

MARIELLE SARRAN



KNIGHT

VIVRE À
CAMELOT

ANTRE
MONDE
EDITIONS

CRÉDITS

Sur une idée originale de

Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction

Marielle Sarran

Illustrations de couverture et intérieur

David Chapoulet, Prospass, Nicolas «Aper» Dujols, Xishan studio: Shan Zhu, William Bonhotal, Dusan Bogdanovic, Thimmy Mathieu, Léonard Lam (Kiyomizu art), Olivier Berthoux, Tanguy Delhorme

Habillage intérieur

William Bonhotal

Logo

William Bonhotal

Maquette

Gilles Binot

Direction éditoriale

Simon Gabillaud et Coline Pignat

Relecteurs

Alain Piccard et Coline Pignat

TABLE DES MATIÈRES

RETOUR AU KNIGHT	4
Le hall des héros	4
Le cabinet de psychiatrie.....	8
Zones de repos	10
Les bibliothèques	15
COMME À L'ENTRAÎNEMENT	18
Le centre de formation	18
Plusieurs types d'entraînements	19
LA ROUE DU DESTIN	22
Le tirage de cartes	23

VIE D'UN CHEVALIER ERRANT

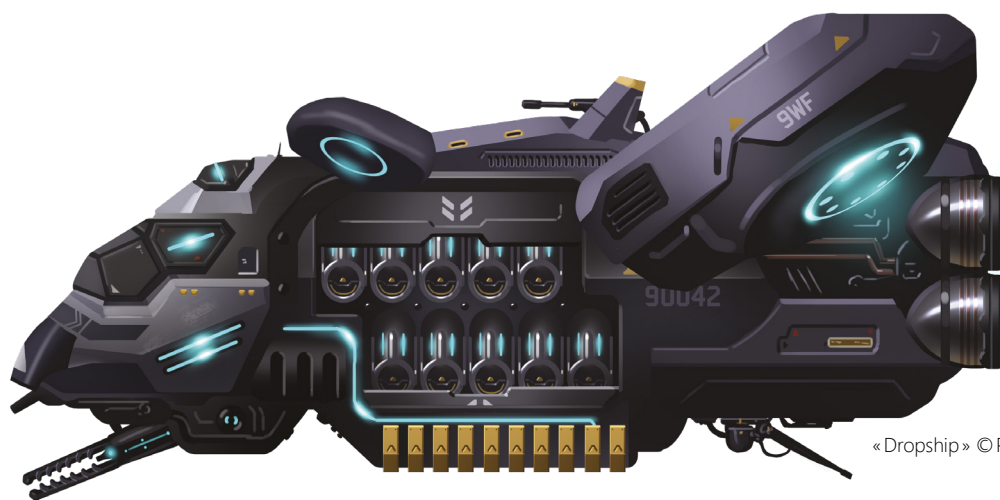
JOUR 223

«Je suis tellement las. Mes jours ne sont qu'une succession d'errances, des bribes de souvenirs confus. J'étais... non... je suis chevalier. Oui... chevalier errant. Une vie de lutte contre les ténèbres. Mais, il y a aussi Charlotte. Et je m'appête à retrouver son nom sur le mémorial du hall des héros, à retrouver les quartiers que j'ai quittés il y a tant d'années. Pourtant, j'ai peur. Enfin, je crois que c'est de la peur. Mon maître m'assure que tout ira bien, que je trouverai à Camelot des amis qui pourront me guider. Malgré tout, je sens l'angoisse étreindre mon cœur. Je sais qu'il m'attend : le siège périlleux. Englouti dans les ténèbres ou sauvé par la lumière. C'est là mon dernier pas, mais je ne peux reculer. Je fais ce que le Maître désire. Quitte à en mourir. Peut-être la fin des souffrances.»



NEWS, ARCHE DE LONDRES — 15 MAI 2038**Extrait de l'interview entre Charles Sparkel et Sibylle Argyre**

- ✔ Madame Argyre, merci de nous offrir cette courte interview afin de présenter à nos citoyens votre vocation au sein du Knight.
- ✔ Appelez-moi Oracle! Et merci à vous de me recevoir.
- ✔ Oracle? Très bien, vous nous mettez tout de suite dans le ton! Expliquez-nous un peu ce que vous faites à Camelot. J'ai cru comprendre que vous êtes arrivée il n'y a que quelques mois et, déjà, quelques voix s'élèvent parmi nos concitoyens sur les dangers de vos interventions. Nous pensons notamment à ce pauvre chevalier qui a dû être maîtrisé suite à l'une de vos prédictions.
- ✔ Je tiens à préciser tout d'abord que je ne fais aucune prédiction. Je suis dotée d'une capacité vulgairement appelée « don de prescience ». En réalité, il s'agit d'une faculté de calcul des probabilités me laissant entrevoir un éventail des possibles, une destinée probable du chevalier, l'achèvement théorique d'une quête. Le chevalier reste maître de son destin et seuls ses choix et son libre arbitre vont le pousser à accomplir la « prophétie » que je lui ai délivrée. De même qu'il y a toujours plusieurs faces à un prisme, il en est de même de ces présages. Je ne suis donc aucunement responsable des actes que les chevaliers commettraient une fois que je leur aurais livré les conclusions de la roue du destin.
- ✔ J'entends vos arguments, mais nous parlons tout de même d'une trentaine de morts à cause d'un chevalier hors de contrôle qui était persuadé d'avoir « immolé par les flammes tous les désespérés de l'arche ». Vous avouerez qu'il y a de quoi se poser des questions.
- ✔ Jake Cornway n'était pas en mesure de recevoir mes présages. Lui et sa coterie venaient de revenir de plusieurs mois d'expéditions en Amérique du Nord où ils ont été témoins et victimes de nombreuses attaques de désespérés, dont certains semblaient obéir à des machines. Le chevalier Cornway a passé de justesse l'épreuve du siège périlleux, et j'ai bien senti que son esprit avait été fragilisé par cette expérience.
- ✔ Pouvez-vous nous dire quelle était votre prophétie?
- ✔ Non. La roue du destin ne s'adresse qu'à ceux qui sont prêts à l'écouter et doit rester une démarche personnelle. Tout ce que je peux vous dévoiler, c'est que le destin de Jake le menait à la rencontre des désespérés pour les éradiquer, ce qu'il a fait.
- ✔ Comment cela?
- ✔ Jake... a précipité sa mort. Il sentait, au fond de lui, que le désespoir devenait de plus en plus fort. Il a cru éradiquer des désespérés. En réalité, il s'est prémuni d'en devenir un.



« Dropship » © Prospass

UTILISATION DU CODEX

Ce codex permet aux MJ et PJ de passer un peu de temps à Camelot entre deux sessions de jeu. L'idée est de faire vivre ce lieu en y proposant de nouvelles rencontres, mais aussi des scènes pouvant être les points de départ d'intrigues, des secrets à surprendre ou des instants personnalisés pour chaque chevalier.

Au fil de ces paragraphes nous suivrons le parcours typique d'un retour au Knight : la traversée du hall des héros, la visite au cabinet de psychiatrie, le repos bien mérité aux appartements et, enfin, le moment de calme aux bibliothèques. Pour chaque étape est présenté un ou plusieurs nouveaux PNJ, une description du lieu et des suggestions de « drames », à savoir des scènes mettant en jeu des conflits et enjeux psychologiques ou sociaux.

RETOUR AU KNIGHT

Camelot est ce qui se rapproche le plus d'un foyer pour les chevaliers du Knight. En rejoignant cette organisation, chacun a fait le choix d'abandonner derrière lui famille, demeure, pays, attache. Entre les murs de Camelot, tous ont trouvé des frères et des sœurs avec qui ils vont vivre moult missions, côtoyer la mort, le désespoir, éprouver leur courage, lutter pour l'espoir, rechercher la lumière. Parfois, cette quête sera l'affaire de quelques jours, quelques mois ou des années. Autant de temps passé loin de tout, exposé aux ténèbres et à ses menaces sur l'esprit ou l'intégrité du chevalier. Le retour à la réalité peut être difficile, c'est pourquoi celui-ci est organisé en plusieurs étapes. Une fois ces dernières passées, le chevalier peut enfin aspirer au repos le temps nécessaire avant de se préparer à repartir pour de nouvelles aventures.

LE HALL DES HÉROS

LE SANCTUAIRE DES HÉROS

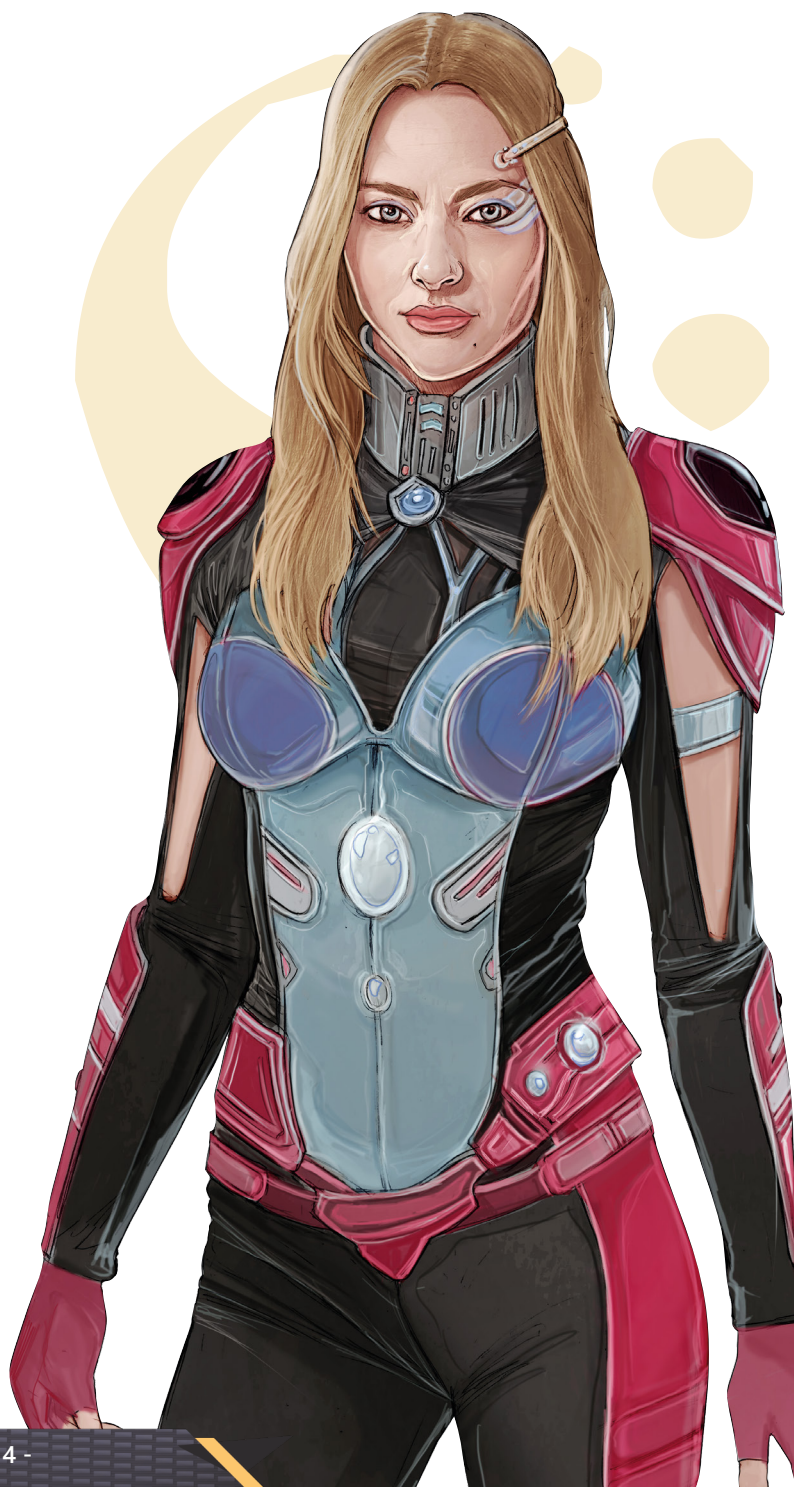
L'ancien hall de Westminster est aujourd'hui l'antichambre du Knight, là où les chevaliers entrent une fois de retour de mission, là où arrivent les visiteurs avant d'être fouillés méticuleusement par une coterie de six chevaliers de la section Gargoyle. C'est un lieu de vie très agité, bruyant et fourmillant d'activités ou des éclats de voix retentissent régulièrement.

Pourtant, après avoir passé le long couloir décoré de statues, de tentures, de draperies remémorant les hauts faits des temps jadis, se trouve un havre de calme au centre duquel trône « la pierre d'honneur », le monolithe blanc sur lequel est gravé le code du Knight. Les plaques commémoratives sur lesquelles sont gravés les noms de tous les chevaliers morts pour la lumière ainsi que le panneau sur lequel sont entrés les derniers noms des disparus forment un cercle autour d'elle. Bientôt aura lieu, comme chaque année, la cérémonie donnée pour leur rendre hommage. C'est seulement à ce moment-là que leur nom sera à jamais inscrit dans la pierre, mettant alors fin à l'espoir de les voir revenir un jour.

Devant ces mémoriaux se trouvent des bancs immaculés sur lesquels les chevaliers peuvent s'asseoir afin de se recueillir à la mémoire des disparus. Il s'en trouve à toute heure du jour ou de la nuit, pleurant un proche disparu, cherchant à garder en mémoire le bien-fondé de leur mission, acceptant le prix à payer pour la quête du Graal. Derrière eux, une main sur l'épaule, Enora veille. À croire qu'elle ne dort jamais. Elle est toujours là afin d'assister ceux qui sont dans le besoin, écouter, informer, guider ou essayer la colère ou l'indignation de ceux qui découvrent la perte de leurs compagnons.

L'ire est toujours passagère, car il y a en ce lieu quelque chose d'apaisant : est-ce dû à la lumière émanant de la pierre ? Au rétroéclairage des stèles ? Aux vitraux ? Ou à la bienveillance d'Enora ? Personne ne le sait, mais ce qu'il y a de certain, c'est qu'il y a dans ce sanctuaire quelque chose qui chasse les ténèbres.

« Enora Gisquel » © David Chapoulet



CIVIL – ENORA GISQUEL

GARDIENNE DU SANCTUAIRE DES HÉROS

Enora Gisquel est issue d'une communauté de parias vivant en Bretagne. Les siens sont depuis toujours opposés à l'arche de Bordeaux et ne comptent pas parmi les alliés du Knight. Bien au contraire, ils semblent voir les chevaliers comme des pantins de la nouvelle Humanité et des immortels. C'est pourquoi, non contents de s'en prendre aux convois des arches, ils ciblent également les chevaliers qui ont la malchance d'entrer sur leur territoire. Enora ne supporte pas la violence et c'est d'ailleurs ce qui l'a poussée à fuir sa communauté après que celle-ci s'est attaquée à un groupe d'intervention du Knight. Prise entre deux feux, la jeune femme, alors âgée de 18 ans, a été blessée par un tir ami et s'est recroquevillée au creux d'un arbre mort en attendant que le combat cesse. Évanouie à cause de la perte de sang, elle a repris ses esprits quelques heures plus tard dans les bras d'un chevalier qui lui fredonnait doucement une chanson, l'œil unique de sa méta-armure brillant dans la nuit tombée. Depuis ce jour, Dagonnet veille sur elle. Enora lui demande régulièrement pour quelle raison il l'a épargnée, pourquoi il lui accorde cette confiance aveugle, mais, à chaque fois, le chevalier lui sourit et dépose un baiser sur sa joue.

Dès son arrivée, Enora a été chargée du sanctuaire des héros, car le Knight s'est vite rendu compte que certains chevaliers pouvaient avoir besoin d'un soutien moral en ce lieu de recueillement. La jeune femme sait très vite quoi faire pour les

apaiser: souvent, elle se contente de les écouter, de partager souvenirs et anecdotes; parfois, elle reste toute la nuit à discuter ou à prier avec eux pour le repos de leurs âmes. Enora a besoin de très peu de sommeil, ce qui lui permet de toujours être présente pour quiconque en éprouve le besoin. Dès qu'un chevalier entre dans le sanctuaire, elle le salue et se tient respectueusement immobile, à distance, jusqu'à sentir que son aide est requise. Son empathie lui permet d'interpréter les silences et de savoir quoi faire pour consoler les visiteurs.

Enora sait qu'elle est chanceuse de s'être fait un allié aussi estimé au sein du Knight et, chaque jour, elle s'accroche désespérément à cette idée pour ne pas sombrer dans la mélancolie. Elle sait que la majorité des chevaliers ne lui font pas confiance, guettant la moindre de ses réactions au retour de missions de ceux qui ont pu affronter sa communauté. Chaque victime des rebuts est un nouveau coup de poignard dans le cœur d'Enora. Pourtant, ils n'ont rien à craindre, car elle est dévouée au Knight, à sa mission, aussi dure soit-elle. Elle accepte les regards de haine, de colère, les sentiments d'injustice ou de tristesse lorsqu'elle doit ajouter des noms de chevaliers au panneau près de la pierre d'honneur, indiquant les derniers morts ou disparus au combat. Malgré sa dévotion, sera-t-elle encore capable de supporter sans ciller la méfiance, les remarques désobligeantes, les regards vindicatifs de ceux qui souhaitent la faire payer pour les meurtres perpétrés par les rebus? La confiance et la protection de Dagonnet finiront-elles par vaciller?

Type : Alliée (recrue)

Tactique : Enora n'a pas l'habitude de se battre. Elle n'en a même jamais eu l'occasion, sa seule expérience s'étant soldée par une blessure qui a bien failli la tuer. Malgré tout, Dagonnet a insisté pour qu'elle apprenne ne serait-ce que les bases du corps à corps et à se protéger des tirs. À ses côtés, elle a appris à étudier la trajectoire des balles et à s'en prémunir par des réflexes aiguisés. Son calme naturel, sa voix cristalline et son air innocent l'ont souvent aidée à faire face aux situations de danger en gardant son sang-froid.

ENORA GISQUEL					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Mineur (1)	Mineur (1)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	3	3	30	
CAPACITÉS	Désespérant: Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir.				
ARME DE CONTACT ET À DISTANCE	PISTOLET DE SERVICE – MÊLÉE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	1D6 + 3	1	Contact	<i>Silencieux</i>	
	PISTOLET DE SERVICE – TIR				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
2D6 + 6	1D6	Moyenne	<i>Silencieux</i>		

CHEVALIER – ANDREW PERKINS

GARDE DU HALL DES HÉROS (SECTION GARGOYLE)

Andrew fait partie de la coterie de six chevaliers de la section Gargoyle chargée d'assurer la sécurité du hall des héros. Jeune prodige, il est aux yeux de Lamorak l'avenir de sa section. Là où certains de ses confrères ont pu élever la voix en se voyant assignés à l'accueil, Andrew s'est toujours montré profondément enjoué par sa mission. Ce que certains voient comme un comportement zélé est en réalité motivé par les sentiments amoureux qu'il a contractés pour Enora. Leur liaison est cachée aux yeux de tous selon le souhait d'Andrew, ce que la jeune femme considère comme un manque de confiance. En réalité, le chevalier a été mis en garde par Lamorak qu'étant donné la nature d'Enora, il valait mieux qu'il s'abstienne de rendre publique leur relation, de crainte que la coterie ne vienne à se méfier de lui.

Force de la nature, Andrew s'est distingué par sa victoire sur un bestiau qui avait attaqué sa famille alors qu'il était tout juste âgé de 14 ans. Protéger et servir, voilà son seul objectif. Malheureusement, son grand cœur lui joue souvent des tours: la majorité des chevaliers, même s'ils se plient à la nécessité des contrôles, n'aiment pas être pris de haut par la coterie en charge de la sécurité et il arrive que certains obtiennent des passe-droits en manipulant Andrew. C'est d'ailleurs pour cette raison que Lamorak ne l'a pas encore intégré à la garde rapprochée d'Arthur: il espère que l'expérience au hall des héros sera suffisante pour lui permettre de s'endurcir. En attendant, Andrew doit se faire violence et se montrer impassible lorsque les groupes de chevaliers reviennent de mission, portant sur leurs armures ou leurs visages les stigmates de l'effroi vécu en mission.

Même s'il fait tout pour garder secrète sa relation avec Enora, il ne peut s'empêcher de laisser un œil traîner vers le sanctuaire pour s'assurer qu'elle va bien ou juste pour le plaisir de voir ses vêtements amples flotter derrière elle.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Andrew est un rempart de protection et n'attaque qu'en dernier recours. Son armure, « Barbican », est un mur apparemment insurmontable dans lequel se trouve une seule ouverture, difficile à exploiter tant l'angle est tenu. De cette faille jaillit, sans qu'on ait eu le temps de le réaliser, un trait empoisonné aussi aiguisé qu'une aiguille.



« Andrew Perkins » © David Chapoulet

ANDREW PERKINS

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	12	6	9	6	6	8
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	-	Mineur (1)	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	7	5	4	40	90	50
CAPACITÉS	Méta-armure (Warmaster) Modules: Saut nv1 - Accumulation de force nv2					
ARME DE CONTACT	Au choix du MJ dans l'arsenal					
ARME À DISTANCE	Au choix du MJ dans l'arsenal					

SUGGESTIONS DE DRAMES

- ❖ **Soif de vengeance :** une coterie de la section Ogre revient d'une mission en Bretagne. Ils devaient exfiltrer un groupe de civils menacé par le clan de parias dont est originaire Enora. De la coterie ne restent que deux survivants qui, une fois la sécurité passée, se précipitent vers elle, persuadés qu'elle est impliquée dans l'embuscade qui a coûté la vie à leurs compagnons. Fous de colère et de chagrin, les gardiens du sanctuaire peinent à les retenir.
- ❖ **Amour caché :** à la nuit tombée, Andrew profite d'être un peu seul pour rendre visite à Enora et la persuader une nouvelle fois de la pureté de ses sentiments. Il tente de lui expliquer que son silence a pour seul objectif de la protéger. Malheureusement, il est pris en flagrant délit par ses camarades. Ceux-ci vont tout faire pour le détourner de ses sentiments, ce qui pourrait mal tourner si Andrew continue de se braquer.

❖ **Memento mori :** un chevalier passe les portes du hall. Son visage est inconnu des dernières recrues du Knight. Et pour cause, il s'agit d'un chevalier errant dont le nom a été inscrit sur les stèles mémorielles il y a deux ans. Perdu, désorienté, le chevalier est en proie à une grande détresse. Sa méta-armure est dans un état pitoyable, il a perdu un bras et son regard est hagard. Voir son nom gravé dans la pierre est le coup de grâce. Il s'effondre au sol, en proie aux sanglots. Que lui est-il arrivé ?

❖ **Pour le terrier :** un feu follet de Dagonnet a été sauvé des représailles de sa communauté et évacué par un groupe de chevaliers afin d'être analysé à l'infirmerie. En réalité, il s'agit d'un traître œuvrant pour l'ancien clan d'Enora, venu là pour l'assassiner. La jeune femme ne le reconnaît pas en l'apercevant, même s'il lui est familier. Il sait que sa tâche sera ardue, car il est étroitement surveillé, mais il est prêt à tout pour cela, même à le payer de sa vie.



« Pistolet de service » © Prospass

TRANCHES DE VIE

Les suggestions de drames sont là pour donner un peu de vie au passage des PJ au Knight et, surtout, afin de rendre leur expérience plus immersive. L'idée n'est pas de leur faire affronter un danger imminent, mais plutôt de les rendre spectateurs et potentiellement acteurs de ce qui peut se produire au sein d'une communauté vivante. Camelot est sans nul doute un des lieux les plus sûrs de l'univers, mais il reste un microcosme où se côtoient des humains qui, pour la majorité d'entre eux, ont traversé des épreuves dépassant l'imagination.

À notre sens, les retrouvailles entre des chevaliers qui ne se sont pas vus depuis des années ne constituent pas un simple hochement de tête avant de passer à autre chose. En tant que MJ, amusez-vous à faire jouer les relations sociales, les retrouvailles, les amours déçues, les failles psychologiques, l'aspect communautaire. Étonnez vos joueurs en leur faisant surprendre une conversation au détour d'un couloir, en les rendant témoins de complots, de rencontres amoureuses, d'inimitiés, et voyez ce que vos PJ vont en faire. Piochez sans crainte dans ces suggestions et rendez-les acteurs de leur propre quotidien au sein de Camelot. Ce moment de pause dans une campagne peut être mis à profit afin de rapprocher les PJ entre eux, ce qu'un enchaînement de missions peut rendre compliqué.

LE CABINET DE PSYCHIATRIE

LE SIÈGE PÉRILLEUX

Le siège périlleux est le nom donné au divan du cabinet de psychiatrie dans lequel officie le docteur Addiah Tanko, sous le contrôle de Bella Sandro. Sa version définitive a été mise au point par ce dernier, assisté de Gauvain, Dagonnet et du docteur Bluebird. De part et d'autre du divan se trouvent de nombreux écrans qui, une fois connectés au siège et à l'armure du chevalier, permettent d'explorer sa psyché. Le reste de la pièce est plongé dans une lumière vive. Dans la légende arthurienne, le siège périlleux, situé à la droite d'Arthur, est réservé à celui qui trouvera le Graal, engloutissant dans les ténèbres ceux qui ne sont pas dignes de cette quête ou trop présomptueux pour s'abstenir de le reconnaître. Le siège d'Addiah Tanko plonge celui qui l'occupe dans un état de transe contrôlée par le docteur. Celui-ci va interroger le chevalier sur sa dernière mission, lui faire revivre, grâce à la réalité augmentée (RA), certains passages traumatisants et surveiller ses constantes afin de s'assurer que le chevalier est encore en mesure de continuer à travailler pour le Knight.

Si une quelconque anomalie est détectée, le siège périlleux se met en marche et plonge le patient dans un coma artificiel avant qu'il ne soit transféré à l'infirmerie pour y recevoir les soins appropriés. Ensuite, il sera pris en charge par les autres psychiatres qui pourront l'aider à se reconstruire. À la fin de sa convalescence, le patient devra repasser l'épreuve du siège périlleux. S'il est déclenché une nouvelle fois, des mesures sont prises pour assigner le chevalier à un autre poste, mais il ne repartira pas en mission. Ce bilan psychique, rendu obligatoire depuis quelques semaines, permet de révéler et identifier les failles pouvant potentiellement mener un chevalier au désespoir. Plus qu'un moyen de lutter contre ce mal, le siège périlleux se révèle être un outil de prévention efficace, bien que dangereux s'il n'est pas utilisé sur un esprit fort.

Pour toutes ces raisons, le siège est craint par la plupart des chevaliers qui font tout pour éviter d'y être confrontés: soit en se faisant dispenser par les autres psychiatres qui voient d'un mauvais œil l'invention d'Addiah, soit en ne mentionnant pas leurs émotions dans leur rapport de mission, ou bien en intercédant auprès de leurs sénéchaux.

CIVIL – DOCTEUR ADDIAH TANKO PSYCHIATRE

Le docteur Addiah Tanko est originaire des territoires libres, plus précisément d'Afrique subsaharienne. Il a travaillé pendant plusieurs années sous les ordres de James Niakaté lorsqu'il était à la tête de l'équipe de recherche de Johannesburg. Lorsque ce dernier est parti pour Londres et a contribué à la fondation de Camelot pour prendre le nom de Merlin, Addiah a pris sa succession au service de la NAU. Malgré les demandes répétées de son mentor, le docteur a toujours refusé de rejoindre le Knight, se considérant plus utile dans son laboratoire.

Addiah s'est inspiré des travaux menés par Merlin pour tenter de trouver une solution afin de «réparer» les esprits à l'instar des corps. Ses recherches tendent à trouver un moyen de détecter le désespoir naissant, mais surtout de remonter à sa source. Cette idée, il la tient d'une mauvaise rencontre avec l'incarnation de l'Horreur, le Cauchemar. Au lieu de lutter contre les visions cauchemardesques envoyées par l'avatar, Addiah les a acceptées et est remonté à la source de sa peur pour l'annihiler. L'esprit du docteur en a à jamais été troublé, mais lui a donné une solution pour lutter contre le désespoir. Ne restait qu'à trouver un moyen d'imposer l'expérience à autrui et surtout la rendre la plus inoffensive possible pour le patient.

Il fallut plusieurs années à Addiah et beaucoup de tests infructueux pratiqués sur des prisonniers pour parvenir à des résultats concluants. Malheureusement, le temps passant, la NAU manqua de moyens et ne parvenait plus à financer ses recherches. Le docteur finit donc par accepter la proposition de Merlin et se rendit à Camelot avec son prototype. Son invention inquiète la Table Ronde autant qu'elle l'intrigue, en particulier Merlin, Dagonnet et Lancelot qui cherchent par tous les moyens un remède au désespoir.

Dans un premier temps, les tests ont été menés sur des prisonniers, puis sur la base du volontariat jusqu'à ce que les premiers résultats positifs apparaissent et que soit révélé à tous le siège périlleux, devenu désormais une mesure de sécurité obligatoire après tout retour de mission traumatique, afin de s'assurer de l'intégrité mentale des membres du Knight.



« Docteur Addiah Tanko »
© David Chapoulet

SUGGESTIONS DE DRAMES

- ⚡ **Le pénitent passe:** l'équipe des PJ revient d'une mission particulièrement traumatique. Durant tout le trajet les menant à Camelot, chacun d'eux avait conscience que leur rapport les mènerait au siège périlleux, surtout pour l'un d'entre eux qui a été particulièrement affecté ou blessé durant l'opération. Comment ses compagnons vont-ils le préparer au siège ou lui éviter cette épreuve?
- ⚡ **Erreur système:** c'est au tour d'un chevalier de la section Tarasque de passer l'épreuve du siège périlleux. Le tout premier. Pour l'occasion, Sagramor n'est pas loin, afin de pouvoir déclencher le micro-explosif implanté dans son cerveau si jamais il y a le moindre problème. D'ordinaire, les membres de cette section sont plus résistants que la moyenne au désespoir, mais celui-ci montre des signes inquiétants depuis quelque temps, aussi le docteur a-t-il insisté pour l'analyser. Le siège périlleux se déclenche soudain, mais au lieu d'endormir le patient, il déconnecte le micro-explosif. Le chevalier s'éveille et devient fou. Il n'a plus du tout conscience de qui il est ni du lieu où il se trouve. Incontrôlable, il commence à tout détruire autour de lui et s'en prend à quiconque tente de le calmer. Poussé à bout par la folie, il peut même en venir à se faire du mal.
- ⚡ **Conflits:** le siège périlleux détecte un conflit entre un chevalier et son IA qui est en train de prendre le pas sur son esprit afin de le contrôler. Elle semble avoir été touchée par les ténèbres. Comment libérer le chevalier sans que cela ne lui coûte la vie?
- ⚡ **Voix de Cauchemar:** plusieurs chevaliers ont surpris le docteur Addiah Tanko en train de discuter seul dans son cabinet. Certains disent même l'avoir entendu crier contre quelqu'un, sauf qu'en poussant la porte, il était seul, les yeux fermés, le visage figé en une expression d'horreur. Est-il vraiment libéré de sa rencontre avec le Cauchemar?

Type : Allié (initié)

Tactique : Addiah Tanko n'est pas un combattant. En revanche, il a une connaissance approfondie des nanomachines, une maîtrise parfaite de l'intelligence artificielle et de la RA, ce qui en fait un allié de choix si combat il doit y avoir.

DOCTEUR ADDIAH TANKO					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	6	9	6	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (2)	-	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	3	3	3	30	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir. Autorité (mineur) : Si le PNJ meurt, les PNJ sous ses ordres subissent 3 points de malus sur tous leurs aspects, leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i> jusqu'à la fin de la phase de conflit.				
ARME DE CONTACT	ARME IMPROVISÉE				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME DE CONTACT	3D6	-	Contact	-	
ARME À DISTANCE	PISTOLET DE SERVICE – TIR				
ARME À DISTANCE	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME À DISTANCE	2D6 + 6	1D6	Moyenne	<i>Silencieux</i>	

ZONES DE REPOS

Le repos est une denrée rare pour les membres du Knight, bien que, comme tout être humain, ils aient le droit de fermer leurs yeux et de se détendre entre deux missions. Pour cela, il existe deux espaces: le cœur de Camelot et les appartements.

- Le cœur de Camelot est plus un espace de détente que de véritables quartiers privés. En plus de salles de repos ou de jeu se trouvent les dortoirs des membres civils du Knight, ainsi que des nouvelles recrues en attente de leur affectation à une section.
- Les appartements sont, quant à eux, réservés aux chevaliers, organisés par section et coterie. C'est dans cette partie de Westminster que se trouvent également les quartiers des intendants, des chevaliers de la Table Ronde et d'Arthur.

LES APPARTEMENTS

Les appartements des chevaliers et des membres de la Table Ronde sont situés dans les anciennes salles du comité où plusieurs espaces ont été aménagés.

Le premier, s'étendant sur plusieurs salles, est constitué des dortoirs des chevaliers, une longue succession de couloirs de lits superposés, organisés en blocs de six pour chaque coterie, séparés les uns des autres par un paravent amovible. Chaque chevalier possède un casier dans lequel il peut ranger ses rares effets personnels. Ces appartements sont le seul endroit du Knight où la personnalité de chaque chevalier peut s'exprimer: certains accrochent au-dessus de leur tête, le long du mur ou dans leurs casiers des photographies, des œuvres réalisées dans les cabinets de psychiatrie, des dessins, leur blason, tout ce qui peut donner à chacun une once d'espoir ou d'apaisement avant de fermer les yeux.

L'intimité au sein des appartements est peu présente. En plus des paravents, un rideau tiré devant chaque couchette permet au chevalier de s'isoler de ses comparses. Il n'y a guère qu'en journée, alors que tout le monde vaque à ses occupations, que le silence peut être trouvé. C'est aussi le meilleur moment pour les rendez-vous, les retrouvailles entre deux chevaliers séparés depuis de longs mois, le partage d'instant plus personnels.

La seconde partie est constituée des appartements privés des chevaliers de la Table Ronde. Ces deux quartiers sont séparés par la coterie de quatre chevaliers de la section Gargoyle, dont Paloma Cordoba, qui veillent jour et nuit à ce que personne n'entre sans y être invité. Ils montent la garde devant une grande porte de bois sculpté au-dessus de laquelle des caméras renvoient à l'Œil les allées et venues des chevaliers.

Les chambres sont situées de part et d'autre d'un grand couloir orné de gargouilles et de statues. Sur les portes de bois sont gravés les blasons de chaque chevalier. Toutes les chambres ont été bâties sur le même modèle. Pourtant, il suffit de pousser la porte pour voir poindre la personnalité de son propriétaire.

APPARTEMENT D'ARTHUR

L'appartement d'Arthur est aménagé avec beaucoup de goût. Il est sobre et artistique, mêlant à merveille mobilier ancien de bois restauré et toiles de maître. Tout y est une ode aux temps passés. La représentation d'une nouvelle Humanité guidée par la lumière du Knight trône en face du lit d'Arthur.

APPARTEMENT DE LAMORAK

Lamorak y a aménagé une salle de musculation. Le reste de la décoration y est assez sobre, voire austère. Sur le mur est de la chambre, un tableau représentant Goodwin's Court cache un lecteur biométrique activant l'entrée d'une pièce sécurisée: le musée consacré à Harry Potter de Lamorak. Aucun chevalier n'est au courant de son existence.

APPARTEMENT DE KAY

L'appartement de Kay, à l'image de celui de Lamorak, est épuré, dépouillé, militaire. Ne s'y trouve que le strict minimum, pour la simple raison qu'elle ne l'occupe que pour dormir, ce qu'elle fait peu: un lit, une source de lumière, de vieilles cantines militaires et son arsenal personnel.



«Thunder security»
© Propass

APPARTEMENT DE GAUVAIN

Gauvain n'arrête jamais de travailler. C'est pourquoi son appartement est un prolongement de l'Atelier où l'on peut trouver des prototypes de pièces d'armures qu'il bricole avant de s'endormir, des écrans à réalité augmentée, une accumulation de machines, circuits et outils technologiques. Le long du mur se trouve la seule collection capable de distraire Gauvain quelques instants de sa tâche: ses livres de JDR. Il

se murmure même entre les murs de Camelot que certains invités privilégiés ont droit à une petite partie lorsque les circonstances le permettent.

APPARTEMENT DE PALOMYDÈS

Palomydès est une espionne née. Il est donc naturel que ses quartiers soient dénués de toute personnalité, comme un appartement témoin, aménagé façon « feng shui » dans des tons sable et taupe. Rien de ce qu'il s'y trouve ne peut la compromettre.

CHAMBRE DE DAGONNET

Dagonnet a voué sa vie aux recherches sur l'Anathème. Il s'est aménagé dans sa chambre un havre d'études pour ses expériences personnelles. Près de son lit se trouvent plusieurs ouvrages amoncelés et une table sur laquelle repose un nécessaire de chimie, des fioles dans lesquelles reposent plusieurs échantillons de pierres dans des liquides visqueux. Caché dans une pièce secrète se trouve un vivarium dans lequel il conserve une petite créature de l'Anathème qu'il tente de comprendre et d'apprivoiser.

CHAMBRE DE BOHORT

La chambre de Bohort est la seule toujours ouverte aux autres chevaliers de la Table Ronde, mais également aux membres de la section Griffon. Lieu de fête et de vie, il s'agit davantage d'un dortoir que d'une chambre personnelle, car il est rare qu'elle y soit seule. Dans ce lieu de réunion, on parle machines, véhicules, plans, musique et on s'y retrouve une fois par semaine pour débattre sur des sujets spécifiques ou mettre en place de nouvelles stratégies d'escorte. Les murs y sont couverts de souvenirs : photographies de véhicules, des États-Unis et des membres de sa section.

CHAMBRE DE SAGRAMOR

La chambre de Sagramor est un véritable arsenal, d'armes bien sûr, mais aussi d'art. Aucun espace n'est laissé libre : prises de guerre, trophées, armes improvisées, dernières technologies de pointe côtoient des sculptures, peintures et photographies. Toutes ces manifestations artistiques ont un thème commun : les chats. Sous ses abords rustres et sauvages, Sagramor cache son amour inconditionnel envers Fanzy, un chat écaille de tortue qu'il a ramené de mission en secret, car les animaux sont interdits dans l'enceinte de Camelot.

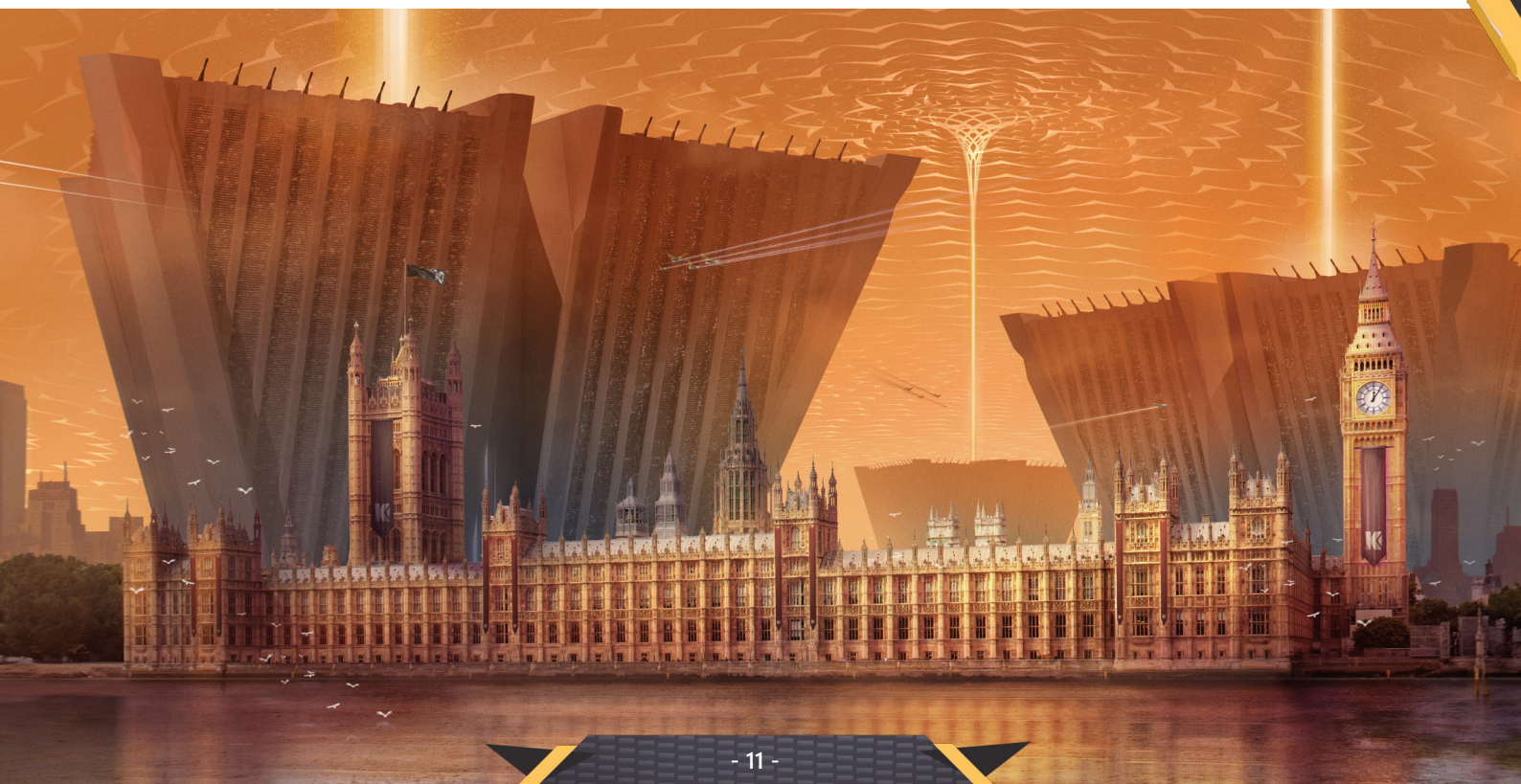
CHAMBRE DE BÉDIVÈRE

Bédivère a emporté avec lui une partie du Japon. Malgré le fait qu'il soit toujours en mission, le chevalier a pris soin d'agencer l'espace comme une salle de méditation. Le sol est recouvert de tatamis. Dans un coin, un futon lui sert de lit pour le peu de fois où il reste dormir. Au mur, plusieurs masques de théâtre Nô, des katanas, des éventails et des estampes plongent immédiatement les rares visiteurs dans les souvenirs de Bédivère.

CHAMBRE DE LANCELOT

La dernière chambre, tout au fond du couloir, est celle de Lancelot, sans doute la plus lumineuse. Des rideaux d'un blanc immaculé encadrent la petite fenêtre à côté de laquelle est posé le perchoir de « Flamme », son faucon. Sur un petit bureau se trouvent plusieurs croquis, des dessins faits durant sa thérapie, des esquisses de son passé de guide de montagne et des visions de sa lance perdue ainsi que de son combat contre le Monstre. Un œil attentif remarquera que Rome fait partie des motifs récurrents de ses œuvres.

« Camelot » © Xishan studio



CIVIL – HANA SASHINA « ANGHARAD » GOUVERNANTE

Hana Sashina est la gouvernante de Camelot. Membre de la section Korrigan, elle a la responsabilité du personnel chargé de l'entretien des appartements, tant ceux des chevaliers que les quartiers privés des membres de la Table Ronde. Elle obtient très vite le surnom d'« Angharad », en référence à la servante de la reine Guenièvre. Comme son homonyme, elle est belle, troublante, séduisante, aimant plaire et charmer, pleine de fougue et surtout dotée d'un caractère bien trempé. Son expérience, elle l'a acquise auprès des immortels, en particulier Ismaël Jhélam qui l'a recommandée auprès de Palomydès en lui fournissant de solides références. La responsable de la section Korrigan n'a pas à se plaindre d'elle : Angharad semble avoir un don inné pour obtenir des informations et mettre en confiance les chevaliers. Personne ne semble capable de lui résister.



« Hana Sashina »
© David Chapoulet

Ce que tout le monde ignore, c'est qu'Angharad est toujours au service d'Ismaël Jhélam, ou plus exactement de l'Homme en noir. Mise au courant pour Guenièvre, la femme a reçu l'ordre d'infiltrer le Knight afin de garder un œil sur elle et d'empêcher qu'elle ne s'échappe. À la nuit tombée, Angharad se glisse dans les quartiers d'Arthur et profite de son sommeil pour communiquer avec elle. La gouvernante s'assure ainsi que l'IA est toujours bien présente et surtout qu'elle est encore sous contrôle. En plus de cette surveillance, Angharad se permet de glaner quelques informations au sein de sa section pour les transmettre à l'immortel de Londres.

Cependant, depuis quelque temps, Hana n'a plus le droit d'entrer dans les quartiers royaux une fois le seigneur couché. Elle ne doute pas que cette restriction a été demandée par Paloma Cordoba, le seul chevalier qui semble complètement immunisé à son charme et qui paraît avoir vu clair dans son jeu. Selon elle, ce n'est qu'une question de temps avant que cette menace ne soit définitivement écartée.

Type : Salopard (initiée)

Tactique : Hana Sashina a appris l'art du combat auprès du Nodachi avant d'entrer au service d'Ismaël Jhélam, mais elle fait tout pour cacher ses aptitudes et sa maîtrise du corps à corps (notamment grâce à ses lames de bras dissimulées). Son pouvoir de séduction et d'attraction doublé d'un effacement de mémoire font d'elle une parfaite espionne. Peu sont ceux capables de lui résister.

HANA SASHINA					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	6	6	9	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Majeur (2)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	3	3	3	30	
CAPACITÉS	Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 points d'espoir. Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.				
ARME DE CONTACT	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
ARME DE CONTACT	2D6	-	Contact	-	

CHEVALIER – PALOMA CORDOBA

GARDE DES APPARTEMENTS (SECTION GARGOYLE)

Si on avait dit un jour à Paloma Cordoba que l'essentiel de ses journées serait de garder une porte sans bouger et qu'en plus de cela, elle en retirerait une immense fierté, elle ne l'aurait jamais cru. Tout au plus se serait-elle fendue d'un grand rire sonore à en perdre son souffle. Car, avant que l'Anathème ne vienne tout chambouler et de revêtir sa méta-armure « Scorpion », Paloma était garde du corps. Pas de n'importe qui, rien de moins que des plus grandes célébrités de jadis ! Le Knight a offert à Paloma un foyer et une possibilité de s'endormir chaque soir (ou plutôt chaque matin) dans un même lit sans avoir à partir pour l'autre bout du monde.

Ce que Paloma garde toutefois de son ancienne vie, c'est sa capacité à évaluer une situation. Toujours sur le qui-vive, elle sent très rapidement venir le danger et identifier les sources de menace. Son autre qualité : elle ne se laisse nullement bernier par les belles paroles, les flatteries, les cajoleries et encore moins le mensonge. À force de côtoyer les célébrités et leurs hypocrisies,



« Paloma Cordoba »
© David Chapoulet

Paloma a très vite appris à faire la part des choses, à reconnaître les sourires de façade et autres faux-semblants.

C'est pourquoi elle a très vite nourri des doutes à l'encontre d'Angharad. Malheureusement, malgré tout son savoir-faire et la confiance aveugle que lui portent les chevaliers de la section Gargoyle, personne ne l'a crue. Alors Paloma a, pour la première fois, désobéi aux ordres et l'a suivie, de nuit, alors que la gouvernante traînait autour des quartiers d'Arthur. Là, il lui a semblé entendre sa voix et, plus étrange encore, une autre voix féminine lui répondre. N'y tenant plus, Paloma a insisté auprès de Lamorak qui a fini par en parler à Palomydès, laquelle a interdit l'entrée de quiconque dans les appartements royaux une fois Arthur couché.

Cependant, Paloma sent une épée de Damoclès au-dessus de sa tête. Il y a quelques jours, Lamorak est venu la voir pour lui annoncer que de grands pontes faisaient pression pour qu'elle quitte le Knight et entre au service des immortels. Paloma n'a aucun doute, c'est un coup d'Angharad, mais comment a-t-elle fait ?

Type : Alliée (initiée)

Tactique : La meilleure défense de Paloma est l'attaque : fondre sur sa cible et être touchée pour que son armure, « Scorpion », puisse libérer sa toxine déclenchée par simple contact afin d'affaiblir l'adversaire. Même si son allure massive suffit souvent à décourager quiconque souhaiterait l'attaquer, Paloma fait preuve d'une souplesse et d'une mobilité étonnantes.

PALOMA CORDOBA						
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	9	12	9	6	6	10
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Mineur (2)	Majeur (1)	-	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	5	7	6	40	60	60
CAPACITÉS	Méta-armure (Barbarian) 3 modules au choix					
ARME DE CONTACT	Au choix du MJ dans l'arsenal					
ARME À DISTANCE	Au choix du MJ dans l'arsenal					

SUGGESTIONS DE DRAMES

- ❖ **Inimitiés sincères:** en gagnant leur dortoir, les PJ surprennent une conversation houleuse entre Angharad et Paloma. La gouvernante tient tête au chevalier qui lui répète les ordres de Palomydès, mais Angharad n'a pas l'air de vouloir coopérer. Les PJ n'ont pas été repérés et remarquent que les caméras semblent éteintes. Ils sont les seuls témoins et les deux femmes sont prêtes à en venir aux mains. Vont-ils intervenir ?
- ❖ **Un cri dans la nuit:** tous les chevaliers sont couchés et aspirent à une nuit de sommeil. Certaines lumières perçant à travers les draps blancs laissent présager que tout le monde ne dort pas. Soudain, des cris retentissent, déchirants, prenant aux tripes. Ils expriment une peur profonde, une tristesse infinie. Ils viennent d'un des lits où déjà tous les membres de sa coterie se sont précipités et tentent de réveiller le malheureux en proie aux cauchemars. N'est-ce là que la rémanence de leurs dernières missions ou autre chose qui a causé cette terreur nocturne ?
- ❖ **La veillée:** l'esprit de corps, de groupe et de fraternité est primordial à Camelot. Les chevaliers de la Table Ronde regrettent d'être parfois aussi éloignés de leurs compagnons et de ne pouvoir prendre le temps de tous les connaître. Aussi a-t-il été décidé qu'une fois par semaine, chaque lieutenant recevrait une coterie dans ses appartements afin de passer quelques instants ensemble durant cette nuit, à resserrer les liens. Durant plusieurs heures, ils vont pouvoir partager le récit de leurs missions, raconter un épisode marquant de leur vie passée ou juste dépeindre un beau moment auquel ils ont assisté. C'est aussi l'occasion pour chacun de parler à cœur ouvert de ses craintes, de ses doutes auprès de ceux qui peuvent le mieux les comprendre.
- ❖ **Penombra:** les employés chargés du ménage dans les appartements ont retrouvé un sachet de penombra sous le matelas d'un chevalier de la section Ogre. Pour l'instant, les PJ sont les seuls au courant. S'agit-il d'une poudre ramenée de l'extérieur ou d'un trafic interne ?

MJ

LES BIBLIOTHÈQUES

LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE

La grande bibliothèque est située dans l'ancienne bibliothèque de la maison des communes. Ce lieu est dévolu à l'art et aux grandes œuvres originales ramenées par Valériane Sardonnay des plus grandes bibliothèques et archives mondiales : manuscrits de romans, partitions, estampes, gravures. Le tout a bien évidemment été copié en réalité augmentée, accessible à tous les chevaliers. Contrairement aux autres bibliothèques pensées comme leurs homonymes d'antan, des lieux de consultations et de travail, Valériane a souhaité que la grande bibliothèque soit davantage un salon de lecture. La bibliothécaire aime à penser qu'ici, les chevaliers les plus tourmentés peuvent retrouver dans le feuilletage, la contemplation, l'immersion dans ces œuvres un peu d'espoir et de quiétude.

La lumière y est plus tamisée que partout ailleurs, offrant au lecteur un cocon isolé de méditation, tout en permettant une meilleure conservation des œuvres. Plusieurs fauteuils, canapés et divans permettent aux chevaliers de s'installer confortablement. Partout sur les murs se trouvent des étagères couvertes de livres avec de grandes échelles mouvantes, des tableaux de maîtres, de grandes toiles de tapisserie brodées formant comme un écrin intimiste et secret.

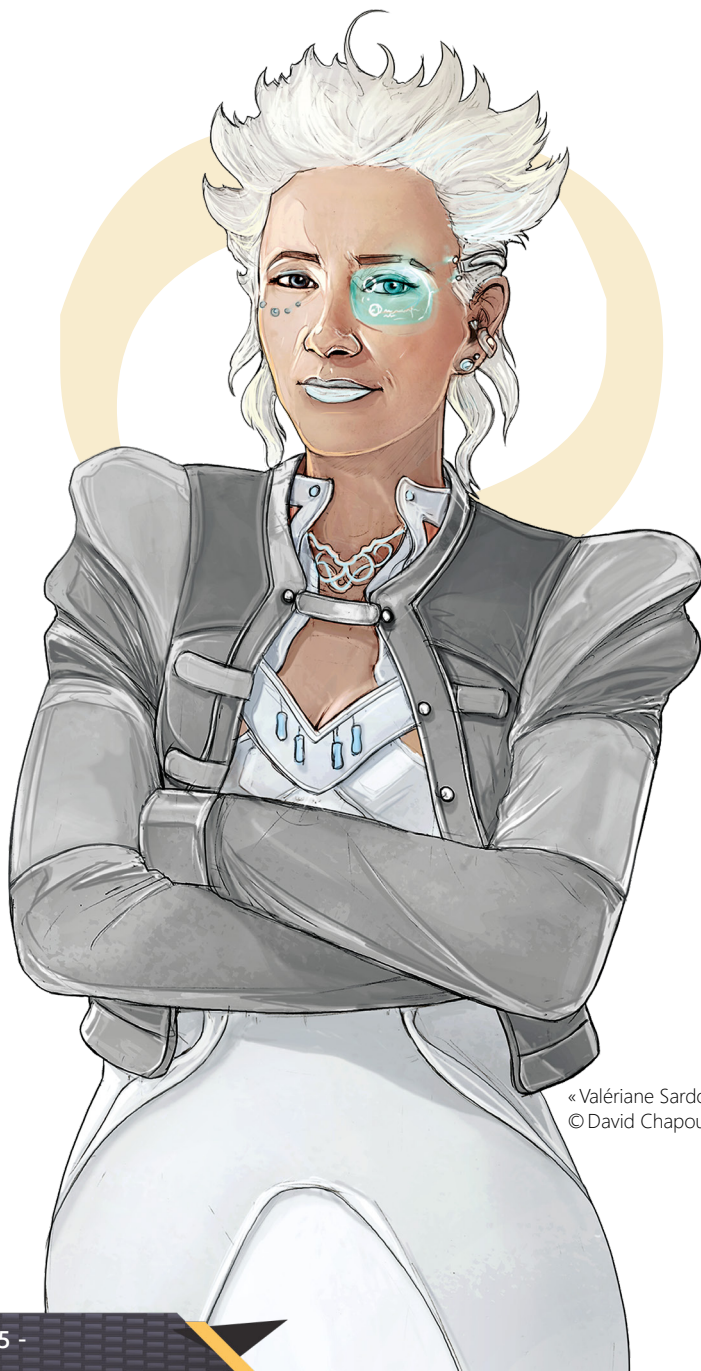
Un silence réconfortant règne en ces lieux. Personne n'oserait même hausser le ton, sous peine de s'exposer au regard glacial de Valériane. En réalité, cela ne viendrait à l'idée de personne de dire le moindre mot tant on est saisi par l'imposante solennité de ces ouvrages centenaires. Tout au fond de la grande bibliothèque se trouve une salle où, une fois par semaine, Valériane propose la présentation d'une œuvre. Par son explication et son exposition, elle espère que les images et les messages transmis par l'art permettent de planter une petite graine d'espoir dans le cœur des chevaliers et ainsi les prémunir, ne serait-ce qu'un temps, du désespoir.

CIVIL – VALÉRIANE SARDONNAY BIBLIOTHÉCAIRE

Valériane Sardonnay était directrice des collections à la Bibliothèque nationale de France. Dès que l'Anathème commença à dévaster le monde, son premier réflexe fut d'organiser la mise en sécurité des œuvres primordiales, puis leur transfert jusqu'à l'arche de Bordeaux. Très vite, la route empruntée par les convois se révéla peu sûre et Valériane fut contactée par Merlin qui lui proposa d'organiser de nouvelles bibliothèques à Camelot. Protégée par plusieurs coteries de la section Griffon, la bibliothécaire put ainsi sauver plusieurs milliers d'ouvrages avant que les anciens

locaux de la BnF ne deviennent inaccessibles et la menace trop grande.

Si les bibliothèques de Camelot sont aussi fournies, c'est en grande partie grâce à Valériane qui, non seulement, a rassemblé une impressionnante collections de romans, manuscrits et partitions, mais s'est également lancée dans la quête inépuisable d'estampes, de gravures, de tableaux de maître, de toute expression culturelle d'une Humanité qu'elle espère capable de résister aux ténèbres grâce à l'art. Personne ne saurait expliquer comment elle trouve ces œuvres. À croire qu'elle les ressent ou entend leur appel. Jusqu'ici, chaque expédition qu'elle a pu guider est parvenue à trouver l'objet de sa recherche.



« Valériane Sardonnay »
© David Chapoulet

Type : Alliée (initiée)

Tactique : Valériane n'a jamais appris à se battre autrement qu'avec ses mots. Suite à une attaque sur l'un de ses convois, ses cordes vocales ont été endommagées et remplacées par les soins de Gauvain. Très vite, Valériane a réussi à adapter son corps à ce nouveau modulateur de voix qui l'aide à conserver ce ton calme, posé, mesuré, apaisant que bon nombre de chevaliers apprécient, comme un baume réconfortant sur leur esprit troublé.

VALÉRIANE SARDONNAY					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	4	6	6	9	6
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	-	Mineur (1)	-
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
	3	6	6	30	
ARME DE CONTACT	ARME IMPROVISÉE				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	3D6	-	Contact	-	
ARME À DISTANCE	PISTOLET DE SERVICE – TIR				
	DÉGÂTS	VIOLENCE	PORTÉE	EFFET	
	2D6 + 6	1D6	Moyenne	Silencieux	

Tous ceux qui arpentent les rayons des bibliothèques et ont l'occasion de rencontrer Valériane vous diront qu'elle est dotée d'une présence apaisante, captivante. Pourtant, se dégage d'elle une profonde tristesse depuis que son amant, Santiago Vera, un chevalier errant jadis compagnon de Lancelot, a disparu. Parti seul en quête du manuscrit de *Le Morte d'Arthur* de Thomas Malory, il n'est jamais revenu des ruines de l'abbaye de Glastonbury. Son propre frère, Augustin Sardonny, a succombé au désespoir peu de temps après son arrivée au Knight. Cet épisode entre tous a redoublé la volonté de Valériane de trouver, par tous les moyens, une solution pour lutter contre les ténèbres.

Aujourd'hui, la bibliothécaire est une femme sans âge, ses cheveux blancs contrastent avec l'apparence juvénile de son visage. Sa longue robe immaculée et ses pas silencieux donnent parfois l'impression d'un fantôme errant entre les rayons, un regard lointain plongé au-delà de Camelot à la recherche d'un ouvrage perdu.

SUGGESTIONS DE DRAMES

- ❖ **Ô rage, ô désespoir :** un chevalier en proie au désespoir commence à perdre le contrôle et à saccager tout ce qu'il trouve autour de lui. Valériane s'interpose pour tenter de le raisonner, mais il faut agir avec tact afin de le neutraliser, sans quoi les dommages sur les trésors de la bibliothèque seraient irrémédiables.
- ❖ **Le Morte d'Arthur :** alors qu'ils sont en train de profiter d'un instant de calme dans la grande bibliothèque ou qu'ils préparent un futur départ en mission, les PJ entendent une dispute entre Valériane et Lancelot à propos de Santiago Vera. La bibliothécaire tente de convaincre son opposant de mener une expédition à l'abbaye de Glastonbury afin

de le retrouver, ou du moins de comprendre ce qu'il s'est passé, et de s'emparer de *Le Morte d'Arthur*. Lancelot hésite. Sait-il quelque chose sur la mort de Santiago ? Pourquoi ce doute dans son regard ?

- ❖ **Perte de mots :** Valériane est inquiète. Depuis quelque temps, une section de livres de la grande bibliothèque commence peu à peu à perdre ses mots. Ils s'estompent, puis s'effacent, et la bibliothécaire ne trouve aucun remède. Elle pense que cela est lié à l'ajout d'un ouvrage apporté il y a quelques jours. Pourtant, rien n'avait été décelé lors de son passage à la lumière. Les ténèbres commencent-elles à y résister ?



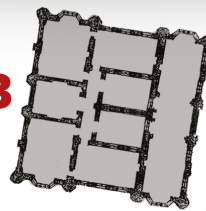
« Déplacement silencieux »
© Prospass

- ❖ **Œuvres manquantes :** un peu gênée, Valériane vient trouver les PJ et leur demande de garder la plus grande discrétion sur ce qu'elle va leur avouer. Elle a remarqué depuis quelques jours la disparition de plusieurs œuvres. Il arrive qu'elle accepte leur emprunt par des chevaliers de confiance, mais les disparitions n'ont pas l'air d'y être liées. Elle ne pense pas à de la malveillance, sans doute n'est-ce là que le fait isolé de quelques pauvres hères souhaitant garder auprès d'eux un peu de cet espoir. Malgré tout, ce vol n'est pas anodin, car l'état des ouvrages est précaire. Sans les soins de Valériane, ils pourraient être altérés.

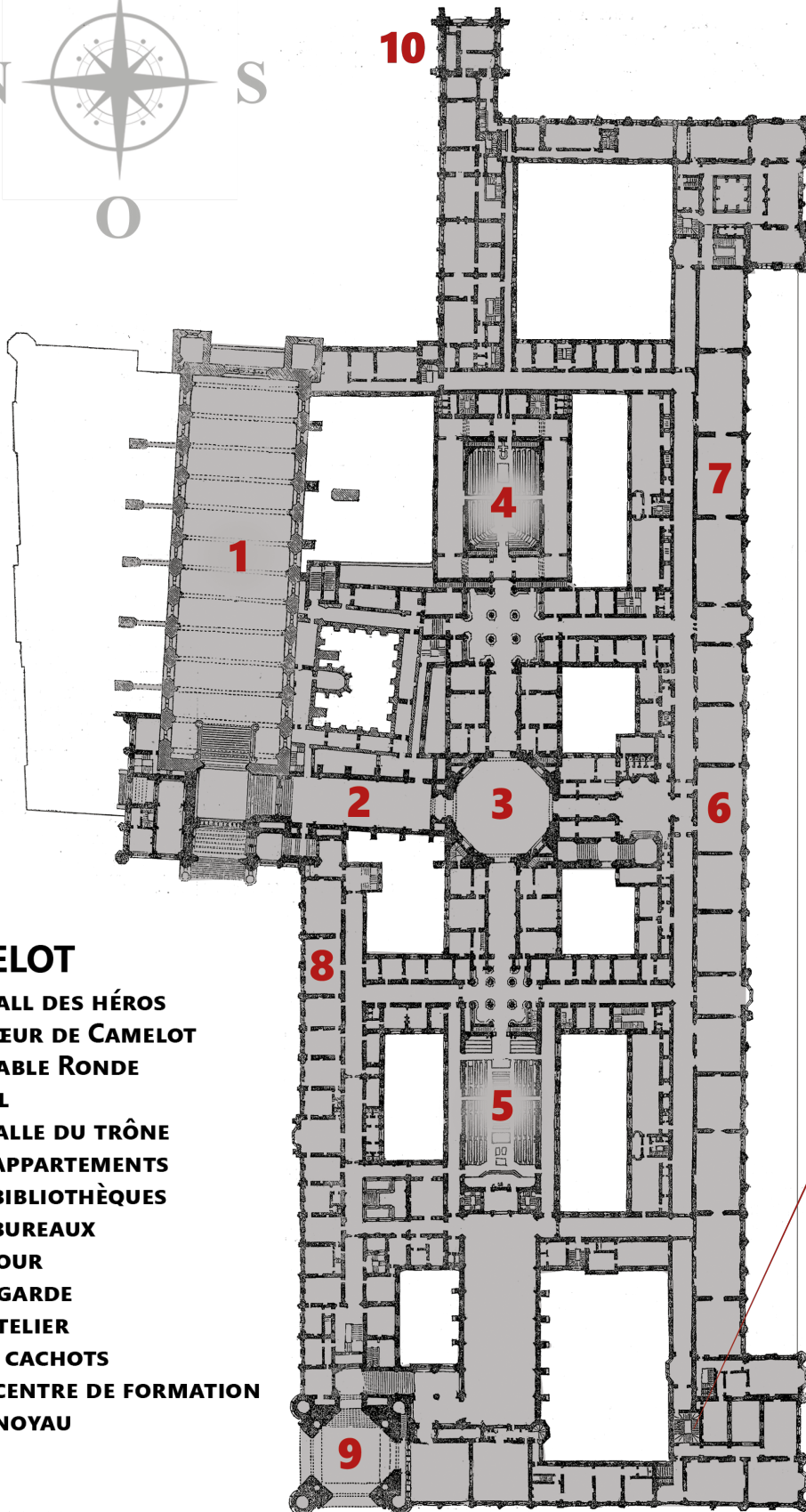
PLAN DE WESTMINSTER



13



10



TAMISE

CAMELOT

- 1 - LE HALL DES HÉROS
- 2 - LE CŒUR DE CAMELOT
- 3 - LA TABLE RONDE
- 4 - L'ŒIL
- 5 - LA SALLE DU TRÔNE
- 6 - LES APPARTEMENTS
- 7 - LES BIBLIOTHÈQUES
- 8 - LES BUREAUX
- 9 - LA TOUR
- 10 - LA GARDE
- 11 - L'ATELIER
- 12 - LES CACHOTS
- 13 - LE CENTRE DE FORMATION
- 14 - LE NOYAU

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

MJ

COMME À L'ENTRAÎNEMENT

Chaque jour, les ténèbres progressent, s'adaptant au gré des inventions et des perfectionnements de l'Humanité. Un chevalier du Knight ne doit jamais rester sur ses acquis et même le plus grand des héros sait rester humble quant à ses capacités. Entre chaque mission, les chevaliers sont tenus, après un temps de repos, de retourner auprès du centre de formation ou au stand de tir du cœur de Camelot afin de s'entraîner. C'est également l'occasion pour eux de faire le point sur ce qui a pu leur faire défaut durant leurs derniers combats et de corriger leurs points faibles par un entraînement spécifique.

Ne nous voilons pas la face, ces séances sont également une opportunité pour chaque coterie d'échanger de manière plus informelle et de se lancer de petites compétitions, rappelant ainsi les tournois d'autrefois. Tout ceci sous les regards acérés et implacables de Miranda Lonkar et Ségurant. L'affrontement par le biais de ces concours fraternels est accepté, toléré, encouragé, mais à condition qu'il reste bienveillant et, surtout, qu'il soit formateur.

LE CENTRE DE FORMATION

Le centre de formation du Knight est le seul bâtiment à l'extérieur de Westminster, dans l'ancien édifice nommé Portcullis House, abritant autrefois la station Westminster et plusieurs bureaux du Parlement. C'est là que les chevaliers s'entraînent entre deux missions, mais également que les nouvelles recrues sont sélectionnées et formées. Avant de pouvoir rejoindre les rangs du Knight, les aspirants chevaliers doivent d'abord passer les tests de recrutement sous l'œil vigilant et critique de Miranda Lonkar. Ils se plient également à un entretien sur leurs faits d'armes, condition obligatoire pour toute nouvelle recrue. Ce premier choix est primordial afin de ne pas faire perdre un temps et des ressources précieuses au Knight. Miranda reçoit une dizaine de nouveaux candidats tous les jours.

L'arrivée de Ségurant a été pour elle un réel soulagement. Cela faisait déjà plusieurs années qu'elle demandait à la section Korrigan, dont elle fait partie, une paire de bras supplémentaire, ayant du mal à faire face à la fois à l'arrivée des nouvelles recrues et aux retours de mission des chevaliers. Désormais, Ségurant s'occupe de ces derniers, ce qui laisse à Miranda davantage de temps et d'énergie à consacrer aux aspirants.

Le centre de formation est composé de plusieurs espaces :

✦ **Un bureau d'entretien :** un petit bureau fonctionnel où Miranda conserve tous les entretiens sous format d'archives numériques. Elle aime, lorsqu'elle a un petit peu de temps, revoir les entretiens de ceux qu'elle n'a pas retenus afin de s'assurer de son choix et ne manque pas de demander à l'Œil des renseignements sur leur avenir. Qui sait, peut-être est-elle passée à côté du Lancelot de demain ? Il ne lui est arrivé qu'une seule fois de rappeler un aspirant qui, durant son entretien, s'était montré très timoré sur ses faits d'armes, alors qu'en réalité, il s'avérait qu'il avait sauvé la vie de plusieurs familles de parias sans jamais rien demander en retour. L'avenir lui a

donné raison, car aujourd'hui Sullivan Kelly est l'une des meilleures recrues de la section Griffon. La pièce n'est meublée que d'une table, deux chaises, d'un ordinateur et des archives de Miranda.

✦ **L'espace de tests :** le cœur névralgique du centre de formation et sans doute son espace le plus sécurisé. C'est un véritable bunker de 50 m² capable d'absorber des explosions ou de neutraliser toute menace de l'intérieur grâce à la console de contrôle extérieure. Cette salle est, avant tout, utilisée pour les tests des aspirants, mais il arrive que la section Giant la réquisitionne pour éprouver ses créations.

✦ **Le simulateur de combat individuel :** il s'agit d'une grande salle de 500 m², entièrement vide, dont le plafond est recouvert de projecteurs holographiques.

✦ **Le simulateur de combat groupé :** la plus grande des salles du centre fait 1 000 m² en souterrain. Son plafond, à l'instar du simulateur individuel, est également recouvert de projecteurs holographiques. On y voit néanmoins les ouvertures dans les murs, protégées par des vitres blindées, qui permettent à Ségurant de contrôler la simulation d'armes réelles par une console à l'extérieur de la pièce.

✦ **Le champ de tir :** cette longue salle ouverte est organisée en couloirs au bout desquels se trouvent des pas de tir individuels. Des cibles de toutes tailles sont mécaniquement descendues du plafond à distance aléatoire du tireur.

✦ **L'espace de simulation :** il s'agit du dernier aménagement du Knight, 5 000 m² proposant des ateliers et mises en situation de confrontation aux ténèbres. Sa décoration et sa disposition sont entièrement modulables par Ségurant.

PLUSIEURS TYPES D'ENTRAÎNEMENTS



« Découpeur » © Prospass

LES TESTS DES RECRUES

Avant de commencer l'entraînement et avant même d'accepter qu'une recrue entre au Knight, il faut tout d'abord être certain que cet individu a une force mentale suffisante pour pouvoir porter et supporter une méta-armure. Pour ce faire, Gauvain a mis à disposition de Miranda plusieurs armures calibrées pour ne pas être trop intrusives pour l'esprit de leur porteur. Une fois le test de cette première armure passé, la recrue en revêt une nouvelle et fait ses premières tentatives de contrôle des armes et des facultés de l'armure. Si elle parvient à mener à terme cette nouvelle épreuve, il revient ensuite au centre de formation de trouver quelle méta-armure correspond le mieux à ses techniques d'approche et de combat et va devoir faire face à une première simulation de combat à niveau modéré. Si l'aspirant chevalier réussit cette mise à l'épreuve et que son entretien a été positif, il entre dans les rangs du Knight.

LE SIMULATEUR DE COMBAT INDIVIDUEL

Le simulateur oppose le chevalier à des IA générées par les projecteurs holographiques. Des nanomachines peuvent également être utilisées pour une expérience plus tangible. Les blessures reçues ne sont pas réelles: il s'agit avant tout de tester les réflexes, les mouvements de l'armure. Cette simulation est entièrement personnalisable par les chevaliers ou par Ségurant afin de travailler efficacement sur les failles révélées lors des dernières missions. Il existe également des programmes permettant de simuler une situation en particulier ou de ne travailler qu'un type d'armement ou de manœuvre.

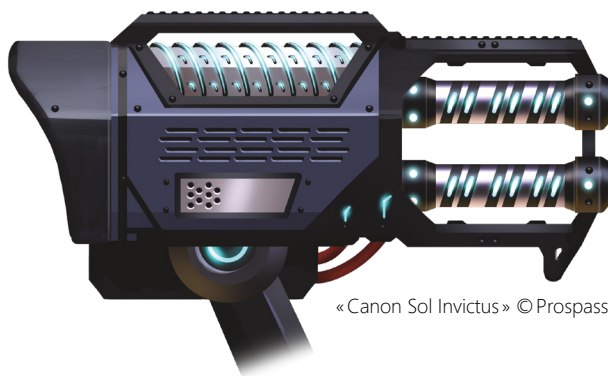


« Contre-mesures »
© Prospass

LE SIMULATEUR DE COMBAT GROUPÉ

À l'instar de l'individuel, ce simulateur permet de travailler sur ses failles, mais en groupe. Les chevaliers en mission, mis à part les chevaliers errants, sont rarement seuls et doivent coopérer, manœuvrer ensemble s'ils veulent triompher. Le simulateur est là pour justement travailler cette cohésion et revenir sur ce qui a pu faire défaut par le passé. Les chevaliers vont donc affronter un autre groupe d'IA holographiques ou de nanomachines, selon le niveau de difficulté souhaité, et tester leurs formations et dynamiques de combat. Afin de corser un peu les choses, Ségurant a ajouté au module de simulation d'armes réelles qu'il commande de l'extérieur de la salle.

Bien évidemment, très vite, ce simulateur de combat est devenu l'un des lieux de compétition les plus prisés, aussi est-il désormais possible à deux groupes de chevaliers d'entrer dans le simulateur afin de s'affronter. Ségurant, en tant qu'arbitre, veille à ce que ce jeu ne reste qu'une compétition amicale dans le pur esprit chevaleresque.



« Canon Sol Invictus » © Prospass

LE CHAMP DE TIR

Le champ de tir, comme son nom l'indique, permet aux chevaliers de s'exercer aux armes à distance, avec leur propre matériel ou en testant des prototypes. Nombreux sont ceux qui viennent y vider quelques chargeurs non seulement pour ne pas perdre la main, mais aussi pour relâcher la pression. Parfois, des compétitions amicales sont lancées, en individuel ou entre coteries: en un temps limité, les chevaliers doivent toucher le plus de cibles possible. Personne n'entre dans le champ de tir sans avoir jeté un œil au tableau d'affichage gardant en mémoire les meilleurs scores. Cet espace peut aussi être réquisitionné par l'armurier Nate Johanson afin d'y faire tester ses dernières armes ou prototypes.

FACE AUX TÉNÈBRES

Les missions du Knight sont variées. Il ne suffit pas d'étudier le bestiaire des ténèbres ou de compulsurer les ouvrages des bibliothèques pour être préparé à ce que l'on doit affronter. Souvent, les chevaliers vont devoir étudier le terrain, trouver des solutions pour extraire des survivants d'une zone dangereuse, s'infiltrer et survivre dans un environnement hostile, combattre une créature de l'Anathème ou résoudre un mystère. Une étude approfondie et préalable du terrain permet aux corps expéditionnaires de déceler le danger. Mais il arrive parfois que de mauvaises conclusions mènent les chevaliers à suivre une fausse piste, leur faisant perdre un temps ou des ressources précieuses.

L'espace de simulation a été créé afin de préparer au mieux les missions du Knight en plongeant les chevaliers dans une situation aléatoire avec un ordre de mission précis (infiltration, sauvetage, traque d'une créature, etc.). En un temps limité, les chevaliers vont devoir le résoudre en étant complètement immergés dans un décor réaliste au point que certains disent, une fois la simulation terminée, qu'ils s'y sont vraiment crus. Le Knight dévoile dans cette pièce tous les trésors des derniers perfectionnements de la RA grâce à une scénographie entièrement modelée par des nanomachines de pointe.



« Fusil laser » © Prospass

Type : Allié (héros)

Tactique : Ségurant est une force brute, capable de résister aux conditions les plus extrêmes grâce à sa méta-armure, « Siegfried », qui a la particularité de se nourrir de la force de son adversaire afin de la décupler et de la lui renvoyer.

CHEVALIER – GABRIELE MORETTI « SÉGURANT »

FORMATEUR (SECTION DRAGON)

Gabriele Moretti est un aspirant chevalier de la Table Ronde à qui a été donné le nom de « Ségurant ». Son arrivée au Knight est des plus singulières. Gabriele Moretti a fait l'objet d'une vision de Merlin qui, non seulement, l'a vu vaincre un behemot à mains nues, mais aussi trouver la trace d'un manuscrit caché parlant d'un chevalier de la Table Ronde jusqu'alors inconnu: Ségurant. Les recherches de Valériane ont permis de reconstituer le texte et, à peine l'ouvrage reconstitué, Gabriele Moretti faisait son entrée au Knight, emportant avec lui la tête du behemot qu'il avait combattu. Impressionné par son fait d'armes, mais surtout par les visions dont il avait fait l'objet, Arthur garde une place à la Table Ronde à celui qu'on appelle désormais Ségurant.

Gabriele est originaire d'Italie. D'un tempérament doux et paisible, il est doté d'une force démesurée et d'un appétit insatiable, ce qui n'étonne personne compte tenu sa taille de géant! Malgré sa corpulence impressionnante, son visage est avenant et souriant. Ses longs cheveux bruns sont souvent attachés en catogan afin de laisser bien visible sur son épaule son blason: un dragon noir avec une langue verte sur fond doré.

De par son fait d'armes, Ségurant a été placé dans la section Dragon, mais, depuis son arrivée au Knight, il n'est pas encore parti en mission. En réalité, la quête du Graal ne l'intéresse pas. Ce qu'il souhaite réaliser à Camelot, c'est offrir aux chevaliers toutes leurs chances pour affronter l'extérieur. C'est pourquoi il s'est rapproché de Miranda Lonkar afin de tenir avec elle le centre de formation. En tant que solitaire et afin d'être au plus près de son lieu de travail, Ségurant a demandé à ce qu'une petite chambre lui soit aménagée au sein même du centre. Sa future nomination au poste de chevalier de la Table Ronde fait encore débat, aucun accord n'ayant été trouvé au sein de la confrérie.

GABRIELE MORETTI

ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE	CDF
	12	12	6	9	6	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	Majeur (1)	Majeur (2)	-	-	-	
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	PA	PE
	7	4	5	50	50	60
CAPACITÉS	Méta-armure (Psion) Modules : Accumulation de force nv3 - Amplificateur de frappe nv2					
ARME DE CONTACT	Au choix du MJ dans l'arsenal					
ARME À DISTANCE	Au choix du MJ dans l'arsenal					



« Gabriele Moretti » © David Chapoulet

SUGGESTIONS DE DRAMES

- ♣ **C'est qui le meilleur?:** de retour après une longue mission, les PJ retrouvent leurs compagnons au centre de formation et rencontrent également les dernières recrues qui, par excès de zèle, souhaitent voir de leurs yeux les prouesses des anciens. L'occasion est bien choisie pour montrer qui est le meilleur!
- ♣ **Rémanence:** en arrivant au centre de formation, l'un des PJ croise un aspirant chevalier et marque un moment de stupéfaction. Il connaît cette personne: membre de sa famille, némésis, premier amour, personne qu'il a trahie. Comment gérer ces retrouvailles?
- ♣ **Permis de tuer:** les IA des simulateurs sont vérifiées très régulièrement. Cependant, alors que les PJ commencent

leur simulation de groupe, l'une d'entre elles prend le contrôle d'une des armes mécaniques gérées par Ségurant. Le chevalier tente de mettre fin à la simulation, mais sans succès. Les PJ sont seuls à pouvoir agir.

- ♣ **Virtual dream:** un groupe vient d'entrer dans l'espace de simulation. La situation créée par Ségurant est simple, car ce sont de nouvelles recrues en préparation pour leur première mission: ils doivent récupérer un artiste retenu prisonnier par une communauté de rebuts. Tout se passe bien jusqu'à ce que l'un des chevaliers commence à montrer des signes de troubles des sens et de l'identité. Il se met à paniquer, à trembler et pointe son arme sur ses compagnons. S'étant nourrie de VD pendant des années avant d'intégrer le Knight, la jeune recrue vient de déclencher une crise de manque et risque la mort cérébrale.

LA ROUE DU DESTIN

Sortir de Camelot et affronter le monde extérieur, c'est s'exposer à des épreuves qu'un esprit commun ne saurait tolérer. Tout chevalier le sait: lorsqu'il reviendra à Westminster, il sera changé. Il portera en lui des séquelles pouvant mettre en péril ses propres motivations et convictions. Tous les chevaliers, lorsqu'ils prêtent serment, sont animés d'une même quête, celle du Graal, la lumière pour tous les peuples et le recul des ténèbres. Arthur, Camelot et les chevaliers de la Table Ronde semblent avoir une destinée, mais qu'en est-il des recrues plus communes du Knight? De quoi est fait leur avenir?

Les mystérieuses cartes, les lames de tarot, n'auraient, selon la légende contant la guerre de la lumière contre les ténèbres, pas le pouvoir de lire l'avenir. Elles permettent uniquement de définir une personne, son histoire et son potentiel. Du moins, c'est ce que l'on pensait jusqu'à l'arrivée mystérieuse au Knight de Sibylle Argyre.

Celle-ci a révélé à tous que les lames, en déterminant le passé d'un chevalier, laissaient entrevoir les futurs possibles. Elle a très vite rappelé néanmoins que l'avenir n'était pas écrit dans le marbre: chaque action, chaque décision peut l'influencer. La seule vérité implacable répétée par Sibylle se tient en quelques mots: «C'est bien souvent en tentant d'accomplir ou d'échapper à son destin qu'on le provoque, pour le meilleur et pour le pire.»

CIVIL – SIBYLLE ARGYRE « ORACLE » PROPHÉTESSE

Sibylle Argyre est une femme venue de Grèce. Si son visage ne porte pas une ride, sa voix trahit un âge avancé. Ses longs cheveux noirs sont retenus par un bandeau blanc couvrant ses yeux aveugles. Nul ne sait comment elle parvient, dans son état, à se mouvoir avec autant d'aisance, sans la moindre hésitation. Le fait est qu'elle a refusé que sa vue soit corrigée et que ce handicap ne semble pas la gêner. Elle est capable de reconnaître tout le monde au son de leur voix, ou bien est-ce autre chose?

Sibylle est arrivée d'elle-même à Camelot un matin d'automne et s'est présentée devant Arthur qui semblait au courant de sa venue. Elle a été présentée aux chevaliers comme étant immédiatement intégrée au Knight. Sibylle est en réalité une alliée du Fou, un être capable de lire l'avenir et distribuant des cartes de tarot à des élus. Ce dernier a dû quitter le Knight, mais a envoyé sa complice pour le représenter, lui ayant transmis la maîtrise du tarot.

La présence de cette femme, qui a reçu le surnom d'Oracle, a quelque chose de déroutant: est-ce sa manière de lire en chacun comme dans un livre ouvert? Le fait que ses yeux morts semblent voir dans le cœur de chaque chevalier ou chevaleresse? Ou tout simplement sa capacité à voir l'avenir?

Malgré ce que peuvent dire les médias, Oracle ne trompe personne. Lorsque les chevaliers viennent la trouver pour connaître leur avenir, elle les prévient. Avoir conscience de son futur est à la fois une joie et une malédiction. Dès lors,

il n'est plus possible de faire marche arrière. La première personne dont Oracle a vu l'avenir, c'était elle-même. De toutes ses forces, elle a lutté contre lui et cela n'a fait que coûter la vie à tous ses proches. Désormais, elle l'a accepté, elle porte comme une malédiction, mais également comme une leçon. Plus vite on se rend à l'évidence, moins rude sera la chute. Oracle a tout le temps pour continuer de méditer sur l'Humanité, car elle en sera le dernier vestige.



« Sibylle Argyre »
© David Chapoulet

Type : Alliée (héros)

Tactique : Sibylle ne se bat pas. Elle hait la violence. À quoi bon, puisqu'elle ne peut pas mourir? Son don de prescience lui permet d'éviter les coups de ceux qui voudraient lui nuire et, si elle le désire, elle est capable de se connecter à l'IA de ses adversaires ou de leur suggérer par RA des visions d'horreur pouvant les rendre fous ou les faire fuir.

SIBYLLE ARGYRE					
ASPECTS	CHAIR	BÊTE	MACHINE	DAME	MASQUE
ASPECTS	8	6	16	14	14
ASPECTS EXCEPTIONNELS	-	-	Majeur (6)	Majeur (6)	Majeur (6)
VALEURS DÉRIVÉES	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	PS	
VALEURS DÉRIVÉES	1	1	1	100	
CAPACITÉS	<p>Tarot : Grâce à son jeu de cartes, le PNJ peut voir le passé, le présent et le futur, mais toujours de façon sibylline.</p> <p>Peur (1) : Cette capacité permet au PNJ d'inspirer des visions d'horreur à ceux qui s'en prennent à lui. Ils doivent réussir un test base <i>Sang-Froid</i> sous peine d'être incapités ou de prendre la fuite.</p> <p>Maître du destin (mineur) : Une fois par tour, le PNJ peut faire en sorte qu'un PJ ou PNJ (ou lui-même) réussisse ou rate automatiquement une de ses actions.</p>				

LE TIRAGE DE CARTES

La roue du destin est une proposition de jeu réalisable par les PJ ayant déjà effectué plusieurs missions, une fois dans leur carrière. Il s'agit d'un outil facultatif permettant au MJ de donner à ses joueurs un inconvénient et un avantage supplémentaires, mais aussi de réfléchir à l'avenir de leur personnage sur le long terme. Souhaitent-ils embrasser cette prédiction afin de mourir en légende dans un ultime acte de bravoure? Vont-ils, au contraire, tout faire pour rebattre les cartes et empêcher la perte inévitable d'un proche, quitte à se sacrifier? Ces propositions ne doivent pas être trop coercitives: il s'agit de les intégrer, le plus souvent en roleplay au vu des situations. Le MJ peut, à sa guise, décider de s'en servir pour les moments clés de sa campagne afin de mettre les joueurs face à des choix difficiles.

Afin de rebattre les cartes du destin du personnage et de connaître les éléments de son avenir, trois lames de tarot sont piochées. Il est recommandé de laisser le MJ, incarnant Oracle, procéder au tirage aléatoire afin de laisser le hasard décider pour le PJ, mais il est tout à fait possible de le laisser choisir les cartes qu'il désire. On utilise pour cela le tarot *Knight* ou les arcanes majeurs du tarot de Marseille.

⊗ **La première carte détermine l'avenir du PJ :** plusieurs phrases évoquent les visions d'Oracle. Comme toutes les prophéties, elles sont nébuleuses et soumises à l'interprétation du MJ et du PJ, qui peuvent choisir de prendre en compte tout ou partie de ces prévisions.

⊗ **La deuxième et la troisième carte présentent les fortunes ou calamités, à savoir les conséquences à connaître son avenir :** le MJ ou le PJ choisissent parmi ces deux cartes laquelle est une fortune et laquelle est une calamité. Une fois de plus, ces présages sont libres d'interprétation. À noter que ces traits ne se déclenchent que lorsque le PJ est confronté à une situation proche de ce que son avenir lui a dévoilé, que ce soit la réalité ou non. Par exemple, si l'avenir dévoilé par le tarot laisse entendre au PJ qu'il accomplira un fait d'arme extraordinaire face à une créature de l'Anathème et qu'il se trouve face à l'une d'elle, il peut utiliser ses traits, car, pour lui, c'est là que son avenir s'accomplit (voir ci-après l'exemple de tirage).



I – LE BATELEUR

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



Avenir: Une nouvelle arche loin de tout. Un nouvel ordre mondial. Remplacer pour régner. Éliminer pour révéler le développement des possibles. La future main secourable de l'Humanité.

Fortune: *Main secourable:* Animé par un souffle nouveau, un élan d'enthousiasme et d'énergie, le PJ s'impose comme la personne incarnant la solution à un conflit ou une impasse.

Calamité: *Justice:* Perçant les voiles du mensonge, de la malhonnêteté, le PJ perd tout contrôle et est persuadé que son interlocuteur est la lie de l'Humanité et qu'il doit être éliminé.

II – LA PAPESSÉ

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



Avenir: Dans les entrailles de la terre, une énergie alpha unique. Gardien des secrets enfouis à jamais. Rien qu'à moi. Prophète de la lumière et des secrets révélés. Une nouvelle Humanité rendue lumineuse.

Fortune: *Instinct guidé:* Une voix intérieure guide le PJ vers la source d'un savoir ou une connaissance cachée aux yeux de tous.

Calamité: *Hanté:* Lorsque le PJ essaie de suivre une piste à la recherche d'un secret ou d'un indice, il a l'impression d'entendre plusieurs voix dans sa tête le guidant sur des chemins différents.

III – L'IMPÉRATRICE

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



Avenir: Un cœur pur et son amour réuni. Former les nouvelles générations. Transmettre et protéger. Apprendre et développer son potentiel caché. Ne pas écouter mène à l'impétuosité et l'impétuosité, à la mort.

Fortune: *Mémoire eidétique:* Le PJ est capable de se souvenir de tout ce qu'il a appris de ses mentors, de ses expériences passées, de ses lectures et peut s'en servir pour résoudre n'importe quelle situation.

Calamité: *Impétuosité:* Le PJ a toujours tendance à croire qu'il a raison et n'accepte aucun conseil, ce qui le pousse à agir seul sans demander l'avis de ses partenaires.

IV – L'EMPEREUR

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



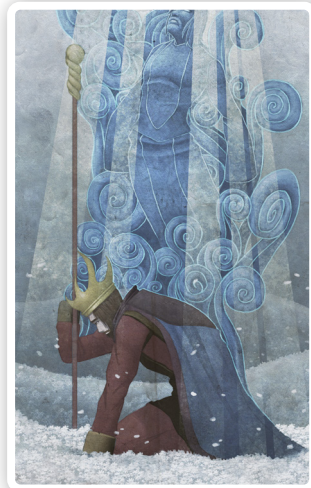
Avenir: La responsabilité est le prix à payer du succès. L'amour courtois avant tout. Rien ne sera trop beau pour mon amour. Seigneur entre les seigneurs. Le pouvoir, quel qu'en soit le prix.

Fortune: *Leader né:* Le PJ est capable de renforcer l'espoir de ses compagnons en se montrant à l'écoute et, surtout, en montrant l'exemple dans les situations les plus dangereuses.

Calamité: *Despote:* Le PJ a tendance à mettre les autres en danger avant sa propre personne et à leur imposer ses plans. Il n'hésite pas à les menacer s'ils font mine de lui désobéir.

V – LE PAPE

Cette lame symbolise la religion, la foi 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 humains, de la nature ou des dieux.



Avenir: La bienveillance est le chemin du devoir. Vision du Graal. La voix d'une nouvelle religion autour de la lumière. Les impurs mourront par la purification. La pureté de l'esprit prévaut sur celle du corps.

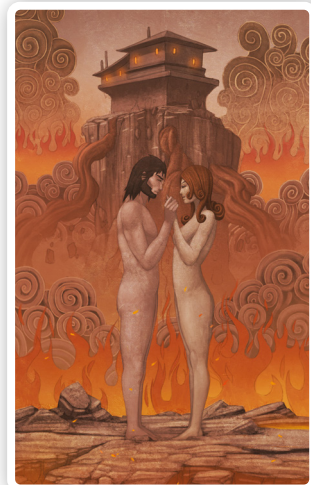
Fortune: *Illumination:* L'esprit du PJ devient imprenable, imperméable à l'ombre et à l'horreur. Ses mots sont capables de partager pendant un bref instant à ses compagnons une

paix spirituelle totale, les gardant de l'Anathème.

Calamité: *Inquisiteur:* Poussé par sa foi et son illumination intérieure, le PJ doute de tous ceux qui ne partagent pas son prosélytisme et le code moral du Knight, quitte à se montrer cruel envers eux.

VI – L'AMOUREUX

Cette lame 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.



Avenir: Ne jamais se retourner et accepter l'abandon. Il/elle méritait son sort. Le meilleur moyen de se défaire d'une pulsion est d'y céder. L'amour est une aventure qui garde son attitude. Assumer une fois la décision prise.

Fortune: *Cœur aimé:* Naturellement bon par nature, le PJ attire la sympathie de ceux qu'il approche et parvient très facilement à calmer l'animosité de ceux

avec lesquels il interagit.

Calamité: *Cœur brisé:* Désespérément à la recherche de celui ou celle qui le complètera, le PJ est incapable de nouer des relations sans qu'elles ne se terminent tragiquement. Pris d'un profond désespoir, il est incapable d'interagir avec qui que ce soit.

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.



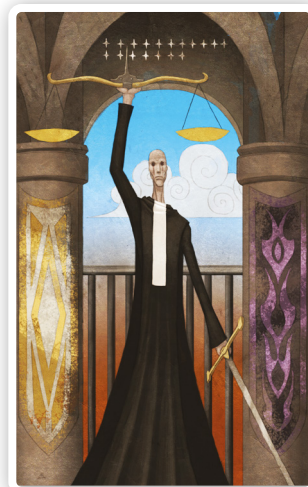
Avenir: Quel que soit le prix à payer. La gloire ou la mort. L'obstination est le chemin de la réussite. Le panthéon des héros. Ennemi d'hier, ami de demain.

Fortune: *Sûr de soi:* Le PJ ne doute jamais de ce qu'il dit et a une confiance absolue en son jugement, tout comme ceux qui l'accompagnent ou auprès de qui il interagit.

Calamité: *Ennemi juré:* Le PJ possède un ennemi juré dans une organisation rivale ou ennemie du Knight. Il fera tout pour le tuer, lui faire honte, blesser ses proches ou lui faire du mal. Même si cela doit lui coûter la vie.

VIII – LA JUSTICE

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



Avenir: La justice est la liberté en action. Impartial, mais implacable. Un tribunal dont il est seul juge. L'épée de la justice s'abat sur sa tête. Se faire justice soi-même, c'est trahir l'ordre établi.

Fortune: *Droiture morale:* Le PJ ne peut être trompé par le mensonge ni être corrompu. Parangon de la justice, il reste toujours droit selon les règles du Knight.

Calamité: *Impartiale:* La justice avant tout. L'envers de la droiture est l'absolutisme et la rigidité qui s'exprime par le PJ dans la stricte obéissance aux lois ou à son propre code. Personne n'échappe à son couperet.

IX – L'ERMITE

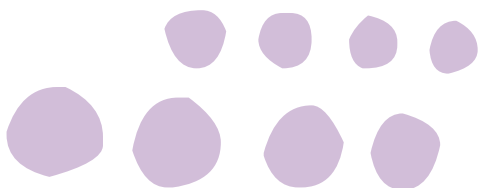
Cette carte représente le temps qui passe, mais aussi la méditation, l'introspection et la solitude. C'est aussi le symbole du retard, d'une attente qui dure ou encore de quelque chose qui ne vient pas.



Avenir: La solitude est la patrie des forts. Perdu dans les ténèbres. Sombre dans le désespoir. Seul vers le chemin de la lumière. Malédiction d'éternité.

Fortune: *Voyage intérieur:* Lorsqu'il est confronté aux ténèbres, le PJ peut méditer intérieurement afin de gérer ses émotions, récupérer de l'espoir ou résister à l'horreur par des pensées positives.

Calamité: *Dépressif:* La solitude est son lot quotidien et le PJ sait qu'il n'est qu'au début de son errance. Toutes ses interactions sociales sont compliquées et il a tendance à être plus facilement victime du désespoir et de la mélancolie.



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.



Avenir: L'effondrement des arches. Révolte des citoyens. Une armure jetée aux flammes. Retour au foyer. Le questionnement perpétuel.

Fortune: *Touché par la fortune:* Le PJ reçoit une aide inattendue (matérielle, humaine, réussite automatique), un *deus ex machina* qui lui permet de réussir son entreprise.

Calamité: *Revers de fortune:* Le PJ est touché par la malchance prenant la forme

d'un échec automatique, de l'apparition d'une némésis ou du dysfonctionnement de son matériel.

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.



Avenir: Avoir la force de sa raison et non la raison de sa force. Combat ultime contre un Seigneur. Défier un chevalier de la Table ronde. Jusqu'au dernier souffle. Personne ne peut arrêter un bras armé.

Fortune: *Bastion:* Le PJ est une force de la nature et est doté d'un corps et d'un esprit résistants à toutes les tentatives de les faire plier.

Calamité: *Berserker:* La violence domine ses instincts et une rage incontrôlable s'empare du PJ, capable de s'en prendre autant à ses ennemis qu'à ses compagnons. Il ne retrouve possession de ses moyens qu'une fois toute menace écartée.

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.



Avenir: L'attente est en proportion du bonheur qu'elle prépare. Sacrifier pour protéger. S'oublier pour la renaissance du monde. Une prison de ressentiments et de regrets. Contraint à trahir.

Fortune: *Sacrifiable:* Le PJ peut décider de se déclarer aux portes de la mort pour soigner entièrement l'un de ses compagnons ou lui permettre de se sauver d'un mauvais pas.

Calamité: *Mort nécessaire:* Convaincu de cette nécessité, le PJ doit sacrifier quelqu'un ou quelque chose pour mener à bien sa grande œuvre et son avenir.

XIII – L'ARCANE SANS NOM

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



Avenir: Personne ne peut échapper à la transformation. L'important est de laisser dans le passé les moments de la vie qui sont achevés. Faire table rase pour un renouveau. Remise en question du bien-fondé de sa mission. Abandonner tous liens affectifs sur cette Terre.

Fortune: *Trompe-la-mort:* Le PJ ne laissera pas la mort le prendre.

Calamité: *Fantômes du passé:* Le PJ est un survivant.

Mais il a vu mourir presque tous ceux qui ont partagé sa vie. À cet instant, il est assailli par les fantômes de son passé et fait une crise d'angoisse qui le paralyse pour toute l'action.



XIV – LA TEMPÉRANCE

La quatorzième lame de 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.



Avenir: La tempérance et le travail sont les meilleurs médicaments de l'humain. La quête du moindre mal. Remède au désespoir. Victime des ténèbres. Le réconfort naîtra de la patience.

Fortune: *Renaissance:* Le PJ renaît de blessures qui devraient lui être mortelles.

Calamité: *Maudit:* Une grave maladie ronge le PJ.

XV – LE DIABLE

La lame de 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'animosité et la bestialité en général. C'est sans doute une des lames les moins positives de toutes.



Avenir: C'est un tort égal de pécher par excès ou par défaut. Répondre à l'appel du Seigneur de la Chair. Posséder son amour ou s'en emparer. Combattre ses pulsions ou y céder. Que commence le règne des dionysiaques.

Fortune: *Effrayant:* Le PJ irradie de brutalité, ce qui fait perdre tout moyen aux PNJ hostiles ou créatures contre qui il se dresse. Ceux-ci reçoivent des malus pour toutes leurs actions envers lui.

Calamité: *Démon:* Le PJ est en proie à un envie soudaine de violence, de cruauté et de plaisir charnel incontrôlable.

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 de 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.



Avenir: Boucle temporelle. Westminster en feu. Point de non-retour. Déconstruire pour rebâtir sur les cendres de l'Humanité. Plus rude sera la chute.

Fortune: *Régénération:* Le PJ est capable de réparer les pièces défectueuses de son armure en temps réel, même en plein combat.

Calamité: *Pyromane:* La vision du feu obsède le PJ, le fascine autant qu'elle l'effraie. Il ne peut s'empêcher

d'incendier ce qui lui tombe sous la main et reste comme hypnotisé par la danse des flammes.

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.



Avenir: Une forte imagination produit l'événement. Sibylle vient de trouver la mort, vive le nouvel oracle. Une femme agenouillée devant l'eau. Le cycle éternel de la vie. Bienvenue, immortel.

Fortune: Déjà-vu: Le PJ est doué de prescience et est capable d'anticiper une des actions futures par la maîtrise de l'impression de « déjà-vu ».

Calamité: Cauchemars éveillés: La prescience joue parfois des tours au PJ qui est en proie à des cauchemars éveillés qu'il peine à discerner de la réalité.



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.



Avenir: Maître des secrets enfouis dans le cœur de l'humain. Une aide précieuse viendra toujours à celui qui la demande. Contrôle des esprits faibles. Emporté par ses émotions. Folie créatrice et esclave des arts.

Fortune: Illusionniste: Le PJ est capable pendant un court instant de manipuler la réalité et de faire croire tout ce qu'il veut à la personne avec qui il interagit.

Calamité: Lunatique: Le PJ se laisse submerger par un flux d'émotions contradictoires, passant de la joie à la tristesse, de la sérénité à l'excitation.

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.



Avenir: Deux enfants, doux et innocence, en prise avec les ténèbres. Aussi brillant que le soleil. La nouvelle étoile brillante de Camelot. Sous ses rayons, tous courbent l'échine. La dernière lumière.

Fortune: Éclat solaire: Le PJ irradie d'une aura lumineuse chassant les ténèbres et allumant dans le cœur de chacun de ses compagnons une lueur d'espoir, le poussant à se surpasser.

Calamité: Orgueil: Le PJ ne peut supporter que qui que ce soit lui donne des ordres. Il manque aussi cruellement d'empathie, de tolérance ou de tempérance vis-à-vis des échecs de ses compagnons.

XX – LE JUGEMENT

La vingtième lame 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.



Avenir: Une armée à son service. Sous sa bannière, tous se reconnaîtront. Combattre les injustices. Vider les prisons. Oublier son passé.

Fortune: Voix de la raison: Le PJ voit soudainement très clair en chacun de ses interlocuteurs, décelant en un clin d'œil leurs sentiments, leurs failles et leurs émotions qu'il peut exploiter pour les pousser à embrasser son propos sans que ceux-ci ne soient capables d'y résister.

Calamité: Paranoïa: Le PJ est persuadé d'être persécuté. Il se met à douter de tous ceux qui l'entourent.

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.



Avenir: La nature prend sa revanche sur l'Humanité. Arches à la dérive. Récolter les raisins de la colère. Hostilité venue du cœur de Camelot. La plus grande œuvre jamais réalisée.

Fortune: Touché par les mânes: Le PJ est soudain pris d'une profonde inspiration artistique qui accapare son esprit, mais inspire également ses compagnons. Ce moment de calme permet à tous les PJ de récupérer des points d'espoir.

Calamité: *Cible privilégiée:* Le PJ attire momentanément toute la haine de ceux qui l'entourent, mais aussi toutes les attentions hostiles.

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.



Avenir: Le chevalier noir enfin révélé. Les défenses de Camelot tombent. Trahison d'un ami proche. Manipulé depuis toujours. Un jour, la vengeance sera sienne.

Fortune: *Héros:* Le PJ révèle le héros qui est en lui et en ceux qui l'accompagnent. Le PJ entre en mode héroïque et permet à ses compagnons de faire de même pour 1 point d'héroïsme.

Calamité: *Trouble mental:*

La vision de son avenir a profondément troublé l'esprit du PJ. Tout ce qui peut lui rappeler sa vision déclenche chez lui une crise aiguë de phobie ou de trouble compulsif.

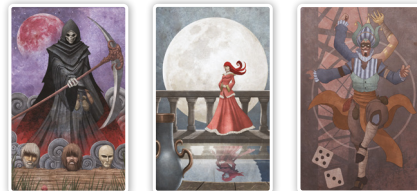
EXEMPLE DE TIRAGE

Voici l'exemple d'un tirage et son application en jeu:

☉ **Première carte: XIII – L'Arcane sans nom**

☉ **Deuxième carte: XVIII – La Lune**

☉ **Troisième carte: I – Le Bateleur**



MJ, Oracle:

- La première carte, l'Arcane sans nom, définit ton avenir. Voici les mots que l'arcane me chuchote: «Personne ne peut échapper à la transformation. L'important est de laisser dans le passé les moments de la vie qui sont achevés. Faire table rase pour un renouveau. Remettre en question le bien-fondé de sa mission. Abandonner tous liens affectifs sur cette Terre.»
- La deuxième carte, la Lune, définit ton comportement face à cet avenir. Voici les mots que la Lune me chuchote: «illusionniste ou lunatique».
- La troisième carte, le Bateleur, définit ton comportement face à cet avenir. Voici les mots que le Bateleur me chuchote: «main secourable ou justice».
- Alors, qu'as-tu compris de ma vision?

PJ: Le monde est en changement et je suis là pour apporter le renouveau, en faisant table rase du passé. Je peux être amené pour cela à remettre en question la mission du Knight et à abandonner mes frères. Je choisis «main secourable» et «lunatique».

MJ: Très bien, cela signifie que lorsqu'il s'agira de prendre une décision importante, tes compagnons se tourneront naturellement vers toi, tu pourras les aider. Mais, à cet instant, tu seras pris au piège par tes propres émotions, car tu sais ce que ton avenir te réserve, à savoir leur possible abandon ou sacrifice.

En cours de campagne, le MJ décrit une scène où le PJ est amené à remettre en cause un ordre de sa hiérarchie. Les intérêts de sa mission le forcent à abandonner la zone qu'ils tentent vainement de sauver de désespérés toujours plus nombreux. Le PJ y voit là le signe du destin, le moment est venu pour lui de choisir son chemin en entraînant avec lui ses compagnons. Il est donc en mesure d'utiliser sa fortune, main secourable, pour s'opposer à la hiérarchie et convaincre ses compagnons de rester sur place. Mais, très vite, le doute l'assaille et la calamité lunatique rend le PJ instable, victime de sautes d'humeurs qui peuvent le mettre en danger, lui et ses compagnons. Son irrationalité peut le mener à abandonner des camarades derrière lui ou à se sacrifier pour que les autres vivent et continuent de lutter pour la communauté qu'il a voulu protéger.



www.antre-monde.com
www.knight-jdr.fr

**ANTRE
MONDE
DITIONS**