

Coline Pignat - Simon Gabillaud



KNIGHTS

Codex 1
Bienvenue au Knight

Vie d'un chevalier errant - Jour 1

« Ça y est, je le suis enfin ! Aujourd'hui est le premier jour de ma vie de chevalier errant !

Ça n'a pas été si facile ! J'ai dû convaincre Lancelot de m'accepter parmi les siens. Après que j'ai obtenu un rendez-vous avec lui, nous sommes restés de longues minutes l'un en face de l'autre, dans un silence complet. Je sentais son regard me transpercer et j'aurais donné n'importe quoi pour avoir ma méta-armure sur moi et lancer d'une simple pensée mon module Ghost. Quand il a enfin ouvert la bouche, c'était pour me dire qu'il était d'accord. Pas de question, rien. J'avais pourtant préparé tout un discours sur l'importance du Graal et de la recherche de sa lumière. Mais apparemment, mon silence lui suffisait.

Quelques jours sont passés durant lesquels on m'a transféré de la section Ogre à la section Dragon. J'ai dû faire mes adieux à ma coterie. Jennie m'a simplement souhaité bonne chance, mais Brad et Dajan m'ont à nouveau demandé pourquoi je partais. Pour eux, on ne quitte pas ses frères et sœurs d'armes. Seule la mort les sépare. Ils se sentent trahis, mais

qu'y puis-je ? Quant à Charlotte, elle n'a même pas daigné être présente lors de mon départ.

Demain, je pars définitivement de Camelot. Je ne sais pas si j'aurai l'occasion à l'avenir de revoir ces murs. Je me suis donc permis une petite balade. Bien sûr, j'ai passé du temps dans le hall des héros, à admirer les œuvres représentant les actions héroïques de mes confrères. Je me suis dit que je finirai peut-être moi aussi au centre d'un magnifique tableau. J'ai suivi l'enfilade des salles de briefing. J'ai même osé aller jeter un œil à la Table Ronde. Après tout, si je pars en quête du Graal, c'est aussi pour obtenir l'honneur de m'y asseoir ! J'ai continué ma visite en allant à l'infirmerie. Si ces longs murs clairs m'ont rappelé de mauvais souvenirs, j'espérais pouvoir apercevoir le docteur Bluebird et le remercier encore une fois pour le travail qu'il a fait sur ma jambe. Enfin, j'ai fini ma visite en allant voir Nate à l'armurerie. Il m'avait « emprunté » ma dague quelques jours auparavant et, le connaissant, je savais que je n'allais pas regretter ses petites modifications personnelles. Il m'a rendu mon arme avec un clin d'œil et c'est à ce moment-là que la vérité m'a sauté au visage.

Cet endroit, ces gens, tout ça allait vraiment me manquer. »

2

Crédits

Sur une idée Originale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Coline Pignat, Simon Gabillaud
et Raphaël Robichon

Illustrations
Aper

Logo
Vincent Devault

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet

Direction éditoriale
Nelson Gonçalves

Relecteurs
Coline Pignat et Nelson Gonçalves


Orygins

NEWS - Humanity News

Toute l'actu de l'arche de Londres

Publicités

📺 Demain soir, à 20h sur la ONE, retrouvez Ismaël Jhelam dans le talk-show de Gloria Mate. Notre immortel nous parlera de ses quinze années de mariage et du remaniement de son conseil personnel ! Et ensuite, ne manquez pas le reportage « 24H dans la vie d'Ismaël Jhelam » diffusé à 20h30.

🎨 Pendulum recrute ! Vous vous sentez l'âme d'un artiste ? Vous avez l'envie de créer, de participer à la restauration d'œuvres d'art intemporelles ? Alors contactez M. Pendulum sur Pendulum-art.hum ou sur le compte RA 395533-89. Tous les profils sont étudiés.

Buzz

Top 10 des plus beaux combats filmés des chevaliers ! Le 9 est vraiment impressionnant.

[Cliquez pour en savoir plus](#)

Live

✦ Les hommes de la milice d'Humanité encerclent actuellement la clinique St. Mary où des terroristes rebuts retiennent en otage le directeur Jones. William Jones est connu pour son travail sur la cybernétique et le transhumanisme. Selon nos sources, les terroristes seraient des désespérés aux motivations inconnues. L'administration de l'arche a requis l'aide du Knight. « Voilà ce qui se passe quand on renonce à la protection des immortels. On cède au désespoir et on fout le boxon dans ma ville ! » a annoncé le chef de la milice, Edwin Donobridge.

✦ Hans Blechen, l'artiste-peintre mondialement connu, ouvre son exposition « Chevaliers, légendes d'aujourd'hui et de demain » au Tate Modern. La présence d'Arthur est confirmée pour l'ouverture de l'exposition ce samedi.

Grande première, l'ensemble des citoyens de l'arche a été désigné pour participer au grand tirage au sort permettant de gagner une entrée pour l'exposition ! Citoyens, surveillez bien votre boîte mail !

✦ L'organisation nommée les Neuf a encore fait parler d'elle ce jeudi en cambriolant un entrepôt de la milice du quartier de Bexley. Malgré l'intervention rapide des agents de la milice, de nombreuses armes ont été dérobées ainsi que plusieurs nanoéditeurs. Une violente fusillade a éclaté entre un tireur d'élite des Neuf et la milice. Aucune perte humaine n'est à déplorer. Les cambrioleurs ont réussi à quitter l'arche avec leur butin. Les services de recherche et d'investigation d'Humanité enquêtent encore.

Reportage

Dans les coulisses de Camelot

Samedi, à 12h30, retrouvez Brandon Kelly en direct de Camelot pour une visite spéciale du QG du Knight. Un rendez-vous exceptionnel, en compagnie des chevaliers Lancelot, Lamorak et Palomydès, qui vous amènera dans des lieux interdits au public.

Abonnez-vous à la chaîne ONE+ pour regarder l'émission en avance.



Personnalités du Knight

Chevalier - Miranda Lonkar - Recruteuse

Miranda Lonkar n'est pas le chevalier le plus glorieux du Knight, son haut fait est d'ailleurs inconnu. Pourtant, elle est, derrière Arthur et les chevaliers de la Table Ronde, l'un des plus connus. Travaillant au sein de la section Korrigan, sous l'autorité directe de Palomydès, et vêtue d'une méta-armure Warmaster, cette quadragénaire d'origine indienne est en général la première à rencontrer chaque candidat destiné à devenir un chevalier au sein du Knight.

Particulièrement lucide, observatrice et physionomiste, la plupart des demandes pour entrer au sein de l'organisation passent entre ses mains bien que sa tâche principale reste de chapeauter les

entretiens, les tests d'entrée et la formation qui précèdent l'accession au Knight.

Peu le savent, mais Miranda possède un véritable don. Bénéficiant d'une mémoire eidétique, elle se rappelle d'absolument tous les profils qu'elle a pu étudier depuis qu'elle est à ce poste. Cela fait donc d'elle une source d'informations plus fiable encore que les bases de données qui recensent le personnel à Camelot. Certains chevaliers n'hésitent d'ailleurs pas à passer directement par elle lorsqu'ils veulent obtenir un renseignement sur un de leurs collègues.

Inutile de dire que ce chevalier est particulièrement précieux pour le Knight, d'autant plus que, venant de se marier avec le chevalier de la Table Ronde Palomydès, elle a certainement eu accès à de nombreux briefings de missions ultrasecrètes au sein de la section Korrigan.

Type : Alliée (recrue)

Tactique : Miranda n'est pas une combattante. En cas d'attaque, elle va chercher à encadrer la fuite des civils non armés avant de se mettre elle-même à couvert. Elle peut toutefois organiser les défenses et établir des plans de riposte très efficaces. Si elle est contrainte d'attaquer, Miranda tire à distance sur les ennemis au combat avec ses alliés.



	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	6	9	12	12	11
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	-	Mineur (3)	Mineur (4)	Majeur (6)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	3	7	9	28	90	40
Capacités	Méta-armure (Warmaster 5 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée. Modules : Nova nv3 – caméraman – interface Babel – champ de force amélioré – vue alternative (heartbeat)					
Arme de contact	Dague : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effets : <i>Ignore armure / silencieux / orfèvrerie / assistance à l'attaque</i>					
Arme à distance	Pistolet d'infiltration ☞ Fléchettes à neurotoxine : Dégâts : 4D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / dégâts continus 3 / silencieux</i> ☞ Fléchettes choc : Dégâts : 3D6 – Violence : 1 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / choc 2 / silencieux</i>					

Civil – Docteur Bruce Bluebird – Médecin en chef

Bruce Bluebird est le médecin en chef de l'infirmerie du Knight. Ce chirurgien-cybernéticien était un précurseur dans la création d'implants et de prothèses cybernétiques bien avant d'intégrer l'organisation. Chercheur très proche de James Niakaté, ils avaient d'ailleurs collaboré à la création des nanomachines médicales en Afrique du Sud et il était un des rares à avoir eu connaissance de la réussite de James Niakaté avant que ses résultats sur l'immortalité ne soient volés.

Pour la majorité des agents du Knight, l'amitié entre les deux hommes n'a jamais cessé et c'est pour cette raison que Merlin a personnellement demandé à son ancien collègue de venir diriger l'infirmerie de Camelot. Pour quelques-uns, Merlin a toujours nourri des doutes sur l'intégrité de son confrère. Celui-ci étant le détenteur d'un bon nombre de ses secrets, il s'est arrangé pour qu'il reste sous sa surveillance au Knight plutôt que sous le contrôle d'un immortel.

Mais la compétence de cet homme ne peut être mise en doute. Gérant une équipe d'une vingtaine de médecins, auxquels s'ajoutent infirmiers et aides-soignants, cet américain proche de la soixantaine parvient à inspirer le respect tout en gardant une attitude bon enfant. Il n'hésite d'ailleurs pas à raconter comment il a perdu son bras, arraché par une créature de la Machine quelques mois seulement après l'arrivée de l'Anathème, et comment il a lui-même supervisé son remplacement. Lorsqu'il doit prendre en charge une lourde opération, il remplace d'ailleurs sa prothèse habituelle par un système complexe de son invention qui, directement relié à son cerveau, lui permet de bénéficier d'une précision hors norme.

Type : Allié (recrue)

Tactique : Le docteur Bluebird est rarement amené à combattre. Il fuit le combat sauf si celui-ci implique des ennemis civils ou des créatures de la Machine. Dans ce cas, il s'attaque en priorité aux ennemis qui ont le plus dans l'aspect *Machine* avec l'arme qui est dissimulée dans sa prothèse.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	6	12	8	8
Aspects exceptionnels	-	-	Mineur (2)	-	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	3	7	4	22	-
Arme de contact et à distance	Prothèse taser : Dégâts : 4D6 + 6 – Violence : 1 – Portée : Courte – Effets : <i>Silencieux / choc 4 (automatique) / ténébricide</i>				

L'infirmierie

Au premier abord, l'infirmierie de Camelot pourrait ressembler à n'importe quel hôpital : couloirs qui desservent des salles de soin, couleurs pastel, personnel en blouse qui se presse un peu partout, chariots de soin ou de réa. Cependant, quand on y prête un peu plus attention, on constate que ce lieu est à la pointe de la technologie médicale et particulièrement surveillé.

L'infirmierie se décompose en trois parties distinctes :

- ✦ La première, accessible aux chevaliers et aux civils, offre de nombreuses petites salles dans lesquelles se présentent les personnes souffrantes ou avec des blessures légères. Des diagnostics y sont faits et des médicaments ou nanomachines injectés.
- ✦ La deuxième, réservée au soin des chevaliers, sert au traitement de cas plus graves. On y trouve des caissons de reconstruction corporelle, des salles d'opération et même des salles d'extraction qui permettent de dissocier un chevalier de son armure, et parfois de créatures de l'Anathème.
- ✦ La troisième partie est plus technique et moins médicale. Elle permet de prendre en charge les problèmes attenants aux prothèses, aux implants et aux méta-armures elles-mêmes. Lorsque seule la méta-armure est abîmée, il n'est généralement pas nécessaire de passer par ce service, mais lorsqu'une blessure a impliqué un contact entre le chevalier et de l'élément alpha ou l'énergie alpha de son armure, il est souvent nécessaire d'être particulièrement vigilant dans les soins apportés.



Civil – Docteur Bella Sandro – Psychiatre

Bella Sandro n'est pas tant connue au sein du Knight pour ses talents de psychiatre que pour ses dons en peinture. Spécialisée en art-thérapie, cette femme de 35 ans, originaire du Brésil, a fait le tour du monde pour parler de son domaine et exposer ses œuvres ainsi que celles de ses patients. Car Bella Sandro était connue pour inspirer ses « élèves » et leur permettre d'extérioriser avec brio leurs émotions. Ses propres tableaux étaient d'ailleurs réputés comme provoquant une sorte de catharsis chez ceux qui les observaient.

Aujourd'hui, Bella a mis son métier et son talent au service du Knight en devenant le psychiatre en chef du cabinet situé à Camelot. Si elle est encore capable de peindre, elle n'est cependant plus en mesure de procurer de l'inspiration à ses patients. D'un caractère prononcé, et même mégalomane, elle refuse pourtant cet état de fait et travaille régulièrement avec M. Pendulum pour chercher à réinspirer d'anciens artistes ayant perdu le don. Elle est aussi régulièrement en contact avec l'immortel Ismaël Jhélam qui semble particulièrement sensible à son talent ainsi qu'à sa personne...

Malgré son succès et ses multiples projets, Bella consacre la majeure partie de son temps à Camelot à venir en aide aux chevaliers confrontés à l'Anathème lors de leurs missions. Elle travaille d'ailleurs avec le docteur Bluebird et les chevaliers Dagonnet et Lancelot pour essayer de trouver un traitement efficace pour lutter contre le désespoir.

Type : Alliée (initié)

Tactique : Bella Sandro n'est pas réputée pour être une combattante. Elle a toutefois suivi de nombreux entraînements qui font d'elle quelqu'un à même de se défendre, particulièrement contre les créatures de l'Anathème qu'elle a en horreur. Elle attaque toujours de préférence l'ennemi avec le moins dans l'aspect *Bête* ou le plus dans la caractéristique *Sang-Froid*.

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>
Aspects	6	8	8	12	8
Aspects exceptionnels	-	Mineur (1)	-	Mineur (1)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	
Valeurs dérivées	5	4	4	28	-
Capacités	Haine de l'Anathème : Les dégâts du PNJ sont augmentés de 3D6 contre les créatures de l'Anathème.				
Arme de contact et à distance	Pistolet de service ✦ Mêlée : Dégâts : 1D6 + 3 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : <i>Silencieux</i> ✦ Tir : Dégâts : 2D6 + 6 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Silencieux</i>				



Le cabinet

Le cabinet psychiatrique de Camelot est un condensé de couleurs, une sorte de capharnaüm dans lequel les sens sont attirés par de nombreux éléments qui font du lieu une petite perle d'inspiration, loin de rechercher la neutralité. Les chevaliers qui entrent dans le cabinet se retrouvent en premier lieu dans une antichambre où ils font face à une série de tableaux exposant diverses scènes, tour à tour se-reines, joyeuses, épiques, tristes, agressives. De petites caméras sont dissimulées un peu partout et enregistrent les réactions des patients face à ces expressions artistiques.

Ensuite, une pièce entièrement vide et inondée de lumière sépare les œuvres d'art du cabinet en lui-même. Le docteur Sandro dit qu'il s'agit à la fois d'une cure de lumière et d'un moyen de repérer immédiatement si un chevalier est atteint par le désespoir ou l'Anathème et à quel degré.

S'ensuivent plusieurs bureaux dans lesquels les différents psychiatres, psychologues et thérapeutes officient. Beaucoup ont leur propre spécialité. Les pièces sont généralement grandes, confortables et surveillées par un système de caméras. De nombreuses œuvres d'art peuvent y être vues ou entendues. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, tout cela forme un bric-à-brac dans lequel règne un joyeux désordre et il est étonnant de voir à quel point cela a tendance à libérer les chevaliers qui avancent entre ces murs et sont en général habitués à la rigidité militaire de Camelot.

Chevalier – Nathan Johanson – Armurier

6

Ancien militaire, inspecteur de police, instructeur de tir et même agent des services secrets, Nathan « Nate » Johanson est l'armurier du Knight. Sur ses épaules s'aperçoivent des tatouages de l'U.S Army

et du L.A.P.D. À son front et sur sa poitrine, on devine les cicatrices d'impacts de balles et d'éclats d'explosion. Dans sa bouche, on entend toutes les histoires improbables à l'origine de ses blessures.

Technicien hors-pair aux doigts de fée et tireur d'élite, Nate a gagné le respect de tout le monde à la section Giant où il a été pris après avoir sauvé des rebuts de créatures de la Machine, cela en tirant à plus d'un kilomètre de distance depuis le toit de son 4x4.

Astigmat, il porte des lunettes RA avec lesquelles il communique avec son IA, Emma. Cette dernière est l'œuvre de sa petite amie, Emma Alamo, génie de l'informatique disparue aux premiers jours des arches. Et, s'il a terminé le travail en utilisant des éléments d'IA du Knight et en l'intégrant dans son armure Priest, l'IA Emma a son caractère bien à elle. Elle appelle d'ailleurs régulièrement chevaliers et techniciens du Giant en utilisant les accréditations de Nate juste pour échanger les potins et les tuyaux !

Californien au grand cœur, Nate se pose en défenseur des libertés humaines, et donc des rebuts et des territoires libres. C'est pourquoi il est en contact direct avec des communautés de rebuts, mais aussi avec Eduardo Cabella et Samuel Niakaté d'U-Sigma avec lesquels il s'assure d'une certaine compatibilité logicielle pour les communications drones / méta-armures.

Ayant toute liberté pour tester armes et véhicules, il part parfois avec une coterie « tester » une nouvelle technologie sur le terrain et sauver une communauté de rebuts ou une province d'un territoire libre « au passage ».

Type : Allié (recrue)

Tactique : Nathan Johanson n'aime pas tant se battre que tester ses nouvelles armes. Cela n'empêche qu'il est particulièrement doué lorsqu'il s'agit d'utiliser une arme à feu. En règle générale, il tire en priorité sur les créatures ayant le plus de points de santé.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	CdF
Aspects	6	6	12	8	10	13
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	-	Majeur (7)	Mineur (1)	Mineur (4)	-
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	3	9	7	28	80	70
Capacités	<p>Méta-armure (Priest 5 rare) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à rares de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Modules : Saut nv2 – drone d'espionnage – couvert portatif – interface sensitive RIGG –vue alternative (thermique)</p>					
Arme de contact	<p>Couteau de combat : Dégâts : 3D6 + 11 – Violence : 1D6 – Portée : Contact – Effets : <i>Orfèvrerie / silencieux</i></p>					
Arme à distance	<p>Fusil anti-matériel : Dégâts : 5D6 + 15 – Violence : 2D6 – Portée : Lointaine – Effets : <i>Destructeur / perce-armure 40 / précision / assistance à l'attaque / tir en sécurité / désignation / lourd</i></p> <p>Revolver lourd</p> <p>☠ 600 NE : Dégâts : 6D6 + 10 – Violence : 1D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Meurtrier / perce-armure 40 / pénétrant 10</i></p> <p>☠ T-800 : Dégâts : 6D6 + 20 – Violence : 2D6 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Ignore armure / anti-véhicule / ignore CdF</i></p>					

L'armurerie

L'armurerie du Knight est l'endroit rêvé pour tous les amateurs d'armes, qu'elles soient de contact ou de tir. Ce lieu est particulièrement bien protégé et ses murs assourdissent les sons comme ils arrêtent les coups et les balles. À l'entrée se trouve Nate, enfermé dans ce qu'il appelle sa « cage ». Cette pièce inviolable et blindée renferme des trésors de technologie de guerre, armes et explosifs en tout genre. Une ouverture permet à l'armurier de discuter et de faire passer armes et modules nécessaires aux chevaliers. Un établi offre tout le matériel nécessaire à Nathan pour personnaliser et modifier l'équipement de certains héros, et parfois même lui permettre de tenter ses propres expériences. Dans le fond, une porte mène vers un débarras où beaucoup de chevaliers rêveraient de pouvoir ne serait-ce que jeter un œil.

De part et d'autre de la cage de Nate, deux grandes baies vitrées et blindées permettent d'admirer d'un côté un stand de tir particulièrement évolué et de l'autre une salle d'entraînement aux armes de corps à corps. Une troisième salle, moins accessible et pourtant plus grande sert de salle de test aux modules créés dans l'Atelier par la section Giant.

Les chevaliers du Knight ne viennent pas à l'armurerie pour s'entraîner. Ils viennent dans ces lieux pour tester des prototypes et les dernières armes en vogue sous l'œil attentif de Nate et des agents sous ses ordres qui surveillent tout ce qui s'y passe.

Chevalier – Samuel Gautier – Gardien des cachots

Samuel Gautier est un chevalier de la section Gargoyles auquel personne n'espère jamais avoir

affaire. Cette montagne de muscles est depuis quelques mois le gardien des cachots de Camelot et n'a pas été assignée à ce poste par hasard. Écuyer de Lamorak, pour lequel il voue une admiration et une loyauté sans faille, il peut cependant difficilement s'intégrer à une coterie. La raison est simple, Samuel est autiste et a besoin d'un soutien psychologique régulier.

Mais, ce qui pourrait sembler un défaut pour beaucoup fait en fait sa force, car, pour cette raison, Samuel est aussi particulièrement résistant au désespoir et très difficile à berner. Très observateur, il sait reconnaître le mensonge presque à coup sûr, mais quelque peu renfermé, il n'est pas sensible aux stimulations extérieures qui pourraient le mener au désespoir. Enfin, Samuel est très fidèle à tous les protocoles d'entrée, de sortie et de visite des cachots. Tous les personnels civils destinés à venir régulièrement dans les lieux lui sont connus et toute personne, sans exception, doit subir un interrogatoire de sa part avant même de passer les contrôles physiques.

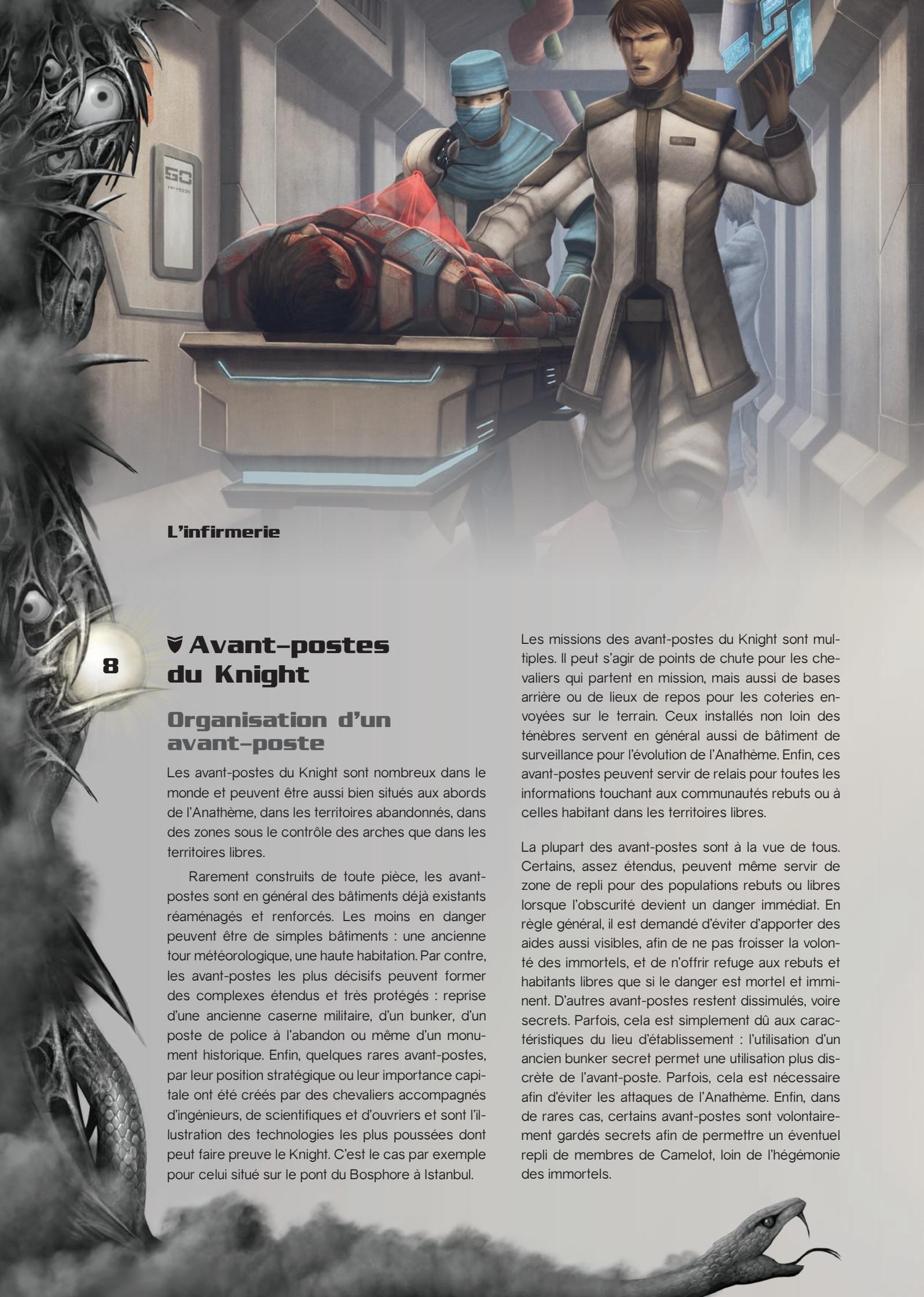
Attention toutefois si les réponses ne satisfont pas le chevalier. Samuel étant une véritable force de la nature, il est capable, dans sa méta-armure Barbarian, de faire face à n'importe quel ennemi qui chercherait à forcer le passage, que ce soit en entrant ou en sortant.

Type : Allié (initié)

Tactique : Samuel ne combat jamais avec hargne ou colère, il utilise simplement sa force brute pour barrer le passage à ses ennemis ou son module de course pour les rattraper en cas de fuite. Il attaque généralement au corps à corps, de préférence l'ennemi avec le plus de *Chair* (puis de *Force*).

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	CdF
Aspects	12	6	4	4	10	10
Aspects exceptionnels	Majeur (5)	Mineur (1)	-	-	Mineur (2)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	4	2	6	46	80	60
Capacités	<p>Méta-armure (Barbarian 5 avancé) : Le PNJ bénéficie d'aspects exceptionnels et de 5 modules jusqu'à avancés de l'arsenal. Si les PA du PNJ tombent à 0, ces bénéfices sont annulés, jusqu'à ce que l'armure soit réparée.</p> <p>Modules : Course nv3 – amplification de frappe – blindage amélioré – thunder security – vue alternative (prédatrice)</p>					
Arme de contact	<p>Ceste répulsif (x2) : Dégâts : 5D6 + 8 – Violence : 2D6 – Portée : Contact – Effets : <i>Défense 2 / choc 2 / lourd / - 1 dé au lieu de 3 pour akimbo</i></p>					
Arme à distance	<p>Shotgun automatique : Dégâts : 4D6 + 10 – Violence : 6D6 + 10 – Portée : Moyenne – Effets : <i>Dispersion 3 / démoralisant / ultraviolence / barrage 4 / lourd</i></p>					





L'infirmierie

8

Avant-postes du Knight

Organisation d'un avant-poste

Les avant-postes du Knight sont nombreux dans le monde et peuvent être aussi bien situés aux abords de l'Anathème, dans les territoires abandonnés, dans des zones sous le contrôle des arches que dans les territoires libres.

Rarement construits de toute pièce, les avant-postes sont en général des bâtiments déjà existants réaménagés et renforcés. Les moins en danger peuvent être de simples bâtiments : une ancienne tour météorologique, une haute habitation. Par contre, les avant-postes les plus décisifs peuvent former des complexes étendus et très protégés : reprise d'une ancienne caserne militaire, d'un bunker, d'un poste de police à l'abandon ou même d'un monument historique. Enfin, quelques rares avant-postes, par leur position stratégique ou leur importance capitale ont été créés par des chevaliers accompagnés d'ingénieurs, de scientifiques et d'ouvriers et sont l'illustration des technologies les plus poussées dont peut faire preuve le Knight. C'est le cas par exemple pour celui situé sur le pont du Bosphore à Istanbul.

Les missions des avant-postes du Knight sont multiples. Il peut s'agir de points de chute pour les chevaliers qui partent en mission, mais aussi de bases arrière ou de lieux de repos pour les coteries envoyées sur le terrain. Ceux installés non loin des ténèbres servent en général aussi de bâtiment de surveillance pour l'évolution de l'Anathème. Enfin, ces avant-postes peuvent servir de relais pour toutes les informations touchant aux communautés rebuts ou à celles habitant dans les territoires libres.

La plupart des avant-postes sont à la vue de tous. Certains, assez étendus, peuvent même servir de zone de repli pour des populations rebuts ou libres lorsque l'obscurité devient un danger immédiat. En règle générale, il est demandé d'éviter d'apporter des aides aussi visibles, afin de ne pas froisser la volonté des immortels, et de n'offrir refuge aux rebuts et habitants libres que si le danger est mortel et imminent. D'autres avant-postes restent dissimulés, voire secrets. Parfois, cela est simplement dû aux caractéristiques du lieu d'établissement : l'utilisation d'un ancien bunker secret permet une utilisation plus discrète de l'avant-poste. Parfois, cela est nécessaire afin d'éviter les attaques de l'Anathème. Enfin, dans de rares cas, certains avant-postes sont volontairement gardés secrets afin de permettre un éventuel repli de membres de Camelot, loin de l'hégémonie des immortels.

Le personnel d'un avant-poste est en général composé de 2 à 20 civils qui se relaient pour offrir une présence active sans interruption. Une à deux coteries de chevaliers peuvent aussi être présentes, soit parce qu'elles sont de passage dans le cadre d'une mission, soit pour assurer la protection des civils présents. Certains avant-postes parmi ceux réputés comme les moins exposés au danger peuvent être utilisés comme zone de repos pour les héros ayant subi divers traumatismes. Dans d'autres cas, des chevaliers peuvent hériter de la protection d'un avant-poste en tant que punition pour avoir échoué à une précédente mission, fait preuve de désobéissance ou exécuté des exactions sans gravité.

À l'inverse, certains avant-postes sont considérés comme particulièrement importants. Ceux-ci sont alors protégés par une ou même plusieurs coteries de chevaliers et il est considéré comme un véritable honneur que d'y être assigné. C'est par exemple le cas pour la Tour Eiffel, vue par tous comme le dernier rempart entre la Bête et la capitale française.

L'organisation d'un avant-poste ne suit pas de règle spécifique. La plupart du temps, les équipes sur place se relaient pour pouvoir être mobilisées à toute heure du jour ou de la nuit. Quelques pièces sont toutefois essentielles et peuvent être retrouvées dans tous.

- ✦ Une salle des communications, située en hauteur, permet de garder le contact avec le Knight et les éventuelles communautés proches. Cette salle peut aussi servir de poste d'observation.
- ✦ Une piste d'atterrissage pour l'arrivée et l'extraction des chevaliers et des civils.
- ✦ Une armurerie avec tout le matériel nécessaire pour permettre aux chevaliers comme aux civils de se protéger en cas d'attaque.
- ✦ Des lieux de vie permettant au personnel de dormir, de se nourrir, etc.

D'autres salles, si elles ne sont pas systématiquement présentes, sont courantes : une infirmerie, une prison, une pièce totalement éclairée sous UV (nécessaire près de l'Anathème), un laboratoire d'analyse, un atelier de réparation... La plupart des avant-postes fonctionnent grâce à l'énergie procurée par un générateur à énergie alpha mais il arrive que certaines énergies renouvelables ou même des carburants soient encore utilisés pour maintenir un avant-poste actif.

Exemples d'avant-postes

L'avant-poste du piz Bernina

Cet avant-poste est bien connu par les membres du Knight car il s'agit d'un des seuls se situant en plein cœur d'une zone de ténèbres. Lors de son arrivée au Knight, Diego Omessa, ancien guide alpin qui allait devenir peu après Lancelot, avait indiqué à Arthur

cette construction à peine visible sur la face Est d'un des monts les plus élevés des Alpes, le piz Bernina. D'une origine inconnue, ce bunker plutôt luxueux avait dû être construit par un Suisse riche afin de s'y replier en cas d'attaque nucléaire. Malheureusement, ses propriétaires n'ont pas eu l'occasion de s'y réfugier à l'arrivée des ténèbres.

La véritable particularité de ce lieu reste sa situation au cœur du territoire de l'Anathème sans pour autant en subir grandement les conséquences. En effet, ce mont très haut se trouve au centre d'une trouée de ténèbres. Il est donc relativement épargné par l'obscurité et il est possible, par temps clair, d'y accéder au moyen de vecteurs.

Aujourd'hui, le bunker de piz Bernina est le lieu idéal pour l'observation du territoire de la Bête. S'il reste très dangereux d'y accéder, que ce soit par la terre ou par les airs, la position stratégique qu'il offre ne peut pas être ignorée, d'autant que celle-ci lui permet de rester secret aux yeux des immortels. Car, au-delà d'être un avant-poste d'observation, le bunker est aussi le relais entre le Knight et la faction des Sombres Marcheurs, très présents dans les ténèbres de la Bête. Le chef de cette communauté, un ancien chevalier du nom de Vraess, y passe d'ailleurs régulièrement afin d'offrir de précieuses informations à son ancien employeur.

Le bunker offre un lieu de vie particulièrement agréable. Les œuvres d'art disposées un peu partout par ses anciens propriétaires et les grandes quantités de nourriture et de matériaux de survie qu'on y trouve lui permettent de fonctionner sans avoir besoin d'être réalimenté par le Knight. De même, toute la structure est autoalimentée en énergie et permet pour l'instant au bunker de résister aux régulières attaques qu'il subit.

L'avant-poste des Grands Lacs

La région des Grands Lacs, en Amérique du Nord, se trouve à la limite entre les anciens États-Unis et l'ancien Canada, non loin du territoire de la Machine, situé du côté de toute la côte Est du continent. Bien que deux arches jalonnent cette zone – l'arche de MOQ (Montréal, Ottawa Québec) au nord-est et celle de Chicago au sud –, le Knight a tenu à y installer un avant-poste afin de pouvoir surveiller de plus près les activités de la Machine.

La particularité de l'avant-poste des Grands Lacs, c'est qu'il est totalement immergé dans le lac Huron. Créé grâce à la collaboration de James Applebaum, l'immortel de l'arche de MOQ, et de Merlin, ce complexe très étendu et très technologique utilise l'eau comme bouclier contre les diverses intrusions de la Machine. En effet, de très nombreux systèmes situés autour de l'avant-poste projettent non-stop des courants électriques et des ondes à même de brouiller tous les flux non autorisés qui chercheraient à pirater le complexe.

L'avant-poste des Grands Lacs est tout à fait précurseur dans son fonctionnement car Merlin ne voulait pas prendre le risque d'utiliser des technologies





conventionnelles si près de la Machine. Le métal est donc banni de la structure au profit de matériaux parfaitement isolants. Les circuits électroniques, les IA et tout ce qui permet la circulation d'énergie ou de données sont cloisonnés afin de pouvoir interrompre tout piratage avant qu'il atteigne des données sensibles. Enfin, les transferts d'information entre l'avant-poste et Camelot se font grâce à une version très évoluée du li-fi, c'est-à-dire un mode de communication à distance se servant de la lumière et empêchant ainsi la Machine d'intercepter les échanges.

Enfin, l'avant-poste des Grands Lacs n'utilise pas de générateur à élément alpha pour fonctionner mais bénéficie de nombreuses installations hydrauliques permettant aux lacs, rivières et cascades alentour d'être à la fois une protection et une source d'énergie.

Les avant-postes des temples sous roche

Les avant-postes des temples sous roche, dans les pays d'Asie, sont connus pour leur nombre et les liens qui existent entre eux. En effet, les temples sous roche sont des temples connus pour avoir été construits au cœur de collines ou de montagnes à partir de grottes naturelles ou creusés artificiellement. Il en existe beaucoup en Inde mais aussi dans les pays frontaliers et ceux-ci jalonnaient souvent les grandes routes commerciales d'Asie.

Lorsque des agents du Knight ont commencé à réexplorer ces temples abandonnés depuis l'arrivée de l'Anathème, ils ont tout d'abord été éblouis par l'art développé dans ces anciens lieux de culte. Ensuite, ils ont découvert que la plupart d'entre eux étaient reliés les uns aux autres par des passages souterrains, certainement tenus secrets depuis des milliers d'années. Conscients du potentiel de ces temples et des chemins les reliant, le Knight a décidé d'y installer plusieurs avant-postes.

Les temples sous roche sont des œuvres d'art à part entière, alliant peintures et sculptures. Si cela permet une résistance certaine face à l'Anathème, les chevaliers et les civils du Knight doivent être particulièrement vigilants pour ne pas les dégrader, de même que les infrastructures ne peuvent détruire ou modifier la construction d'origine.

Les passages souterrains, pour leur part, ont été élargis et renforcés. Certains autres ont été créés. Ils permettent ainsi un repli à couvert pour la plupart des missions effectuées par des coteries en Asie et permettent de dissimuler les activités du Knight face au Nodachi qui exerce son hégémonie dans cette partie du monde.

✓ Agrémenter la création de personnage

Créer son chevalier – Étape optionnelle : Choix d'une section

À la place ou en plus de la règle optionnelle « points bonus » **page 129 du chapitre 5 : Créer son chevalier du livre de base**, le MJ et les PJ peuvent décider de choisir d'appliquer cette étape. Chaque PJ peut alors choisir une section parmi celles listées ci-dessous. Les bonus d'aspect et de caractéristique sont à inscrire directement sur la feuille de personnage. Avoir fait partie d'une section, c'est aussi posséder un équipement particulier, représenté par l'octroi d'un ou plusieurs modules dont le chevalier dispose sans payer leur coût en PG.

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

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

Section Ogre

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

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

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

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

Section Dragon

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

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

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

Inconvénient : *Humaniste* : Le personnage est attaché à la vie humaine, même corrompue. Il essaie

toujours de sauver le maximum de personnes, désespérées ou non, et son moral risque de se briser lorsqu'il échoue. Pour symboliser cela, lorsque le PJ doit subir la capacité *désespérant*, il perd 1D6+6 points d'espoir.

Section Giant

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

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

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

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

Section Gargoyles

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

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

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

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

Section Korrigan

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

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

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

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

Section Tarasque

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

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

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

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

Section Griffon

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

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

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

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

Section Cyclope

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

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



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

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

Lever l'inconvénient

Selon la volonté du MJ, les inconvénients subits à cause de cette nouvelle étape (et uniquement ces inconvénients) peuvent être éliminés par les PJ lorsqu'ils accomplissent leur motivation majeure ou lorsqu'ils accumulent un nombre de points de gloire total assez conséquent (un minimum de 300 PG est conseillé). Au MJ d'en discuter avec les joueurs avant toute prise de décision.

12

Pas de section Kraken

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

Capacités héroïques

Ces nouvelles capacités accessibles aux chevaliers reflètent leur puissance héroïque, leur futur statut de légendes, indépendamment de leur méta-armure et de leur rôle au sein du Knight.

Dans *Knight*, les capacités héroïques sont utilisables en dépensant un certain nombre de points d'héroïsme. Un PJ ne peut activer qu'une seule capacité héroïque par scène ou phase de conflit.

Dans cette liste de capacités apparaissent différents éléments techniques, notamment l'activation, la durée et le nombre de points d'héroïsme.

Comme pour les modules, ces données servent à alimenter le jeu, mais, lorsqu'il utilise une de ses capacités héroïques, chaque PJ doit décrire la manière dont il le fait. En effet, même lorsque le texte de description de la capacité est court, le PJ doit essayer d'imaginer la manière dont une telle puissance peut s'utiliser. Pour la capacité « commandement implacable » par exemple, qui sert à donner une action de combat supplémentaire aux alliés, un PJ pourra expliquer que son personnage se pose en avant de la ligne de bataille en hurlant des ordres clairs et précis aux autres chevaliers. De même, si un PJ utilise la capacité « combo + 1 » qui ajoute durant toute la scène une caractéristique de plus à ses combos, il doit expliquer la manière dont la caractéristique ajoutée influe sur son action, puis il doit la décrire. Bref, le MJ doit faire en sorte que les joueurs expliquent la manière dont leur chevalier agit.

Enfin, les capacités sont classées dans différents grands groupes : générales, combat, enquête et interaction sociale. Ces groupes aident les PJ à mieux s'y retrouver dans la liste mais aussi à savoir quand déclencher une capacité.

Acquérir des capacités héroïques

Les capacités héroïques s'achètent grâce aux points d'expérience (PX) dont dispose un personnage. À côté du titre de chacune d'elle, on trouve un coût en PX. Attention : un PJ ne peut pas posséder plus de trois capacités héroïques. Chaque PJ doit donc veiller à bien les choisir.

Utiliser les capacités héroïques

Ces capacités héroïques risquent de prendre une place importante dans les missions de *Knight*. C'est pourquoi, si vous autorisez les joueurs à utiliser et acquérir ces capacités, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes du destin.

Capacités héroïques générales

Combo + 1 - PX 10

Le PJ peut ajouter une autre caractéristique à chacun de ses combos. Il peut en général en utiliser deux, comme les règles le stipulent, et donc en ajouter une troisième pour définir le total de dés à lancer lors de son test.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	2

Combo + 2 - PX 20

Le PJ peut ajouter deux autres caractéristiques à chacun de ses combos. Il peut en général en utiliser deux, comme les règles le stipulent, et donc en ajouter une troisième et une quatrième pour définir le total de dés à lancer lors de son test.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	5

Capacités héroïques de combat

Art guerrier - PX 10

Avec ses attaques de combat ou de tir, le PJ frappe tous les hostiles, salopards ou patrons engagés avec lui ou à portée (il doit choisir quel type d'ennemi il frappe à chaque attaque).

Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	2

Œil d'aigle - PX 20

Le PJ ignore les malus de portée de son arme de tir (jusqu'à portée lointaine) et, pour chaque réussite dépassant le score de *réaction* de l'ennemi, le PJ ajoute 3 points au résultat de ses dégâts s'il tire sur un hostile, un salopard, un colosse ou un patron (ou 3 points au résultat de son test de violence s'il tire sur une bande). Cette capacité héroïque peut se cumuler avec l'effet *assistance à l'attaque*.

Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	3

Frappes terribles - PX 20

Au combat au contact, si le chevalier touche sa cible, il ne jette pas ses dés de dégâts, mais fait automatiquement le maximum de dégâts possible sur chacun des dés. Par exemple, 3D6 de dégâts deviennent automatiquement 18 points de dégâts. À ces dégâts maximums s'ajoutent bien entendu les bonus de dégâts fixes de l'arme (ou du module) et les bonus apportés par les caractéristiques, overdrives et modules du PJ.

Activation	Action de déplacement
Durée	Une phase de conflit
Héroïsme	4

Prédateurs et proies - PX 10

Contre tous les ennemis présents dans la scène ou dans la phase de conflit, le PJ et ses alliés reçoivent un bonus d'une réussite automatique à leurs tests de combat ou de tir. De plus, tous les ennemis présents sont considérés comme étant désignés (le bonus de *désignation* s'ajoute à la réussite automatique offerte par la capacité).

Activation	Action de déplacement
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	1

Colère du juste - PX 20

Au combat au contact comme au tir, si le chevalier cible et touche une bande, il ne jette pas ses dés de violence mais fait automatiquement le maximum de violence possible sur chacun des dés. Par exemple, 3D6 de violence deviennent automatiquement 18 points de violence. À ces dégâts maximums s'ajoutent bien entendu tous les éventuels bonus fixes offerts par des modules, des overdrives ou l'arme elle-même.

Activation	Action de déplacement
Durée	une phase de conflit
Héroïsme	3

Commandant implacable - PX 30

Le chevalier permet aux PJ alliés (et donc pas à lui-même) de disposer d'une action de combat supplémentaire (contact ou tir) à chaque tour en phase de conflit.

Activation	Action de combat
Durée	Une phase de conflit
Héroïsme	5

Capacités héroïques d'enquête

Investigateur expert - PX 10

Les tests effectués avec les caractéristiques *Perception* ou *Intuition* du PJ reçoivent 3 réussites automatiques.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	2



Fin limier - PX 10

Cette capacité est à utiliser lorsque le chevalier veut suivre un PNJ qu'il a directement en vue. Grâce à des indices discrets, quoi qu'il arrive, le PJ retrouve toujours la trace du PNJ ciblé. Le MJ peut, s'il le souhaite, improviser des tests difficulté facile à ardu pour symboliser le temps que le chevalier met à retrouver le PNJ. Cela peut aller de quelques minutes à plusieurs jours de traque.

Activation	Aucune
Durée	Jusqu'à ce que la cible ait été retrouvée
Héroïsme	2

Connaissance des lieux - PX 10

Le MJ, si possible, doit donner un plan précis du bâtiment où les PJ se trouvent. Une fois activée, cette capacité s'applique sur seulement un étage. Le MJ doit placer sur le plan les éventuelles pièces dissimulées et les menaces potentielles, personnages ou systèmes de sécurité par exemple.

Activation	Aucune
Durée	Une scène
Héroïsme	3

Instinct infallible - PX 20

Le PJ sait instinctivement situer une pièce ou un lieu à proximité où se trouve un indice utile dans les investigations du Knight. Si aucun indice n'est présent, le MJ doit imaginer un document ou faire intervenir un PNJ aiguillant les PJ vers la suite de la mission.

Activation	Aucune
Durée	Instantanée
Héroïsme	5

Capacités héroïques sociales

Majesté du chevalier - PX 10

Les tests effectués avec les caractéristiques *Parole* ou *Aura* du PJ reçoivent 3 réussites automatiques.

Activation	Aucune
Durée	Une scène ou une phase de conflit
Héroïsme	2

Discours enflammé - PX 20

Par un discours particulièrement galvanisant, le chevalier peut faire retrouver l'espoir à des personnes désespérées ou sur le point de l'être. Toutes les personnes entendant le discours récupèrent automatiquement 1D6 points d'espoir auxquels s'ajoute le score d'*Aura* du chevalier utilisant la capacité. Les désespérés qui entendent le discours bénéficient automatiquement de l'effet *espérance* et la difficulté du test que les PNJ doivent réussir lorsqu'ils subissent cet effet est baissée d'un niveau.

Enfin, une bande de désespérés qui entend le discours peut elle aussi tenter de réussir un test (difficulté ardu) pour retrouver espoir, comme si elle était un désespéré de type hostile bénéficiant de l'effet *espérance*. Si le test est réussi, on considère qu'une vague d'espoir se répand parmi la bande et que ses membres retrouvent leurs esprits. La bande ne constitue alors plus un danger pour les chevaliers.

Activation	Action de combat
Durée	Instantanée
Héroïsme	5

Le blason du chevalier

Le blason d'un chevalier reflète pour ses pairs ses objectifs, son état d'esprit et ses motivations. Pour les autres, c'est un signe, un symbole, qui doit rester dans l'esprit des ennemis comme des alliés. Beaucoup de chevaliers font de leur blason un véritable symbole de leur existence et l'érigent en étendard de leurs actions. Leur méta-armure même, au fil des missions, affiche de plus en plus l'aspect animal du blason, blason que l'on retrouve d'ailleurs très régulièrement sur l'épaule ou le torse du chevalier. À mesure que le chevalier gagne en gloire, s'il le veut, des artistes et des orfèvres peuvent modifier, décorer ou ciseler son armure pour faire en sorte qu'elle reflète au mieux son blason. Il est à noter que c'est un choix que beaucoup font.

Chaque chevalier a une vision personnelle de son blason, qu'il modifie au fil du temps. Deux chevaliers peuvent par exemple avoir le blason du lion, mais pour l'un ce sera peut-être un lion de face, solaire et majestueux, alors que pour l'autre, ce sera peut-être un lion de profil, féroce et rugissant. Les couleurs ont aussi leur importance et la couleur principale ou secondaire du blason sera sans doute celle de l'armure tout entière.

Bref, dans *Knight*, le blason n'est pas un simple moyen d'obtenir une motivation, c'est aussi l'oriflamme du chevalier, un moyen de s'identifier et de montrer au monde ce en quoi il croit.

Nouveaux blasons

Pour permettre aux PJ de mieux se différencier et pour coller aux modules de prestiges du supplément 2038, voici deux blasons supplémentaires que les PJ peuvent choisir à la création de personnage. Chacun apporte bien entendu un vœu.

Le faucon

Le faucon symbolise la recherche de la lumière et l'annihilation de ses ennemis. Blason guerrier par excellence, il représente aussi le feu et les batailles. Les chevaliers qui l'arborent sont des foudres de guerre qui haïssent les créatures de l'Anathème plus que tout au monde.

Vœu : Pourfendre, sans aide, un salopard ou un patron de l'Anathème.

Le cheval

Ce blason représente la fidélité et la loyauté envers des personnes que l'on considère comme supérieures et importantes. Beaucoup de membres de la section Gargoyles portent le blason du cheval et en sont fiers. Les chevaliers qui l'arborent n'existent que pour protéger les personnes qui leur ont été désignées comme précieuses ou nécessaire à l'accomplissement d'un objectif. Et pour cela, ils sont prêts à sacrifier leur vie.

Vœu : Se montrer fidèle, loyal et protecteur envers une personne d'importance.

Le blason et l'armure

Plus la gloire d'un chevalier est grande, plus il a le droit de modifier sa méta-armure et d'en faire un symbole. Pour cela, voici une mécanique simple, régissant les modifications cosmétiques et décoratives d'une méta-armure. Pour chaque changement cosmétique, le personnage peut choisir un petit bonus. Chaque bonus obtenu s'ajoute à ceux obtenus précédemment.

100 PG accumulés : Le chevalier peut faire modifier la couleur de sa méta-armure et son blason est à présent sculpté, comme il le désire, sur son épaulière gauche.

Le PJ reçoit au choix : Une réussite supplémentaire à tous les tests dans le cadre d'interactions sociales avec des humains du Knight ou alliés au Knight ou +3 au total de points d'espoir.

300 PG accumulés : Le chevalier peut à présent arborer sur sa méta-armure un élément caractérisant son blason. Voici une liste d'exemples de modification en fonction des blasons :

Le corbeau : une cape semblant faite de plumes noires, l'épaulière droite ciselée en forme de plumes métalliques noires, le heaume à la forme d'une tête de corbeau, etc.

Le taureau : deux cornes en hologramme ou non sur le heaume, la visière affichant une lumière rouge vive, etc.

Le lion : un panache en forme de crinière sur le heaume, une cape au col épais semblable à une crinière, une gueule de lion sculptée sur le heaume, etc.

Le dragon : une gueule de dragon sculptée sur le heaume, l'épaulière droite en forme de griffes de dragon, etc.

Le cerf : des bois majestueux, en hologramme ou non, sur le heaume, une cape d'un bleu électrique, une épaulière ornée de feuilles métalliques bleues, etc.

L'aigle : le heaume en forme de tête d'aigle, la visière affichant une lumière jaune et vive, une cape en plumes brunes, etc.

Le sanglier : le heaume arborant, en hologramme ou non, deux défenses, un panache en forme d'iroquoise, etc.

Le serpent : le heaume en forme de gueule de serpent, le métal de l'armure ciselé en écailles vertes, une cape semblant faite d'écailles, etc.

Le loup : l'épaulière ciselée en forme de tête de loup, le heaume ciselé en forme de gueule de loup, une cape semblable à de la fourrure grise, etc.

L'ours : le heaume en forme de gueule d'ours, une cape semblable à de la fourrure brune, l'épaulière droite sculptée en forme de tête d'ours, etc.

Le faucon : le heaume en forme de tête de faucon, l'épaulière droite ciselée en forme de soleil doré, une cape semblant faite de plumes grises, etc.

Le cheval : le panache du heaume en forme de crinière, l'épaulière sculptée en forme de tête de cheval, etc.

Le PJ reçoit au choix : Une réussite supplémentaire à tous les tests dans le cadre d'interactions sociales avec des humains du Knight ou alliés au Knight ou +3 au total de points d'espoir.

500 PG accumulés : Le chevalier arbore fièrement sur sa méta-armure une fresque ou une suite de représentations ciselées et peintes. Cet ornement montre, symboliquement, le plus haut fait du chevalier (à choisir en concertation avec le MJ). Le héros y est représenté sous la forme de son blason.

Le PJ reçoit au choix : Deux réussites supplémentaires à tous les tests dans le cadre d'interactions sociales avec des humains du Knight ou alliés au Knight ou +4 au total de points d'espoir.

