable

Arme achetée : Fusil d'assaut



70

Points d'armure

60

Points d'énergie

10

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	Force	Endurance	Savoir	Technique	-
-	1	1	1	1	-



MÉTA-ARMURE

PRIEST

Si les utilisateurs d'armures Paladin passent souvent pour des brutes, les chevaliers en méta-armure Priest sont au contraire considérés comme des intellectuels, pleins d'abnégation et, surtout, très utiles, voire nécessaires, sur le terrain. Créée en même temps que la Paladin lors de la deuxième vague de méta-armures, la Priest est la seule méta-armure capable de déployer au combat des nanomachines de construction (nanoC) servant à réparer les méta-armures alliées. Et cela, pour presque tous les chevaliers, même les plus orgueilleux, c'est indispensable. De fait, presque neuf équipes sur dix profitent de ces chevaliers qui préfèrent aider leurs alliés que s'illustrer héroïquement.

Un chevalier en armure Priest peut largement s'en sortir au combat. Mais cette méta-armure est avant tout dotée de beaucoup d'énergie au détriment de son blindage. Par conséquent, si le chevalier qui la porte œuvre pour « soigner » ses alliés, ceux-ci doivent faire bloc pour le protéger.

Cela dit, bien équipée et correctement armée, elle peut jouer sur les deux tableaux sans réels problèmes, mais n'égalera jamais des méta-armures taillées pour le combat.

En termes plus utilitaires, la Priest peut déployer des nanomachines de deux manières. D'abord au contact, grâce aux outils présents au bout des trois bras mécaniques logés dans son dos, ou en quantité réduite, mais à distance, grâce à un propulseur présent dans sa main.

D'où le deuxième intérêt de l'armure Priest. Si les nanoC servent avant tout à la réparation, ils peuvent aussi construire des structures plus ou moins grandes en fonction de la qualité de l'armure et de la virtuosité du porteur. Certains chevaliers aguerris arrivent à construire des véhicules, des maisons ou même des armes grâce à leurs nanoC.

Moins massive que l'armure Warrior, mais tout de même bien blindée, la méta-armure Priest est un petit bijou de technologie, la seule avec l'armure Wizard à être équipée du réacteur à énergie alpha Infinity. De fait, elle possède une grande quantité d'énergie et un excellent champ de force, au détriment du blindage, malheureusement. C'est donc la méta-armure idéale pour l'utilisation des armes à grosse consommation d'énergie.

En termes plus techniques, la Priest possède un blindage de 2 centimètres seulement, elle ne peut donc pas résister à des tirs de gros calibre à bout portant et son porteur doit privilégier les tirs à couvert plutôt que les assauts enragés. Un coffrage épais en élément alpha entoure tout de même le réacteur Infinity et empêche à peu près n'importe quoi de l'abîmer.

Dans le dos de l'armure, trois bras mécaniques articulés et branchés directement sur les nerfs du porteur peuvent être activés et effectuer des tâches techniques très précises. Tous peuvent diffuser des nanomachines et n'importe quel outil peut être généré au bout, de la perceuse au connecteur informatique en passant par la pince monseigneur. Dans les situations où une armure utilitaire est plus profitable qu'une armure de combat, la méta-armure Priest excelle. C'est d'ailleurs la seule de première génération à avoir été pensée pour le soutien logistique et technique plutôt que pour le combat.

MODE NANOC

Grâce au mode nanoC, le personnage peut créer des formes simples et géométriques en nanomachines métalliques et grouillantes, d'une taille de 3 mètres cubes maximum.

Il peut aussi créer des objets détaillés d'une taille de 2 mètres cubes maximum.

Il peut enfin créer des objets mécaniques, électriques ou électroniques de 1 mètre cube maximum.

C'est au MJ de déterminer les limites du mode nanoC avec le joueur possédant la méta-armure Priest. Dans tous les cas, si une construction paraît trop complexe, il peut augmenter le temps de création et le coût en énergie. Bien entendu, il peut refuser toutes les constructions qui lui paraissent impossibles.

Effet : Lorsque le mode est activé, pour une action de n'importe quel type ou un tour (en fonction de la complexité de la construction), le personnage déploie des nanomachines de construction. Pour réussir sa construction, le personnage doit effectuer un test base *Technique* dont la difficulté est laissée au choix du MJ en fonction de la complexité de la forme voulue. Toutes les constructions durent 1 minute, soit 10 tours de combat, avant de disparaître. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par minute supplémentaire. L'utilité et la résistance des constructions sont, elles aussi, laissées à l'évaluation du MJ.

Énergie	3 pour une forme de base 6 pour un objet détaillé 9 pour un objet mécanique, de haute technique, informatique, etc.
Action	Action de déplacement, action de combat ou 1 tour
Durée	1 minute ou 10 tours en phase de conflit

MODE MECHANIC

Au contact et en dépensant une action de déplacement, le héros peut diffuser des nanoC. Le personnage peut ainsi réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 3D6 + 6 points d'armure.

Énergie	4
Action	Action de déplacement
Durée	Instantanée

À une portée longue maximum, en dépensant une action de déplacement, le personnage peut envoyer des nanoC réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'un allié.

Effet : L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 2D6 + 6 points d'armure.

Énergie	6
Action	Action de déplacement
Durée	Instantanée

« MIEUX VAUT **RUSE**
QUE **FORCE** »
SERGEÏ ILIANOV

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Les créations effectuées avec le mode nanoC durent désormais 1h. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par heure supplémentaire.	Le mode Mechanic offre désormais 1D6 + 6 supplémentaire à toutes les réparations, quelle que soit la distance.	Grâce au mode nanoC, un chevalier en armure Priest peut créer les véhicules suivants : moto steed, stalion, maraudeur II ou vector léger avec les armes idoines, pour un coût de 9 PE et une durée de 1h. Le personnage doit rester en contact avec le véhicule pour lui insuffler l'énergie nécessaire afin qu'il fonctionne.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SERGEÏ ILIANOV 19 ans / 1m76

« **FORGE** »

Sergeï est un jeune homme sympathique, généreux avec un vrai cœur pur. C'est aussi un génie, très à l'aise avec les machines et les sciences en général. Il est considéré par ses coéquipiers comme le « bleu », le rookie à protéger, celui qui a encore beaucoup à apprendre. Cette position l'indiffère. Prudent de nature, il préfère laisser les autres aller au-devant du danger.

Méta-armure : Priest

Section : Giant

Haut fait : Conception de la première méta-armure

Archétype : Génie

Blason : Corbeau

Motivations mineures : Découvrir les secrets de l'Anathème / Participer à la résolution d'un crime / Promouvoir le Knight

Motivation majeure : Mettre au point une nouvelle méta-armure

Inconvénients : Trop prudent / Rat d'atelier

Avantages : Bon sens / Mémoire efficace

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		2		6		3		3	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	-	1	-	6	-	1	-	1	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
1	1	1	-	4	1	2	-	2	-
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
2	1	1	-	6	2	3	-	3	-

VALEURS DÉRIVÉES

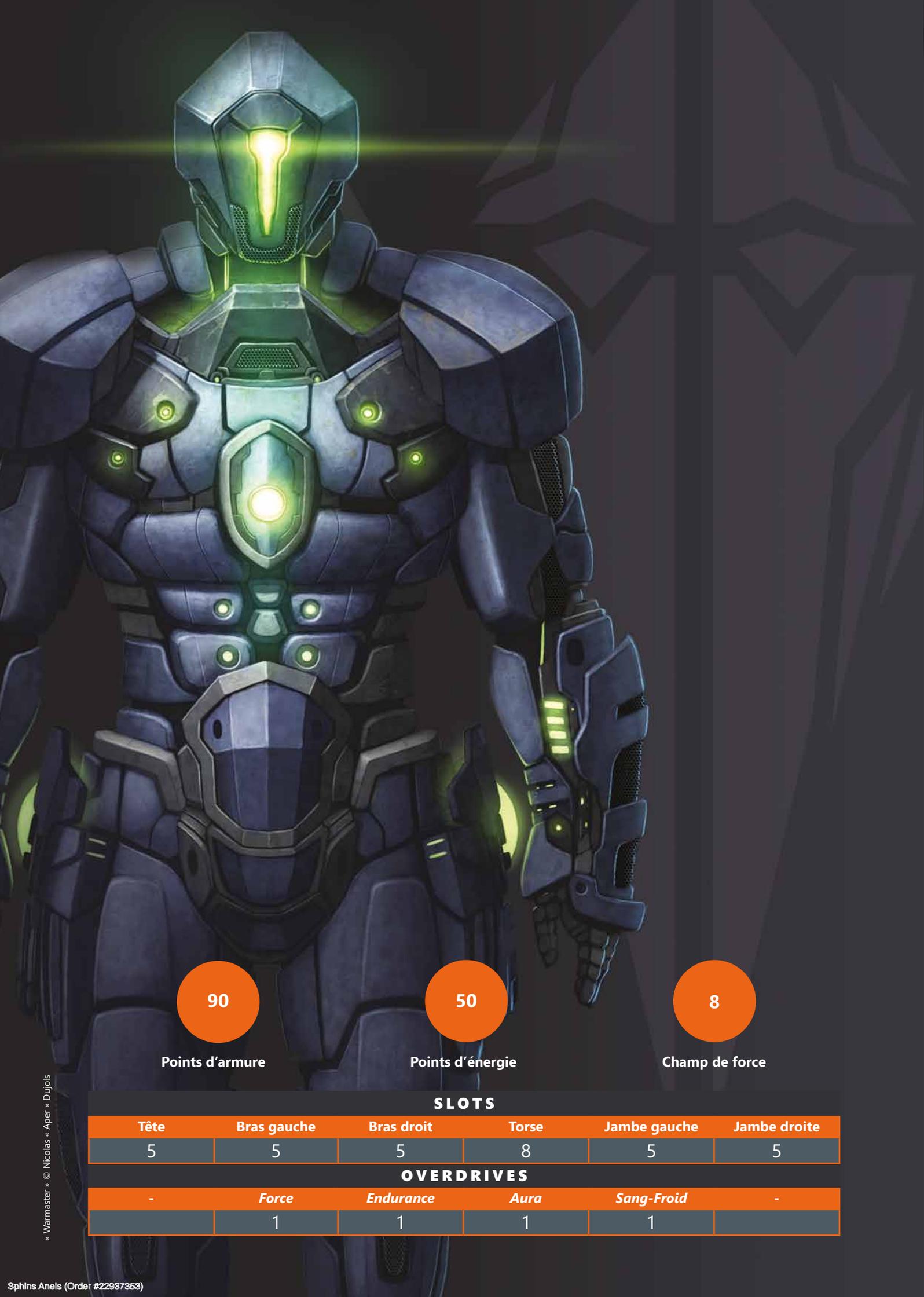
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	1	6 (8 avec OD)	3	3	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Module octroyé par la section Giant : Le chevalier reçoit un overdrive supplémentaire dans la caractéristique *Technique* lorsqu'il porte sa méta-armure.

Modules achetés : Saut nv1 / Fumigène

Arme achetée : Fusil de précision



90

Points d'armure

50

Points d'énergie

8

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	Force	Endurance	Aura	Sang-Froid	-
-	1	1	1	1	-



MÉTA-ARMURE

WARMMASTER

Dernière méta-armure de première génération à avoir été créée et conçue par Merlin, la méta-armure Warmaster a été pensée pour répondre aux besoins des sénéchaux, les officiers du Knight, sur le terrain. Il leur fallait une méta-armure dotée de bonnes capacités de combat, capable d'assurer un contrôle tactique et d'aider au commandement. La Warmaster est donc plus légère et mobile que la Warrior. Elle est aussi dotée d'un meilleur réacteur et d'éléments de gestion stratégique et tactique des opérations ainsi que d'un bon blindage et d'un champ de force de bonne qualité.

Les sénéchaux l'affectionnent parce qu'en plus d'être très utile à leur travail de leader, elle reflète leur position au sein de l'échelle du Knight. Ceux-ci peuvent en effet avoir des accès plus faciles et profiter des nombreux équipements mis à disposition.

Sans doute la plus rare des méta-armures, avec celles de troisième génération, la Warmaster n'est pas portée par tous les sénéchaux, qui préfèrent parfois se doter d'une armure avec une meilleure puissance de feu. On raconte souvent dans les rangs du Knight que les sénéchaux en armure Warmaster sont des planqués qui ne réalisent jamais aucun exploit. On répond alors à ces médisants que sans cette méta-armure, sans ses qualités tactiques et stratégiques, nombre de missions auraient échoué. Ce qui n'est pas faux, mais pas totalement vrai non plus.

En réalité, la Warmaster est la seule armure pouvant imposer à distance des réglages aux autres méta-armures et armes des chevaliers via des impulsions, c'est-à-dire des courants de nanomachines pouvant améliorer pour un temps tous les équipements du Knight. Ainsi, le porteur d'une Warmaster peut augmenter la vitesse d'une armure, la qualité de son champ de force ou encore la puissance d'une arme à feu.

Dotée d'un blindage de 5 centimètres et pourvue d'un réacteur solide, la Warmaster est à mi-chemin entre la méta-armure utilitaire et la méta-armure de combat. En situation de conflit, bien équipée et dotée de quelques modules, elle fait des merveilles et peut même rivaliser avec une armure Warrior. Dans d'autres situations, ses nombreux équipements lui offrent une efficacité qu'elle est la seule à posséder. Des systèmes RA dernière génération inclus dans le casque permettent de contrôler efficacement le terrain de combat. Une IA avancée de type Sword-Bearer aide le porteur à gérer les différentes options tactiques qu'offre une mission ou un terrain de combat. Invasive, capable de contradiction et de réflexion, elle n'hésite pas à informer et à discuter avec le chevalier qu'elle sert. Mais la véritable particularité de la méta-armure Warmaster est son mode Falcon, un équipement permettant de connaître les forces et les faiblesses d'un ennemi. Le chevalier peut ainsi déclencher des impulsions tout en apprenant à connaître son ennemi. Des spécificités qui exigent une bonne maîtrise de soi et une bonne coordination avec les membres de l'équipe.

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Gain du réacteur Infinity, réacteur de méta-armure de dernière génération, qui permet à l'armure Warmaster de gagner 10 PE supplémentaires à ajouter à son total de PE.	Le personnage peut bénéficier dorénavant de toutes les impulsions.	Activer le mode Falcon ne coûte maintenant aucune action et ne coûte maintenant que 3 PE. De plus, l'armure Warmaster gagne de nouveau 10 PE à ajouter à son total de PE.

MODE WARLORD

Le porteur de l'armure peut améliorer à distance les méta-armures des chevaliers pendant un certain temps. Ces améliorations, appelées « impulsions », offrent des bonus substantiels aux membres de la coterie alliés. Une armure Warmaster possède au départ 3 impulsions différentes, à choisir parmi celles proposées, représentées par des grésillements de couleur lorsqu'elles sont utilisées.

Utiliser une impulsion coûte une action de déplacement. Les impulsions possèdent toutes une portée lointaine et peuvent être lancées sur les chevaliers alliés, même si le personnage ne possède pas de ligne vue sur eux ou s'ils sont invisibles.

Quand c'est indiqué, le porteur de la méta-armure peut décider de se cibler lui-même. Le chevalier peut aussi décider de recevoir l'effet bonus offert à un ou plusieurs alliés pour un coût en énergie supplémentaire précisé dans chaque impulsion. Viser plusieurs alliés et se viser soi-même avec une impulsion ne coûte aucune action supplémentaire autre que celle de base.

Quand c'est indiqué, certaines impulsions peuvent être prolongées pour un coût égal à la moitié du coût total d'activation de l'impulsion (en comptabilisant le coût d'éventuelles cibles supplémentaires), avec un minimum de 1 PE dépensé. Le chevalier décide à chaque tour de prolonger ou non une impulsion. Il dépense l'énergie à chaque tour où il décide de prolonger une impulsion. Prolonger une impulsion ne coûte aucune action. Il est tout à fait possible de prolonger plusieurs impulsions en même temps, mais on ne peut pas cumuler plusieurs fois la même impulsion sur une cible.

Exemple : *Le personnage de Nicolas utilise une impulsion d'esquive sur un allié, il doit donc dépenser 3 PE. Il décide cependant d'utiliser cette impulsion aussi sur lui-même. Il dépense donc la moitié du coût de base en énergie, c'est-à-dire 2, et bénéficie de l'effet. Au total, pour son allié et lui-même, l'impulsion aura coûté 5 PE.*

DESCRIPTION DES IMPULSIONS

Impulsion d'action

Effet : Un allié au choix du porteur de la méta-armure obtient une action de combat ou de déplacement supplémentaire lors de son prochain tour.

Énergie	4 (+10 pour le porteur)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour

Impulsion d'esquive

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient leur *défense* et leur *réaction* augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie	3 par allié visé (+ 2 par tour pour chaque allié affecté et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion de force

Effet : Une ou plusieurs méta-armures alliées voient leur CdF augmenter de 2 points pendant leur prochain tour.

Énergie	2 par allié visé (+ 1 par tour pour chaque allié affecté et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion de guerre

Effet : Un ou plusieurs alliés en méta-armure voient les dégâts et la violence de leurs armes augmenter de 1D6 pendant leur prochain tour.

Énergie	1 par allié visé (+ 1 par tour pour chaque allié affectés et pour le porteur s'il s'est aussi octroyé le bonus)
Activation	Action de déplacement
Durée	1 tour (peut être prolongé)

Impulsion d'énergie

Effet : Un allié en méta-armure, au choix du PJ, reçoit une partie de l'énergie de la Warmaster. 1 à 5 points d'énergie, à la discrétion du joueur, peuvent être octroyés à un allié, mais pas à la Warmaster elle-même.

Énergie	1 à 5
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

MODE FALCON

Disposant d'un analyseur dernière génération, la Warmaster est capable de détecter les faiblesses et les forces des ennemis. En activant cette capacité, le chevalier perçoit des données sur chaque cicatrice, chaque mouvement, chaque attitude d'un ennemi, qu'il soit humain, monstre des ténèbres ou machine. Par un jeu de reconstitution des faisceaux d'information, la méta-armure analyse les forces et faiblesses de la cible visée et dévoile au chevalier celles qui semblent les plus probables. Utiliser le mode Falcon coûte une action de déplacement.

Effet : Le personnage peut, grâce au mode Falcon (un seul choix par dépense d'énergie) :

- ❖ Découvrir tous les aspects d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir les scores de *réaction* et de *défense* d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir tous les aspects exceptionnels d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir le ou les points faibles d'un PNJ (salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir toutes les capacités d'un PNJ (hostile, salopard, patron ou colosse).
- ❖ Découvrir tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande.

Énergie	6
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

MARCO ORLANDA 45 ans / 1m82

« **PADRE** »

Marco Orlanda était encore, il y a quelques années, un prêtre catholique dans une petite église de Mexico. Doté d'un charisme et d'une foi peu communs, l'homme déjà âgé d'une quarantaine d'années, était aimé par ses fidèles et donnait toute sa vie pour eux. S'il peut parfois être un peu prosélyte et passe beaucoup de temps à prier, ses équipiers l'apprécient pour son optimisme forcené. Il souhaite plus que tout implanter une chapelle catholique au sein du Knight.

Méta-armure : Warmaster

Section : Dragon

Haut fait : Guide

Archétype : Religieux

Blason : Cerf

Motivations mineures : Obéir aux ordres des chevaliers et d'Arthur / Combattre le désespoir / Apaiser les tensions

Motivation majeure : Répandre la parole de Dieu au sein du Knight

Inconvénients : Fanatique / Humaniste

Avantages : Rayonnement / Magnétique

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		5		6		2	
Déplacement	od	Hargne	od	Tir	od	Aura	od	Discrétion	od
1	-	2	-	5	-	6	1	1	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
1	1	1	-	3	-	4	-	1	-
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
1	1	1	-	4	-	5	1	1	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
16	2	5	1	6	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Dragon : Pod fusées éclairantes / Flash / Attaque non-létale nv1

Module acheté : Saut nv1

Armes achetées : Pistolet mitrailleur / Pistolet mitrailleur



50

Points d'armure

70

Points d'énergie

12

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	Déplacement	Dextérité	Discrétion	Combat	-
	1	1	1	1	



MÉTA-ARMURE

ROGUE

On raconte souvent dans les chambres des recrues arrivant à Camelot que l'armure Rogue n'existe pas, qu'elle est un mythe entretenu par Arthur et ses lieutenants pour terrifier leurs ennemis. Si l'armure Rogue est légendaire, elle existe en fait bel et bien.

Son but ? Le meurtre prémédité, l'assassinat des ennemis humains ou inhumains du Knight. Nombre de chefs de bandes, de dictateurs, de cinglés tout puissants et de monstres de l'Anathème ont discrètement été assassinés, égorgés ou abattus par un chevalier en armure Rogue. Ce n'est souvent pas très héroïque certes, mais c'est, comme le dirait Arthur, « plus que nécessaire en ces temps troublés ».

La Rogue est née de cette nécessité qu'il y a parfois à éliminer silencieusement des ennemis puissants, trop dangereux à attaquer de front ou impossibles à abattre au grand jour. Bien entendu, les jeunes recrues apprennent tardivement ce côté « obscur » du Knight et ne voient que l'héroïsme rutilant symbolisé par les chevaliers en méta-armure Wizard ou Paladin, pas celui glauque et cruel véhiculé par ceux en méta-armure Rogue. Le module principal de l'armure Rogue est le module d'invisibilité Ghost, une sorte d'épiderme déviant la lumière pour rendre la méta-armure indétectable à l'œil nu. Les ingénieurs du Knight l'ont par ailleurs agrémentée d'un système de réduction sonore. Bref, en activant son mode Ghost, un chevalier en méta-armure Rogue devient un véritable fantôme, un spectre de mort qui hante les ennemis du Knight jusqu'à leur fin, souvent très rapide.

Comme toutes les armures de deuxième génération, l'armure Rogue ressemble plus à une combinaison blindée aux muscles dessinés qu'à une véritable armure, exception faite du torse et des épaules qui sont recouverts d'un blindage de 5 centimètres, renforçant grandement la sécurité du porteur et protégeant le puissant réacteur à énergie alpha. Discrète et épousant les formes de son porteur, elle n'augmente que très peu la taille de ce dernier, mais lui procure tout de même une excellente résistance – pour cette génération de méta-armure – et une bien meilleure dextérité.

Dans le dos et sur toute la surface de la méta-armure, des réseaux de nanotubes diffusent des nanomachines activant le module Ghost. Une des qualités de l'armure Rogue est sa légèreté qui permet à son porteur de bénéficier de certaines de ses aptitudes même sans énergie. Par ailleurs, des réducteurs de son ont été ajoutés sur les articulations, sur les gants et les bottes de la méta-armure, maximisant ainsi sa capacité de discrétion. Même les meilleurs chiens de garde ne peuvent entendre un chevalier en méta-armure Rogue si celui-ci se déplace avec délicatesse et si la capacité d'armure est activée. Cependant, le module Ghost a des limites. Lorsque le personnage effectue des mouvements brusques, comme une attaque au contact ou lorsque la lumière change brutalement, comme lors d'un tir avec une arme à feu, le module Ghost fait apparaître des centaines de couleurs puis s'arrête instantanément. Toute la virtuosité d'un chevalier en méta-armure Rogue consiste alors à alterner entre des déplacements invisibles, silencieux et des attaques rapides et brutales. Inutile de dire que les plus fins tueurs du Knight maîtrisent parfaitement cette technique.

MODE GHOST

Grâce au mode Ghost, le personnage devient totalement invisible à l'œil nu et ne peut quasiment pas être entendu (seules les communications inter-casques peuvent être effectuées) grâce à un champ réducteur de son.

Effet : Lorsque le mode Ghost est activé, le personnage est invisible aux yeux de la plupart des PNJ qui ne peuvent pas non plus le détecter par leur ouïe. Cette capacité ne fonctionne pas contre les PNJ disposant d'un aspect *Machine* exceptionnelle majeure. Pour tous les autres personnages, le héros gagne un bonus de 3 réussites automatiques à ses jets lorsqu'il décide de passer inaperçu (déplacement, acrobatie, course, mais pas les attaques de toutes sortes). Un jet base *Discrétion* en opposition contre l'aspect *Machine* divisé par deux d'un PNJ (ou la *Perception* dans le cas d'un PJ) peut s'avérer nécessaire contre un ennemi sur le qui-vive. Si le jet est raté, l'ennemi détecte la présence du chevalier. Les PNJ disposant d'une vision alternative (vision de nuit, vision thermique, vision magnétique, la vision d'une méta-armure Ranger) ou d'une ouïe surdéveloppée (comme les chiens, les félins, etc.) sont considérés comme possédant 3 points d'aspect *Machine* supplémentaires (ou 2 réussites automatiques dans le cas d'un PJ) pour détecter les chevaliers utilisant ce mode.

Lorsque le PJ effectue une attaque de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête. Les attaques de combat ou de tir (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de combat sauf

celles possédant l'effet *lumière*) reçoivent cependant un bonus en dés au test et en bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, *overdrives* compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo si ce score est déjà utilisé pour l'attaque, de plus ce score s'ajoute aux dégâts en plus des bonus déjà octroyés par l'effet *silencieux* ou le niveau 2 de l'*overdrive* de *Discrétion*). Seule la première attaque du tour du personnage dispose de ces bonus. Lorsque le chevalier atteint 250 PG accumulés, il peut payer 3PE à chaque attaque pour maintenir son invisibilité et donc continuer à disposer des bonus ci-dessus.

Si un chevalier redevient invisible après avoir attaqué une cible (au cours du tour suivant donc), l'ennemi attaqué est sur le qui-vive. Il faut donc que le chevalier réussisse un jet base *Discrétion* pour éviter de se faire repérer en utilisant la règle décrite plus haut.

Attention : Le chevalier ne peut pas désactiver son module Ghost, en attaquant ou en effectuant un geste brusque par exemple, et le réactiver durant le même tour de jeu. Si le module Ghost est désactivé par un ennemi, le chevalier peut normalement l'activer à son tour.

Énergie	2 pour un tour en phase de conflit/ 6 pour une minute en dehors des phases de conflit
Action	Aucune
Durée	1 tour ou 1 minute

« TU ME SEMBLES **HONORABLE**
JE VAIS DÉTESTER TE **TUER** »

TOSHIRO KAJI

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Le personnage peut désormais dépenser 2 PE pour que le mode Ghost dure 6 tours en phase de conflit et 6 PE pour qu'il dure 15 minutes en dehors des phases de conflit.	Désormais, la capacité fonctionne contre tous les PNJ. Elle réussit automatiquement (le jet de dés n'est plus requis) sauf contre ceux possédant un aspect <i>Machine</i> exceptionnelle majeure, ou qui viennent d'être pris pour cible par une attaque du chevalier. Contre ces ennemis, le PJ gagne un bonus de 3 réussites automatiques pour tenter d'effectuer un test et passer inaperçu.	Le mode Ghost ne se désactive pas lors des attaques du chevalier en phase de conflit ou en dehors. En effet, à chaque attaque, il peut dépenser 3 points d'énergie pour que le mode reste actif et demeurer invisible et silencieux.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

TOSHIRO KAIJI 32 ans / 1m71

« YŪREI »

Jusqu'à il y a peu, Toshiro était encore méta-soldat au sein du Nodachi et un élément exemplaire, tant par ses qualités martiales que par sa loyauté envers le shogun et les 88 samourais. Il a trahi le Nodachi en refusant de tuer des innocents atteints par le désespoir. Torturé et condamné par le samourai Kenji Oda, il a été sauvé in extremis par le Knight qui avait eu vent de sa désobéissance et de son sens de l'honneur. Depuis, Toshiro sert Arthur et Kay. C'est une lame aiguisée qui sait frapper les ennemis du Knight et disparaître dans l'obscurité.

Méta-armure : Rogue

Section : Ogre

Haut fait : Héros de guerre

Archétype : Agent du Nodachi

Blason : Loup

Motivations mineures : Protéger un chevalier en danger / Résoudre un meurtre / Garder son honneur

Motivation majeure : Éliminer le samourai du Nodachi Kenji Oda

Inconvénients : Cauchemars / Marqué par les ténèbres

Avantages : Instinct animal / menteur professionnel

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
3		5		2		2		5	
Déplacement	od	Hargne	od	Tir	od	Aura	od	Discrétion	od
3	1	4	-	1	-	1	-	4	1
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
2	-	5	1	1	-	1	-	5	1
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
1	-	3	-	1	-	1	-	4	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	REACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	5 (6 avec OD)	1	5 (6 avec OD)	1	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Ogre : Déplacement silencieux / Vue alternative (prédatrice) / Fumigène

Modules achetés : Saut nv1 / Attaque sur casque / Vue alternative (thermique)

Armes achetées : Couteau de combat / Couteau de combat



50

Points d'armure

70

Points d'énergie

12

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
4	4	4	6	4	4

OVERDRIVES

-	Déplacement	Dextérité	Discrétion	Tir	-
	1	1	1	1	



MÉTA-ARMURE

RANGER

Il est très difficile d'évoquer l'armure Ranger sans parler du fusil Longbow qui l'accompagne. En fait, là où la plupart des méta-armures sont créées pour un besoin bien précis sur le terrain, pour accomplir une fonction requérant des aptitudes particulières, souvent inédites, l'armure Ranger, elle, a été pensée autour d'une arme, le fusil polymorphe polycalibre Longbow. Inventé par Merlin lui-même suite à la mort de plusieurs chevaliers lors du siège d'un avant-poste par des créatures colossales de l'Anathème, le fusil Longbow est taillé pour abattre les ennemis les plus gros et effacer les meutes d'abominations de la carte, le tout à n'importe quelle distance. La méta-armure Ranger et le fusil Longbow ne sont en fait qu'une seule machinerie qui concilie la puissance et la précision d'un fusil anti-matériel avec la polyvalence nécessaire à celui qui évolue dans les territoires de l'Anathème. À la base, un fusil anti-matériel est une arme surdimensionnée conçue pour tirer des munitions de mitrailleuse lourde et de canon antiaérien depuis une position sécurisée, loin de sa cible. Or un chevalier en armure Ranger est appelé à rencontrer des adversaires sur des terrains de combat étroits où un fusil aussi encombrant est inutilisable. Le fusil Longbow compense ce problème en étant parfaitement modifiable en termes de taille et de calibre, et ce, en quelques secondes seulement.

D'aspect, la Ranger est une armure Rogue sur laquelle les plaques de blindage ont été réduites à seulement 3 centimètres afin d'alléger le porteur, le fusil Longbow étant déjà très lourd. Dans le dos de l'armure, un réacteur à énergie alpha, fiable et bien protégé, pourvoit tous les systèmes en énergie. Particularité notable, l'armure Ranger abrite des réservoirs de nanomachines et est reliée au fusil Longbow par des tubes blindés où un liquide chargé de matériaux et de nanomachines circule dans toutes les parties du fusil à travers une armature télescopique creuse, un peu comme un système sanguin. Les nanomachines changent sur commande le calibre de l'arme et assemblent les munitions en suivant des schémas préétablis. La lunette du fusil et les capteurs de l'armure recueillent nombre de rayonnements pour repérer l'adversaire et analyser la trajectoire du projectile malgré la météo et les obstacles (arbre, béton, métaux, etc.). Petite information non négligeable, l'ordinateur intégré à l'armure calcule très précisément la trajectoire de la munition jusqu'à 3 km.

Le Longbow peut assembler plusieurs types de munitions selon les calibres. Des munitions lumière, avec ou sans flash, traçantes ou non, pour éviter de se faire repérer, des uraniums perce-armures, simples, à cœur explosif ou à nanomachines offensives, etc. Évidemment, toutes ces technologies coûtent cher en énergie, mais elles permettent au Ranger de faire face à la grande majorité des situations.

ARME – FUSIL DE PRÉCISION POLYMORPHE POLYCALIBRE LONGBOW

La méta-armure Ranger et le fusil Longbow ne sont qu'une seule machinerie qui concilie la puissance et la précision d'un fusil anti-matériel avec la polyvalence nécessaire à celui qui évolue seul dans les territoires de l'Anathème. Le fusil Longbow est sans doute l'arme principale d'un chevalier en armure Ranger. Le fusil de précision Longbow peut être racké. Il compte dans la limite des armes contenues dans le rack de la méta-armure. De plus, au même titre qu'une autre arme de tir, il peut recevoir des améliorations d'armes, mais dans la limite de deux (et seulement deux) maximum, avec les mêmes restrictions que les armes possédant l'effet *lourd* même après ses éventuelles évolutions.

Effet : Grâce au fusil Longbow, le chevalier en méta-armure Ranger peut choisir lui-même les dégâts et la violence de ses tirs. Chaque modification dure le temps d'un tir, et activer une ou plusieurs modifications en même temps ne coûte aucune action. Enfin, le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque) mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour (exemple : *dégâts continus*, *désignation*...). Il faut payer l'énergie idoine à chaque tir.

De base, le Longbow possède ce profil :

Dégâts	3D6
Violence	1D6
Portée	Moyenne
Effets	<i>Lourd / deux mains / assistance à l'attaque</i>

⚡ **Pour 1 PE par effet**, le chevalier peut augmenter la violence ou les dégâts d'1D6 lors de son prochain tir, avec un maximum de 6D6 dés générés (et donc un maximum de 9D6 lancés en dégâts et 7D6 lancés en violence). Il peut

aussi augmenter sa portée (moyenne à longue, longue à lointaine).

⚡ **Pour 2 PE par effet**, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *dégâts continus 3*, *silencieux*, *choc 1*, *perce armure 40*, *ultraviolence*, *désignation*.

⚡ **Pour 3 PE par effet**, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *lumière 4*, *dispersion 3*, *artillerie*, *pénétrant 6*, *perce armure 60*, *anti-véhicule*.

LA VISION

Grâce au système de vision de l'armure Ranger, le personnage peut voir, pendant quelques secondes, des choses qui ne devraient pas être vues. Grâce à la « Vision », le personnage peut distinguer les gaz, le vent, les maladies, la respiration, les créatures microscopiques, les ondes radio, l'Anathème, les pensées, etc. C'est au joueur de dire au MJ ce qu'il désire voir. En fonction de la difficulté de la vision, le chevalier doit dépenser de 5 à 10 points d'énergie, au choix du MJ.

Le MJ décrit ensuite au PJ ce qu'il voit durant quelques secondes, il peut être très précis ou, à l'inverse, nébuleux, la Vision étant parfois peu précise.

La Vision ne passe bien entendu que par la vue. Si le PJ choisit par exemple de voir les pensées d'une personne, il voit des mots ou des images, mais n'entend aucun son.

Effet : Le personnage voit des choses normalement invisibles sur un simple jet base *Perception*, d'une difficulté faisable (2) à très difficile (9) (au choix du MJ). Il peut aussi, grâce à la Vision, repérer des créatures invisibles ou un chevalier utilisant le mode Ghost.

Énergie	5 à 10
Action	Action de déplacement en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit
Durée	6 secondes

ÉVOLUTIONS

Attention : Contrairement aux autres méta-armures, une armure Ranger possède des évolutions qui sont lourdes à mettre en place et qui nécessitent des modifications sur le Longbow. Par conséquent, les évolutions possibles de la méta-armure Ranger sont à payer par le PJ en PG et ne se débloquent pas automatiquement.

Pour un coût de 50 PG : Désormais, pour 6 PE par effet, le chevalier ajoute un ou plusieurs effets parmi ceux-ci (maximum 3) à son prochain tir : *anti-Anathème*, *démoralisant*, *pénétrant 10*, *ignore armure*, *en chaîne*, *fureur*.

Pour un coût de 50 PG : La limite des dés de dégâts et de violence générés par des PE passe à présent à 9 (avec un maximum de 14D6 lancés en dégâts et 12D6 lancés en violence). Désormais, le Longbow possède le profil de base suivant :

Dégâts	5D6
Violence	3D6
Portée	Moyenne
Effets	<i>Lourd / deux mains / assistance à l'attaque</i>

Pour un coût de 50 PG : Le Longbow ne possède plus l'effet *lourd*, mais garde l'effet *deux mains*.

Pour un coût de 100 PG : Tous les effets ajoutés lors d'un tir (pas les augmentations de dégâts ou de violence) du Longbow coûtent à présent 2 PE de moins (avec un minimum de 1 par effet ajouté).

« FAIRE LE **VIDE**
VISER **JUSTE** »

SALOMÉ ÉDENSMITH

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SALOMÉ EDENSMITH 30 ans / 1m74

« RAPTOR »

Salomé est la fille d'une riche famille londonienne. Journaliste, passionnée par les armes et le tir sportif, elle a participé à la construction des médias de propagande de la première arche et connaît bien l'entourage de l'immortel Ismaël Jhélam. La jeune femme a longtemps travaillé comme journaliste au sein de la principale chaîne RA de Londres. Puis quelque chose s'est passé : Salomé est devenue de plus en plus rebelle avec sa hiérarchie, jusqu'à critiquer ouvertement la direction, qu'elle trouvait trop centrée sur les intérêts de l'immortel et pas assez sur ceux des citoyens. Elle a aussitôt été remerciée et dégradée à l'échelon 8. La rage au ventre, elle s'est engagée au sein du Knight avec pour objectif de devenir un chevalier de la Table Ronde afin de tenir tête à Ismaël Jhélam et ses sbires. Elle a passé les tests avec brio.

Méta-armure : Ranger

Section : Cyclope

Haut fait : Construction de la première arche

Archétype : Indépendant

Blason : Aigle

Motivations mineures : Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué / Protéger ses coéquipiers / Promouvoir le Knight

Motivation majeure : Devenir un chevalier de la Table Ronde

Inconvénients : Esprit de contradiction / Sensible à l'Anathème

Avantages : Forteresse spirituelle / Connaissance secrète

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		2		6		3		4	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
1	1	1	-	6	1	1	-	3	1
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
1	-	1	-	5	1	2	-	3	1
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
1	-	2	-	3	-	3	-	4	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
16	2	6 (7 avec OD)	4	3	55

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Module octroyé par la section Cyclope : Le chevalier reçoit un overdrive supplémentaire dans la caractéristique *Savoir* lorsqu'il porte sa méta-armure (déjà inclus dans le profil).

Modules achetés : Saut nv1 / Vue alternative (thermique)

Améliorations d'arme pour le fusil Longbow : Munitions drones / Pointeur laser



40

Points d'armure

80

Points d'énergie

12

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	Déplacement	Dextérité	Parole	Aura	-
	1	1	1	1	

MÉTA-ARMURE

BARD

Dernière armure de deuxième génération à avoir été créée par Merlin, l'armure Bard est un condensé de technologie monté sur le châssis de l'armure Rogue sans presque aucun blindage, en dehors de celui protégeant le réacteur à élément alpha évidemment. Elle ressemble donc plus à une combinaison qu'à autre chose. L'idée de base dans la conception de l'armure Bard était de faire en sorte que le Knight possède une armure d'infiltration, capable de se déplacer sans problème au sein des forces ennemies, humaines ou non humaines, et de faire de la diplomatie avec à peu près n'importe qui. L'armure Bard peut faire tout cela à la fois et rester efficace en situation de combat. Plus légère que l'armure Rogue, car moins blindée, elle compense ce manque par des capacités étonnantes qui relèvent, pour beaucoup de gens du commun, d'une magie surnaturelle ou d'une technologie dangereuse. C'est qu'en fait, un chevalier en armure Bard peut se faire passer pour à peu près tout et n'importe quoi en utilisant le mode Changeling sans que personne ne s'aperçoive de la supercherie. Grâce à cette technologie de déformation par les nanomachines, le chevalier peut totalement changer l'aspect de sa méta-armure jusqu'au moindre détail : couleur, forme, etc.

Sur l'armure Bard, des dizaines de canaux passent entre les muscles dessinés et servent à déployer des nanomachines qui modifient l'aspect de la méta-armure, jusqu'à sa couleur et la composition des matériaux. Comment ? Grâce à des plans en 3D, les nanomachines vont façonner la méta-armure pour changer son apparence. Ainsi, un chevalier en armure Bard peut se faire passer pour un simple rebut aux vêtements sales, une belle femme en robe rouge, une créature de l'Anathème ou encore pour un soldat du Nodachi. De loin, les milliards de nanomachines grouillant sur la méta-armure font totalement illusion. De près, seul un regard averti peut se rendre compte de l'imposture, et encore. Cela dit, une impression de malaise se dégage toujours en face d'un chevalier en armure Bard utilisant cette capacité, un peu comme si l'esprit se doutait que quelque chose clochait.

Seul petit écueil, la méta-armure ne peut être réduite en taille avec le mode Changeling. De fait, les personnes de grande taille se retrouvent souvent limitées en partie dans le choix des aspects qu'elles peuvent prendre. En somme, un gaillard de 2 mètres peut prendre la forme d'une belle femme, de 2 mètres minimum. Autrement, les nanomachines peuvent s'étendre et faire passer un chevalier en armure Bard pour une créature énorme ou pour un groupe de personnes (mais qui aura la consistance de milliards de nanomachines grouillantes). D'ailleurs, certains Bard utilisent ce mode pour se faire passer pour des véhicules ou des objets inertes, ce qui peut s'avérer tactiquement très intéressant. En plus de ce module, l'armure Bard est équipée d'un modulateur de voix pouvant imiter n'importe quelle personne déjà enregistrée et d'un diffuseur de phéromones qui permet de lubrifier les relations sociales, peu importe le sexe ou l'orientation sexuelle.

MODE CHANGELING

Grâce aux nanomachines, la méta-armure peut se faire passer pour une créature, une personne, un être différent. Cette transformation par les nanomachines peut être étendue jusqu'à 3 mètres de rayon autour de l'armure pour générer des « faux êtres » de nanomachines supplémentaires. Le chevalier peut ainsi faire croire qu'il est accompagné ou augmenter la taille de sa fausse apparence pour se faire passer pour un être plus grand.

Attention : Les nanomachines permettant ces transformations sont toujours en mouvement et créent une sorte d'enveloppe molle sur la méta-armure. Le personnage transformé peut prendre ou ramasser des choses, mais si quelqu'un entre en contact avec lui, il lui est aisé de repérer la supercherie.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère une fausse apparence pouvant donner l'illusion qu'une autre personne est présente ou faire croire à la présence d'une machine, etc. Les transformations ainsi générées doivent provenir d'éléments que le personnage peut voir ou d'éléments pris dans la base de données de l'armure. En plus des apparences de base incluses dans l'IA, celle-ci scanne automatiquement les personnes et créatures avec lesquelles le chevalier est en contact direct pendant plus d'une minute.

Le chevalier peut aussi créer des projections, des « faux êtres », qui doivent avoir une démarche cohérente par rapport à l'illusion que le chevalier veut donner et qui, étant gérés par l'IA de la méta-armure, ne peuvent accomplir d'action complexe. Le chevalier dispose d'une IA suffisamment performante pour pouvoir gérer tous les faux êtres, et la limite du nombre de faux-êtres tient compte de la capacité du chevalier à maintenir une illusion crédible en

les contrôlant tous à la fois aidé de son IA. Les faux êtres qui clonent un allié ou déguisent un allié ne sont pas contrôlés par lui, c'est toujours le Bard et son IA qui contrôle. Les faux êtres ne peuvent s'éloigner à plus de 3 mètres du chevalier et sont totalement intangibles, incapables de se battre, de prendre des choses, etc.

Pour percer l'illusion, un hostile, un salopard ou un patron doit réussir un test de *Machine* difficulté difficile (6). Les PJ, quant à eux, doivent réussir un test base *Perception* difficulté normale (3). Le personnage peut désactiver le mode d'une simple pensée. Un chevalier en méta-armure Ranger utilisant la Vision peut détecter un chevalier utilisant le mode Changeling sans faire de test.

C'est au MJ de déterminer les limites du mode Changeling avec le PJ possédant la méta-armure Bard.

Attention : si le Bard utilise le mode et que sa présence ne pose pas de questions aux gens qui l'entourent, il ne provoque aucun test. Percer l'illusion (que ce soit pour un PJ ou un PNJ) nécessite de la concentration et est une action de déplacement. Cette action doit naître d'une volonté et n'est pas quelque chose d'automatique.

Énergie	6 PE par transformation personnelle 8 PE pour une transformation de taille étendue 3 PE par « faux être » généré autour de la méta-armure (maximum de 4 faux êtres générés).
Action	1 tour en phase de conflit ou 6 secondes en dehors d'une phase de conflit.
Durée	Une scène, une phase ou une heure, peu importe la phase

« C'EST DANS LE **MENSONGE**
QUE LA **VÉRITÉ** COMMENCE. »

LEÏLA BENAÏSSA

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	Le rayon d'action du mode Changeling passe désormais à portée moyenne. De plus, des alliés à portée peuvent profiter du mode lorsqu'il est activé (4 alliés maximum). Les alliés dont l'apparence est changée comptent comme des « faux êtres » en termes de dépense de PE.
200 PG accumulés	Les 3 différentes utilisations du mode Changeling coûtent désormais 2 points d'énergie de moins. La difficulté pour repérer l'utilisation du mode Changeling augmente de 3 points, passant à très difficile (9) pour les PNJ et difficile (6) pour les PJ.
250 PG accumulés	Lorsque le personnage désactive son mode Changeling, l'apparence et tous les « faux êtres » peuvent exploser en une puissante vague de nanomachines plutôt que de simplement disparaître. À portée courte, cette explosion inflige aux cibles visées 3D6 + 6 points de dégâts ou 3D6 + 6 points de violence possédant les effets <i>ignore armure</i> , <i>ignore champ de force</i> , <i>dispersion 6</i> (les alliés à portée sont touchés aussi, mais pas le chevalier) et <i>choc 1</i> . L'effet <i>choc 1</i> s'applique automatiquement aux ennemis ayant un score en <i>Chair</i> inférieur à 12.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

LEÏLA BENAÏSSA 36 ans / 1m64

« **DJINN** »

Détestant les immortels et le contrôle qu'ils imposent aux citoyens, Leïla a choisi de vivre en rebut. Malheureusement, il y a deux ans, les ténèbres ont envahi sa communauté et des créatures masquées ont enlevé ses proches. Seule survivante, elle a erré et a été récupérée par le Knight qui lui a fait passer des tests et qui l'a enrôlée. Égoïste, ne souhaitant que le bien de ses proches, douée pour le mensonge et détestant la violence, Leïla apprend peu à peu à croire aux idéaux du Knight et se met même à rêver d'un monde meilleur.

Méta-armure : Bard

Section : Korrigan

Haut fait : Découverte d'une tache dissimulée

Archétype : Rebut

Blason : Serpent

Motivations mineures : Découvrir les secrets de l'Anathème / Calmer un conflit par la parole / Épargner un ennemi

Motivation majeure : Sauver sa communauté perdue dans les ténèbres d'Europe

Inconvénients : Égoïste / Toujours un doute

Avantages : Empathie / Rêves prémonitoires

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
2		3		2		4		6	
Déplacement	od	Hargne	od	Tir	od	Aura	od	Discrétion	od
2	1	1	-	1	-	2	1	6	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
1	-	3	-	1	-	4	1	5	1
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
2	-	2	-	1	-	3		3	-

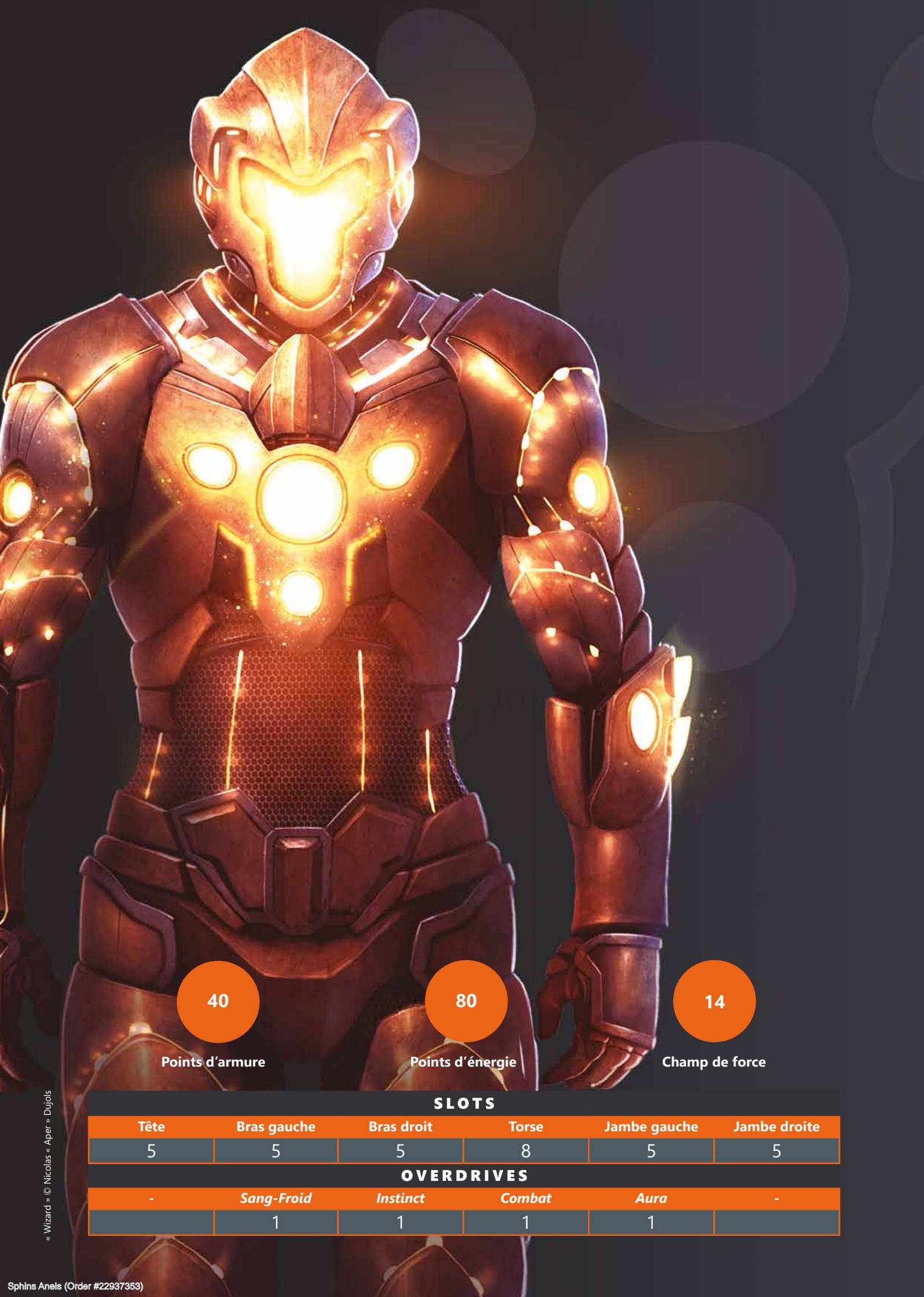
VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
22	3	1	6	4	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Korrigan : Relais satellite nv1 / Drone d'espionnage / Caméraman

Modules achetés : Saut nv1 / Attaque sur casque / Lame de bras nv2 (*orfèvrerie*) / Lame de bras nv2 (*destructeur*)



40

Points d'armure

80

Points d'énergie

14

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	<i>Sang-Froid</i>	<i>Instinct</i>	<i>Combat</i>	<i>Aura</i>	-
	1	1	1	1	



MÉTA-ARMURE

WIZARD

Conçue comme une arme contre l'Anathème, la méta-armure Wizard a été créée comme soutien lumineux aux chevaliers qui combattent les ténèbres. Le principe ? Une méta-armure équipée de toutes les technologies les plus efficaces dans le combat contre les abominations qui sortent de l'obscurité : vantaux s'ouvrant et déployant une forte lumière solaire, armure protégée contre les éclats de plasma et pourvue de multiples canaux où coule un plasma hyper-lumineux. On raconte souvent que son concept, ainsi que le développement des équipements à plasma sont nés d'une vision du futur que Merlin aurait subie dernièrement. Selon les rumeurs, l'homme aurait vu qu'un chevalier portant une méta-armure de lumière sauvait la Terre et l'Humanité en anéantissant le cœur des ténèbres. Obsédé par cette méta-armure, Merlin a travaillé pendant des mois sur un concept utile, viable en situation de combat et efficace face à l'Anathème. Grâce au soutien d'Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde, la Wizard a vu le jour tout récemment. Elle s'est par ailleurs déjà illustrée dans nombre de théâtres d'opérations et est rapidement devenue indispensable dans plusieurs sections, notamment celles qui vont au contact de l'Horreur. De nombreux chevaliers affirment enfin que leurs pairs en méta-armure Wizard sont de formidables vecteurs d'espoir et que certains réussissent même à anéantir le mal rongé par les désespérés. Des applications inattendues mais plus que bienvenues.

D'aspect, la Wizard est une combinaison semblable à une méta-armure Rogue sans blindage. Elle est donc légère et très fragile, mais en contrepartie elle dispose d'un réacteur à élément alpha Infinity qui lui permet d'utiliser un vaste panel d'équipements très gourmands en énergie. Sa particularité est qu'elle a en fait été pensée comme une armure porteuse de lumière, et est devenue un premier choix dans la lutte contre les créatures et les manifestations de l'Horreur. Le plasma très lumineux que la méta-armure contient et peut diffuser est en effet extrêmement efficace contre les ténèbres et ne peut être utilisé que par le porteur d'une armure Wizard. Le plasma, élément instable, projette en effet des éclats dangereux pour l'utilisateur et pour la cible évidemment. L'armure Wizard, dans sa conception, est protégée contre ces dangers grâce à un champ d'énergie conçu spécialement et est donc autorisée à utiliser cette matière. Son champ de force compense d'ailleurs la fragilité de l'armure en étant un des meilleurs disponibles au sein du Knight et permet de nombreuses autres applications.

MODE BOREALIS

La méta-armure Wizard est constellée d'un réseau de canaux où circule le plasma en fusion. En activant le mode Borealis, le porteur diffuse depuis des événements une grande quantité de volutes de plasma lumineux. Grâce à son puissant champ de force et à des gants conçus pour, le porteur de l'armure peut manipuler ces volutes dans l'air autour de lui, comme s'il pratiquait une forme de télékinésie, avec une exactitude telle qu'il peut recouvrir les armes alliées et créer, devant les canons des armes à feu, une nappe de plasma qui baigne les munitions tirées d'une lumière éclatante. Une torture pour les abominations ténébreuses. Il existe trois effets indépendants les uns des autres.

Effet : Un allié à portée courte ou moins (ou le chevalier lui-même) gagne l'effet *anti-Anathème* sur l'ensemble des armes qu'il utilise actuellement (tourelles d'épaule et pods inclus, mais pas les tourelles automatisées). Plusieurs alliés (ou le chevalier lui-même) peuvent bénéficier de cet effet pour un coût de 2 PE supplémentaires par allié.

Énergie	6 (+ 2 par allié ou pour le porteur lui-même)
Activation	1 tour
Durée	Une phase de conflit ou une scène

Autre utilité, les volutes de plasma peuvent bien évidemment être manipulées pour infliger des dégâts aux cibles adverses. Dans ce cas, il s'agit d'une action de combat de type combat ou tir en fonction de la portée.

Dégâts	4D6
Violence	4D6
Portée	Courte
Énergie	2 par utilisation
Effets	<i>Anti-Anathème / dégâts continus 3</i>

Enfin, le plasma peut être manipulé pour servir d'outil comme un globe de plasma lumineux, une clé de plasma destinée à faire fondre une serrure ou encore une simple nappe déposée pour créer un départ de feu. La matière, liquide et capable de brûler à peu près n'importe quoi, peut être manipulée facilement pour créer des formes simples.

Au PJ d'improviser et au MJ d'accepter ou non les idées proposées.

Effet : Le PJ peut manipuler le plasma à portée courte pour obtenir des effets utilitaires.

Énergie	6
Activation	1 tour
Durée	6 tours en phase de conflit ou une minute en dehors d'une phase de conflit

MODE ORIFLAMME

La méta-armure peut déployer autour d'elle une vague d'étincelles de plasma et de poudre de magnésium très dense qui explose en une lumière éclatante, efficace contre l'Anathème. Toutes les créatures de l'Anathème prises dans le champ de lumière se voient infliger de terribles dégâts. Seul bémol, le mode est coûteux à activer.

Effet : Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère un champ de lumière à portée courte. Toutes les créatures de l'Anathème présentes à l'intérieur subissent les dégâts ou la violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne autour du champ subissent la moitié des dégâts ou de la violence du mode. Aucun test n'est nécessaire pour toucher les ennemis à portée. Les ennemis à couvert ne subissent pas de dégâts ou de violence. Le mode nécessitant une action de déplacement pour s'activer, un chevalier peut l'activer aussi pour une action de combat en transformant son action de combat en action de déplacement. L'attaque est issue de l'utilisation d'un mode, et, à ce titre, elle ne compte ni comme un tir, ni comme une attaque de contact.

Énergie	12
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée
Dégâts	6D6 + 6
Violence	6D6 + 12
Portée	Courte
Spécial	<i>Anti-Anathème / lumière 2 / affecte uniquement les créatures de l'Anathème</i>

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
Le mode Borealis fonctionne maintenant à portée moyenne.	Toutes les dépenses en PE du mode Borealis et du mode Oriflamme sont réduites de 3, jusqu'à un minimum de 1.	Le mode Oriflamme fonctionne maintenant à portée moyenne.

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

ROSA DIAKITÉ 28 ans / 1m79

« **MUSE** »

Ancienne agent du Monna-Molelo, service secret de la NAU, Rosa était, avant l'Anathème, spécialisée dans le trafic d'art et la lutte contre la contrefaçon en plus d'être une chanteuse accomplie. Pendant une nuit sans lune, alors qu'elle surveillait le musée d'art contemporain de Johannesburg, la jeune femme a été attaquée par une créature masquée nommée le Collectionneur qui souhaitait dérober les œuvres du musée. Au prix de nombreuses blessures, elle a réussi à sauver les œuvres et à faire fuir le Collectionneur. C'est grâce à cet acte de bravoure que la jeune femme a été repérée et recrutée par le Knight.

Méta-armure : Wizard

Section : Gargoyle

Haut fait : Défenseur de l'art

Archétype : Membre d'un service secret

Blason : Ours

Motivations mineures : Réaliser une œuvre / Empêcher la mort d'un être humain / Retrouver des œuvres d'art / Aider les nécessiteux

Motivation majeure : Éliminer le Collectionneur

Inconvénients : Ennemi juré / Surprotecteur

Avantages : Créatrice-née / Sûre de soi

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
4		4		2		5		2	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
4	-	3	-	1	-	4	1	2	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
3	-	4	1	1	-	3	-	1	-
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
2	-	3	1	1	-	4	1	1	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
34	4 (5 avec OD)	1	2	4	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Gargoyle : Banner / Relais TacCom

Module acheté : Saut nv1

Armes achetées : Épée bâtarde / Bouclier amovible



60

Points d'armure

60

Points d'énergie

12

Champ de force

SLOTS

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
5	5	5	8	5	5

OVERDRIVES

-	Force	Endurance	Combat	Hargne	-
-	1	1	1	1	-



MÉTA-ARMURE

BARBARIAN

Dernière-née de l'esprit de Merlin, la méta-armure Barbarian est un monstre de combat d'une puissance inimaginable. Sa conception risquée et son utilité en font une armure rare autant qu'impressionnante. La combinaison, dont l'aspect et le fonctionnement sont calqués sur le corps humain, est uniquement constituée d'éléments alpha, de soie d'araignée et de nanomachines. Grâce à ces dernières, présentes dans le moindre interstice, elle peut être modifiée par le porteur afin d'obtenir une puissance accrue. Le chevalier peut ainsi augmenter la taille et la densité des muscles hauts de l'armure pour obtenir une force extraordinaire en un temps record. En somme, l'armure Barbarian se révèle utile sur les fronts qui nécessitent des frappes brutales et peut déployer en quelques secondes une force colossale. Toutes ces aptitudes ne fonctionnent qu'avec les capacités physiques de l'armure telles que la force. De fait, les chevaliers en méta-armure Barbarian deviennent souvent des adeptes du combat au contact, capables de tordre des réverbères, de se battre en écrasant des véhicules sur leurs adversaires ou d'arracher les membres de leurs ennemis.

D'aspect, l'armure Barbarian est une armure de deuxième génération plus râblée et aux muscles impressionnants. Le mode Goliath, utilisé pour modifier l'armure, change diamétralement son aspect. Ainsi, lorsque la force de l'armure est augmentée, les muscles se multiplient et la taille de l'armure s'accroît considérablement.

Ces prodiges peuvent être effectués grâce aux canaux microscopiques qui parcourent l'armure et dans lesquels les nanomachines circulent pour se déployer sur les parties du corps définies par le mode Goliath. Par une simple pensée, le chevalier choisit d'augmenter sa taille et sa force et, en une à deux secondes, l'armure répond.

Seul bémol, ce module tire trop sur le réacteur standard mis en place lors de son développement et, vu la fragilité des réacteurs Infinity, il était hors de question d'en inclure un dans une armure taillée pour le combat au contact. Le mode Goliath étant très gourmand en énergie, le porteur doit donc faire constamment attention à ne pas l'épuiser. En plus d'être de bons combattants, les chevaliers en armure Barbarian doivent donc être assez malins pour ne pas siphonner leur réserve d'énergie et se retrouver sans augmentation au mauvais moment.

MODE GOLIATH

La méta-armure, en générant de la matière grâce aux nanomachines qui composent son enveloppe, peut augmenter sa masse musculaire et ainsi augmenter en taille à mesure qu'elle gagne en puissance. En activant ce mode, la méta-armure peut ainsi atteindre 6 mètres de haut pour un gain en force et en endurance considérable... Au détriment des réflexes et de la rapidité.

Effet : Lorsque le mode est activé, le PJ peut grandir d'un mètre par 2 points d'énergie dépensés (jusqu'à un maximum de 6 mètres en tout (soit une augmentation de 4 mètres), en considérant qu'en méta-armure, le personnage fait minimum 2 mètres).

Par mètre gagné, le PJ se voit octroyer les bonus suivants :

- ⌘ 1 réussite à n'importe quel jet incluant la *Force* ou l'*Endurance* et 5 tonnes supplémentaires soulevées qui s'ajoutent aux bonus d'éventuels overdrives. Si un jet inclus les caractéristiques *Force* et *Endurance*, le bonus s'élève alors à 2 réussites (une par caractéristique).
- ⌘ 1D6 supplémentaire à ses dégâts et à sa violence en combat au contact.
- ⌘ 1 point de CdF.

En outre, s'il atteint les 6 mètres ou plus, ses attaques sont considérées comme possédant l'effet *anti-véhicule*.

À 6 mètres ou plus, le chevalier peut soulever des camions, arracher la tourelle d'un char d'assaut, défoncer des murs en béton, etc. Au PJ d'improviser et au MJ de valider en fonction des règles de combat qui utilisent le décor (voir **chapitre 4 : Système de jeu – Armes improvisées et éléments du décor – page 93**).

En revanche, la *défense* du PJ baisse de 1 point et sa *réaction* baisse de 2 points par mètre ainsi gagné (avec un minimum de 0). À 6 mètres ou plus, le personnage ne peut plus utiliser ses armes qui rackent toutes automatiquement quel que soit leur type (il est bien trop grand). Les modules, quant à eux, sont toujours utilisables, mais conservent leur taille d'origine. Il ne fait cependant plus aucun test de *Force* pour arracher des éléments du décor petits, moyens ou grands (pas les très grands ou les immenses) (voir **chapitre 4 : Système de jeu – Armes improvisées et éléments du décor – page 93**).

Énergie	2 PE par mètre gagné
Action	Action de déplacement (une seule, quelle que soit la taille ciblée)
Durée	6 tours en phase de conflit ou 1 minute en dehors d'une phase de conflit.

« AVANCE ENCAISSE ESQUIVE PROGRESSE »

PETER WAITTS

ÉVOLUTIONS

150 PG accumulés	200 PG accumulés	250 PG accumulés
La limite de taille du mode Goliath est de 8 mètres (soit une augmentation de 6 mètres).	La <i>défense</i> ne baisse plus lors de l'activation du mode Goliath (mais la <i>réaction</i> diminue encore).	La limite de taille du mode Goliath est de 10 mètres (soit une augmentation de 8 mètres).

PERSONNAGE PRÉTIRÉ

PETER WAITTS 32 ans / 1m87

« TEMPEST »

Beaucoup de ceux qui connaissent Peter pensent qu'il aurait dû naître au Moyen-Âge. Il aurait alors brillé lors des tournois et des batailles rangées et serait devenu un héros, peut-être même un noble d'épée. Malheureusement, Peter a tué un homme à mains nues et malheureusement encore, il s'est fait attraper par la police et jeter en prison. Lorsque l'Anathème est arrivé, le jeune homme et ses codétenus ont été abandonnés. Attaqué par une créature d'obsidienne au masque blanc, Peter a défendu les autres à la seule force de ses poings. C'est cet acte de bravoure qui lui a permis d'être recruté par le Knight. Mais Peter est toujours un prisonnier dangereux et la section Tarasque lui a implanté un micro-explosif dans le crâne... juste au cas où.

Méta-armure : Barbarian

Section : Tarasque

Haut fait : Combat de titans

Archétype : Hors-la-loi

Blason : Lion

Motivations mineures : Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger / Racheter ses péchés / Protéger ses coéquipiers

Motivation majeure : Retrouver la liberté

Inconvénients : Prisonnier / Fou dangereux

Avantages : Chanceux / Dur à cuire

CARACTÉRISTIQUES

CHAIR		BÊTE		MACHINE		DAME		MASQUE	
5		5		2		3		2	
Déplacement	OD	Hargne	OD	Tir	OD	Aura	OD	Discrétion	OD
3	-	5	1	1	-	3	-	2	-
Force		Combat		Savoir		Parole		Dextérité	
5	1	4	1	1	-	1	-	1	-
Endurance		Instinct		Technique		Sang-Froid		Perception	
3	1	3	-	1	-	3	-	1	-

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	5 (6 avec OD)	1	2	3	50

Équipement de base : 3 nuds de soin / 3 nuds d'énergie / 3 nuds d'armure / 5 grenades intelligentes / Marteau-épieu / Pistolet de service

Modules octroyés par la section Tarasque : Lame de bras nv1 / Attaque sur casque nv1 / Saut nv1

Module acheté : Grappin

Armes achetées : Ceste lourd / Ceste lourd

ÉTAPE 8 : CHOIX D'UNE SECTION (OPTIONNELLE)

À la place ou en plus de la règle optionnelle « points bonus » du chapitre 5 : Créer son chevalier – page 128, le MJ et les PJ peuvent décider de choisir d'appliquer cette étape. Chaque PJ peut alors choisir une section parmi celles listées ci-dessous. Les bonus d'aspect et de caractéristique sont à inscrire directement sur la feuille de personnage. Avoir fait partie d'une section, c'est aussi posséder un équipement particulier, représenté par l'octroi d'un ou plusieurs modules dont le chevalier dispose sans payer leur coût en PG.

Attention : Chaque section impose aussi un inconvénient au PJ qui est à ajouter à celui obtenu lors du tirage des cartes. Bien entendu, un MJ peut se servir de cette étape optionnelle pour personnaliser un PNJ chevalier qui serait membre d'une section.

Enfin, chaque chevalier bénéficiant de cette étape optionnelle dispose désormais des deux armes de base, à savoir le pistolet de service et le marteau-épée. Les deux armes lui sont offertes.

SECTION OGRE

Retors et taciturnes, les membres de la section Ogre combattent l'Anathème sur son territoire.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Bête* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : déplacement silencieux, vue alternative (prédatrice), fumigène.

Inconvénient : *Marqué par les ténèbres* : Le personnage a vu beaucoup de choses dans l'obscurité de l'Anathème. Plus les jours passent, plus il est taciturne. Pour représenter cela, le personnage reçoit un malus de 2D à toutes ses interactions sociales avec des humains autres que les membres de sa coterie ou de sa section.

SECTION DRAGON

Lumineux et humanistes, les chevaliers de la section Dragon luttent contre les désespérés et l'Horreur.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Dame* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : pod fusées éclairantes, flash, attaque non létale nv1.

Inconvénient : *Humaniste* : Le personnage est attaché à la vie humaine, même corrompue. Il essaie toujours de sauver le maximum de personnes, désespérées ou non, et son moral risque de se briser lorsqu'il échoue. Pour symboliser cela, lorsque le PJ doit subir la capacité *désespérant*, il perd 1D6+6 points d'espoir.

SECTION GIANT

Serviables et géniaux, les membres de la section Giant réparent et entretiennent l'équipement des chevaliers tout en fournissant un soutien technique sur le terrain.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Machine* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit un overdrive de *Technique* supplémentaire lorsqu'il porte sa méta-armure. S'il possède déjà un overdrive de *Technique* sur sa méta-armure, il augmente cet overdrive au niveau 2.

Inconvénient : *Rat d'atelier* : Le PJ était plus souvent à l'atelier que sur le terrain et il est encore mal habitué aux créatures et horreurs de l'Anathème. Pour représenter cela, celui-ci subit le résultat échec critique de la capacité *peur* sans pouvoir faire de test pour y résister. Le nombre de tours que le PJ passe à ne rien pouvoir faire est égal, en D6, au score de la capacité *peur* présent dans le profil de l'ennemi.

SECTION GARGOYLE

Les membres de la section Gargoyle sont les gardiens du Knight et de ses personnalités. Incorruptibles et implacables, ils forment presque une organisation à part entière au cœur du Knight.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Chair* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : banner, relais TacCom.

Inconvénient : *Surprotecteur* : Le PJ est un protecteur-né, incapable de laisser une personne qu'il considère comme précieuse ou faible sans protection. Pour symboliser cela, le PJ doit désigner un (et un seul) membre de la coterie (nécessairement un autre PJ) comme étant son protégé. Une fois cet allié désigné, le PJ doit appliquer les règles suivantes : lorsque le protégé est mis à l'agonie, le PJ perd 1D6+3 points d'espoir et si le protégé est tué, le PJ perd 2D6+6 points d'espoir en plus de tous points perdus normalement par les membres de la coterie à la mort d'un compagnon d'armes.

SECTION KORRIGAN

Les chevaliers de la section Korrigan sont autant enquêteurs qu'espions, réunissant des informations sur les ennemis humains du Knight et frappant parfois très fort pour les faire taire.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Masque* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : relais satellite nv1, drone d'espionnage, caméraman.

Inconvénient : *Toujours un doute* : Le PJ a été formé pour toujours avoir un doute sur quiconque et les autres chevaliers le lui rendent bien en ne lui accordant qu'une confiance très limitée. Pour symboliser cela, le PJ, lorsqu'il effectue des tests d'aide envers les membres de sa coterie ou d'autres personnages alliés, subit un malus de 3D. De plus, aucun PJ ou PNJ allié ne peut utiliser de module ou d'avantage pour faire en sorte que le PJ provenant du Korrigan regagne des points d'espoir.

SECTION TARASQUE

Aussi fous que courageux, les membres de la section Tarasque sont des chevaliers qui doivent racheter leurs actes lors de missions particulièrement dangereuses.

Bonus : +1 point dans l'aspect *Bête* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : lame de bras nv1, attaque sur casque nv1, saut nv1.

Inconvénient : *Fou dangereux* : Même s'il n'est plus au sein de la section Tarasque, le chevalier reste surveillé par Sagramor et par les agents du Korrigan. À la moindre incartade, au moindre signe de désespoir, il est automatiquement « neutralisé » par l'explosif que la section Tarasque lui a placé dans la tête. Pour représenter cela, si au début d'une scène le personnage est à moins de 10 points d'espoir, il est automatiquement tué par l'explosif et retiré du jeu.

SECTION GRIFFON

As du pilotage, drogués à l'adrénaline, les chevaliers de la section Griffon sont spécialisés dans l'exfiltration des VIP et dans les opérations nécessitant des véhicules de combat.

Bonus : +1 dans l'aspect *Masque* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : déploiement pour moto steed (si la moto steed est détruite, le module, lui, n'est pas détruit et la moto est remplacée à la fin de la mission, lorsque le chevalier retourne à Camelot).

Inconvénient : *Joueur* : Le personnage est habitué à combattre à moto et est moins à l'aise lorsqu'il combat à pied. Pour symboliser cela, le personnage retire 2D à tous ses jets impliquant des actions de combat et de tir lorsqu'il combat à pied, c'est-à-dire sans sa moto steed ou en dehors de n'importe quel véhicule du Knight.

SECTION CYCLOPE

Scientifiques passionnés par l'Anathème et ses secrets, les membres de la section Cyclope cherchent à connaître les ténèbres pour mieux les combattre.

Bonus : +1 dans l'aspect *Machine* et +1 point dans les trois caractéristiques qui y sont liées.

Acquisition : Le PJ reçoit un overdrive de *Savoir* supplémentaire lorsqu'il porte sa méta-armure. S'il possède déjà un overdrive de *Savoir* sur sa méta-armure, il augmente cet overdrive au niveau 2.

Inconvénient : *Sensible à l'Anathème* : Le personnage est curieux de tout ce qui touche à l'Anathème et cette curiosité s'est muée en une étrange fascination. Le chevalier devient, à mesure que les jours passent, plus sensible aux ténèbres. Pour représenter cela, le personnage subit 1D6 supplémentaire lorsqu'il est soumis à la capacité *Anathème* et tout ennemi tentant de lui appliquer la capacité *domination* reçoit un bonus de 3 réussites automatiques à son test.

LEVER L'INCONVÉNIENT

Selon la volonté du MJ, les inconvénients subits à cause de cette nouvelle étape (et uniquement ces inconvénients) peuvent être éliminés par les PJ lorsqu'ils accomplissent leur motivation majeure ou lorsqu'ils accumulent un nombre de points de gloire total assez conséquent (un minimum de 150 PG est conseillé). Au MJ d'en discuter avec les joueurs avant toute prise de décision.

PAS DE SECTION KRAKEN

Dans la liste des sections proposées lors de cette nouvelle étape, la section Kraken est absente. En effet, elle regroupe uniquement des chevaliers possédant déjà un nombre de points de gloire total conséquent et pressentis pour intégrer la Table Ronde. Cependant, si le MJ le décide, il peut tout de même proposer cette section lors de cette nouvelle étape. À lui de définir les bonus et les inconvénients apportés.

ÉTAPE 9 : LES VALEURS DÉRIVÉES ET AUTRES SCORES

Une fois sa méta-armure choisie, il est temps pour le joueur de calculer les valeurs dérivées de son personnage. On regroupe sous le terme « valeur dérivée » et autres les scores suivants : la *défense*, la *réaction*, l'*initiative*, les points de santé, les points d'espoir, les points d'héroïsme ainsi que les points de contact. Pour chacune de ces valeurs, un mode de calcul est fourni aux joueurs.

Attention : si les caractéristiques et aspects d'un PJ évoluent, les valeurs dérivées, elles, ne changent qu'entre deux missions, pas en cours de partie.

TOTAL DES POINTS

Il est important d'avoir à l'esprit que le total de points de santé, de contact, d'armure et d'énergie ainsi que la *défense*, la *réaction* et l'*initiative* ne bougent qu'avec des évolutions à payer en PX (points d'expérience) ou en PG (points de gloire) ou lorsqu'une caractéristique augmente. Les dégâts et les dépenses ne font pas fluctuer ces totaux, c'est ce qu'on appelle « le score actuel » qui fluctue.

Ainsi, un PJ peut posséder un score actuel de 2 points de santé et avoir un total de 25 (qui, lui, ne bouge pas).

LA DÉFENSE

Dans *Knight*, la *défense* est le score à dépasser lorsqu'un personnage souhaite en attaquer un autre au contact (pas au tir donc).

Mode de calcul : Le score de *défense* d'un PJ est égal à une caractéristique liée à l'aspect *Bête*, au choix du joueur. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score de *défense*. Cette caractéristique peut être changée après une mission, si par exemple le PJ dispose d'un meilleur score dans une autre. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score de *défense* augmente aussi.

LA RÉACTION

Dans *Knight*, la *réaction* est le score à dépasser lorsqu'un personnage souhaite attaquer un autre à distance ou lui lancer quelque chose (pas au contact donc).

Mode de calcul : Le score de *réaction* d'un PJ est égal à une caractéristique liée à l'aspect *Machine*, au choix du joueur. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score de *réaction*. Cette caractéristique peut être changée après une mission, si par exemple le PJ dispose d'un meilleur score dans une autre. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score de *réaction* augmente aussi.

L'INITIATIVE

Chaque PJ et PNJ de *Knight* est doté d'un score d'*initiative* qui, ajouté à 3D6, sert à savoir quand il peut effectuer ses actions lors d'une phase de conflit. Le score d'*initiative* représente la rapidité du personnage à agir durant une situation risquée ou cruciale.

Mode de calcul : Le score d'*initiative* d'un PJ est égal à une caractéristique liée à l'aspect *Masque*, au choix du joueur. Cette caractéristique peut être changée après une mission, si par exemple le PJ dispose d'un meilleur score dans une autre. Chaque niveau d'overdrive dans cette caractéristique ajoute un point au score d'*initiative*. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente ou lorsqu'un nouveau niveau d'overdrive est acheté, le score d'*initiative* augmente aussi.

LES POINTS DE SANTÉ (PS)

Les points de santé d'un personnage correspondent à sa résistance globale et à son intégrité physique. Plus un personnage perd de points de santé, plus il est blessé, fatigué et abîmé. Ce sont les dégâts, indiqués dans le profil des armes ou infligés simplement à coups de griffes et de crocs, qui font baisser les points de santé.

Mode de calcul : Le total de points de santé d'un personnage est égal à 10 plus 6 fois sa caractéristique la plus haute liée à l'aspect *Chair* (sans overdrive), au choix du joueur. Cette caractéristique peut être changée après une mission, si par exemple le PJ dispose d'un meilleur score dans une autre. Ainsi, si un personnage choisit son *Endurance* d'un score de 4 comme caractéristique de calcul, il aura en tout 34 points de santé ($10 + (6 \times 4) = 34$ points de santé). N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente, le score total de points de santé augmente aussi.

LES POINTS D'ESPOIR (PES)

Dans *Knight*, l'espoir représente la force de volonté d'un personnage, son envie de combattre, sa capacité à affronter l'Anathème. Seuls les personnages humains possèdent un score de points d'espoir.

Mode de calcul : Chaque personnage commence avec un total de points d'espoir égal à 50, qui peut être augmenté grâce à des avantages ou diminué à cause d'inconvénients. Il n'y a pas de calcul à effectuer. Attention, le total de points d'espoir ne peut augmenter que grâce à l'accomplissement de motivations majeures, ou d'autres effets de jeux ou équipements rares.

LES POINTS DE CONTACT

Dans *Knight*, les points de contact permettent aux chevaliers d'obtenir de l'aide, des renseignements ou encore le gîte et le couvert. Le score total de contact d'un PJ correspond au

nombre de personnes qu'il connaît et qui peuvent l'aider, mais aussi au lien qui l'unit à ces contacts. Les points dépensés reviennent à leur maximum entre chaque mission.

Mode de calcul : Le total de points de contact d'un PJ est égal à la caractéristique la plus haute de son aspect *Dame*, au choix du joueur, mais sans prendre en compte le niveau d'overdrive. Cette caractéristique peut être changée après une mission, si par exemple le PJ dispose d'un meilleur score dans une autre. N'oubliez pas, lorsque cette caractéristique augmente, le score de points de contact augmente aussi.

LES POINTS D'HÉROÏSME

Les points d'héroïsme de *Knight* font des chevaliers des héros et sont propres aux PJ. Ils leur permettent de dépasser leurs limites, de survivre à la mort ou au désespoir et de prendre le pas sur la narration durant une scène ou une phase de conflit.

Les PJ n'ont pas de points d'héroïsme à la création de personnage, ils doivent les gagner pendant leurs missions en accomplissant des actes de bravoure.

LES POINTS DE GLOIRE ET LES POINTS D'EXPÉRIENCE (PG ET PX)

Pour évoluer, un chevalier a besoin d'expérience et de gloire. Ces deux éléments sont représentés par des points que le PJ accumule au fur et à mesure de ses aventures. Il peut ensuite dépenser ses points (voir chapitre 4 : **Système de jeu – Améliorer son chevalier – page 107**).

Les points d'expérience, ou PX, servent à améliorer les caractéristiques et les aspects. Ils représentent simplement l'expérience que le personnage accumule (voir chapitre 4 : **Système de jeu – Améliorer son chevalier – page 107**).

Les points de gloire, quant à eux, représentent la renommée du personnage. Le total de points de gloire correspond à la célébrité du personnage pour son héroïsme, sa bravoure, son excellence. En jeu, les points de gloire forment la monnaie qui sert à acheter les armes et les modules.

Enfin, il est important que chaque personnage conserve toujours le score total de points de gloire et de points d'expérience accumulé depuis le début de sa carrière au Knight. En effet, de nouvelles capacités, notamment de méta-armure, se débloquent en fonction de ce total, et le chevalier peut aussi avoir accès à de nouvelles armes et à de nouveaux modules par ce biais, indépendamment des points déjà dépensés ou conservés.

« CHAQUE ÉPOQUE
ENGENDRE SES
HÉROS »

MERLIN

« Utilisation de module » © Revolver



ÉTAPE 10 : LES ACHATS À L'ARSENAL ET LES DÉTAILS FINAUX

Ça y est, le chevalier est presque terminé. À présent, le joueur dispose de 60 PG à dépenser à l'arsenal (voir l'annexe 2 – page 410), dans les armes et modules, pour équiper son PJ. À cette étape, il peut acheter des modules et des armes standards. S'il lui reste des PG après cette phase, ceux-ci sont perdus et ne s'ajoutent pas au total de PG accumulés par le PJ. Il faut donc qu'il veille à tout dépenser.

Ensuite, le joueur doit trouver un prénom et un nom à son PJ et décrire son apparence ainsi que ses caractéristiques mentales et morales en quelques phrases.

Le MJ doit valider l'ensemble des détails de la feuille de personnage.

Enfin, au début de chaque mission, chaque PJ reçoit 3 nuds d'énergie, 3 nuds d'armure, 3 nuds de soins et 5 grenades intelligentes (voir leur descriptif et effet dans l'annexe 2 : Arsenal – pages 411 et 418).

C'est parti, le PJ peut entrer dans la gloire !

LES DÉBUTS AU KNIGHT EN TANT QU'ÉCUYER

Équipés et prêts à sauver le monde, les chevaliers créés doivent à présent faire leurs preuves au sein du Knight.

Actuellement, avec un total de 0 PG, les PJ sont de simples recrues qui n'ont accès qu'aux armes et modules standards. Ils sont cependant un peu particuliers au Knight, car, étant écuyers, ils servent un chevalier de la Table Ronde, un des lieutenants d'Arthur. Ce chevalier leur donne des missions à accomplir et des objectifs généraux. C'est techniquement leur véritable patron... juste après Arthur.

C'est au MJ de choisir (éventuellement après en avoir discuté avec ses joueurs) quel chevalier de la Table Ronde a pris les chevaliers comme écuyers et surtout pourquoi (voir le chapitre 3 : Le Knight – page 60). Il ne faut pas oublier que les PJ sont légèrement au-dessus des chevaliers standards et sont les héros de l'histoire de *Knight*. Ce sont des héros parmi les héros. Un lieutenant d'Arthur a donc pu voir leur potentiel, leur synergie d'équipe, et décider de s'entourer de leur présence. C'est le meilleur moyen de réunir les chevaliers.

Être écuyer, cela veut dire être spécial au sein du Knight. De fait, les PJ peuvent et doivent profiter de l'aide des sections du Knight, qu'ils apprendront sans doute à connaître entre les missions.

« LE PREMIER **COUP**
FAIT LA MOITIÉ DU **COMBAT** »

MIRANDA LONKAR

