COLINE PIGNAT

SIMON GABILLAUD

KNIGHT

KIT D'INITIATION

ANTRE MONDE

KNIGHT

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

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

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

Soutenu par les immortels, Arthur mène maintenant un millier d'Hommes habillés de méta-armures dans un combat sans merci contre l'Anathème.

Vous êtes l'un de ces courageux chevaliers.

Bienvenue dans *Knight* !

CRÉDITS

Auteurs	**Coline Pignat et Simon Gabillaud**
Maquette et mise en page	**William Bonhotal, Simon Gabillaud et Coline Pignat**
Relectures	**Simon Gabillaud, Guillaume Herlin et Cédric Lameire**
Illustrations	**Deemoes, Nicolas « Aper » Dujols, Revolver, Rudy Crus, Simon Labrousse, Ugo, William Bonhotal**

SOMMAIRE

Knight, qu'est-ce que c'est ?	3
Présentation de l'univers	4
Le Knight	5
Système de jeu	7
L'arche et l'obscurité	11
Technologies standards des méta-armures	21
Personnages prétirés	22

KNIGHT, QU'EST-CE QUE C'EST ?

1 – UNE FIN DU MONDE

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

2 – DE L'HORREUR ÉPIQUE

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

3 – DES CHEVALIERS MODERNES

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

4 – DES CHOIX DIFFICILES

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

5 – UNE CRÉATION DE PERSONNAGE COMPLÈTE

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

6 – UN ARSENAL COMPLET ET PERSONNALISABLE

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

7 – DE L'ACTION DÉBRIDÉE

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

8 – DES INTRIGUES ET DES SECRETS

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

9 – DES CADRES D'AVENTURE

Pour mener ses parties, chaque maître de jeu de Knight aura accès à des cadres d'aventures qui décrivent l'ambiance d'une région ou d'une ville avec des lieux précis, des personnages typiques et des idées détaillées de mission.

PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

Knight se passe en 2037 et découle d'une série d'événements qui ont à jamais changé la face du monde.

L'IMMORTALITÉ ET LA PESTE ROUGE

En 2029, un chercheur en Afrique du Sud a fait une découverte à même de bouleverser l'Humanité : celle de l'immortalité. Apeuré par le résultat de ses recherches, il a voulu détruire sa création avant que le monde n'en prenne conscience, mais il était déjà trop tard. Les États-Unis étaient déjà prêts à tout pour obtenir le fruit de son labeur. À peine quelques mois après, une bombe bactériologique est tombée sur la côte Est des États-Unis et a provoqué une épidémie sans pareille : la « peste rouge ». Pour faire face à la maladie, le pays a préféré se couper du reste du monde.

LE DRAGON ET LE NODACHI

Durant la même année, les pays d'Asie se sont associés pour former une union communément appelée le Dragon asiatique. Le Japon a refusé d'y adhérer et, quelques années plus tard, le Dragon n'a pas hésité à opérer auprès de lui un blocus économique sous des prétextes fallacieux. C'était sans compter sur le Nodachi, une société de sécurité japonaise à la pointe de la technologie dont un grand nombre d'agents étaient actifs dans le monde entier. En une nuit de l'hiver 2033, tous les chefs d'État de l'union ont été enlevés et son président amené devant l'empereur du Japon. Peu après, le Dragon asiatique a déclaré l'île sous sa protection et le Nodachi en est devenu l'armée officielle.

L'ANATHÈME ET LES ARCHES

C'est en 2034 que tout a basculé. Des ténèbres surnaturelles sont apparues sur Terre. On a nommé ce phénomène l'Anathème et toutes les zones où il était apparu ont rapidement commencé à changer :

- Au Proche-Orient, une nuit palpable dont personne n'est jamais ressorti s'est installée.
- En Asie, de la Corée à la Malaisie, sur le territoire de la Chair, les populations ont laissé place à une sorte de végétation formée de chair, d'organes, de dents et d'ongles.
- Dans le centre de l'Europe, sur le territoire de la Bête, les hommes et les animaux se sont modifiés puis confondus, se laissant aller à leurs instincts de survie les plus primitifs.
- Sur la côte Est des États-Unis, sur le territoire de la Machine, désertée depuis la peste rouge, les machines ont pris vie et même les villes semblent se déplacer.
- Dans le désert du Sahara, sur le territoire de la Dame, l'obscurité est accompagnée d'un froid glacial qui empêche quiconque d'en découvrir les secrets.
- Çà et là, d'autres taches plus ténues sont apparues, laissant parfois entrevoir des créatures aux masques blancs, serviteurs du Masque.

L'Humanité peinait à combattre l'Anathème et ses atrocités, d'autant qu'un phénomène étrange, le « désespoir », semblait gagner des populations entières, les poussant au suicide ou à la violence. C'est alors que 24 personnes se sont présentées à la face du monde via les médias. Elles se sont déclarées immortelles et à même de sauver les populations prêtes à se mettre sous leur protection. 24 arches ont été dressées sur des métropoles telles que Londres ou Los Angeles et ceux qui s'y sont réfugiés ont été appelés « citoyens ». Lorsque les ténèbres s'approchent trop de ces cités gigantesques, des dômes de lumière s'illuminent alors et permettent de les en éloigner.

UN MONDE CLIVÉ

Bien sûr, tous les Hommes n'ont pas souhaité rejoindre les arches, considérant qu'ils troquaient leur sécurité contre un esclavage à peine dissimulé. Ces millions d'humains préférant survivre par leurs propres moyens ont été appelés « rebuts » et vivent sur une Terre abandonnée, parfois même sous les ténèbres.

Une troisième force s'ajoute à l'ensemble de ces survivants : les territoires libres. Les pays proches de l'équateur et dans l'hémisphère sud ont peu subi l'arrivée de l'Anathème. Souvent des pays émergeants, ils ont été peu considérés par les immortels qui n'ont pas pris la peine de les inviter à rejoindre les arches. Très éloignés et disparates, ces pays ont dû s'associer pour survivre.

Quelques inspirations pour mieux appréhender l'univers de *Knight* :

Pour les méta-armures et leur puissance : *Iron Man* (les films comme les comics), *Pacific Rim* (de Guillermo Del Toro), *Guyver* (de Yoshiki Takaya), *Apple Seed* (de Masamune Shirow).

Pour l'ambiance générale : *Judge Dredd* (le dernier film et les comics), le cycle de *Chromozone* (de Stéphane Beauverger), *Last Man Standing* (de Dan Luvisi), *Equilibrium* (de Kurt Wimmer), *Sin City* (de Frank Miller), le jeu de rôle *Mutant Chronicles*.

Pour le Knight : La légende arthurienne dans son ensemble, le Shield (organisation de l'univers Marvel créée dans *Strange Tales #135*), les Space Marines de *Warhammer 40 000*.

Pour les ténèbres et leurs créatures : *Blame !*, *Biomega* et *Knight of Sidonia* (Tsutomu Nihei), *Princesse Mononoké* et *Le voyage de Chihiro* (de Hayao Miyazaki), les romans de Clive Barker et de Stephen King, les films d'horreur, de *L'Exorciste* à *Rec*.

LE KNIGHT

Le Knight est un des rares remparts véritablement efficaces contre l'Anathème et son Horreur. Ses membres sont généralement considérés par les populations, citoyens comme rebuts et même membres des territoires libres, comme des sauveurs, porteurs d'espoir et de lumière.

SON HISTOIRE

Cette organisation est née d'un travail commun entre deux hommes qu'on connaît communément par leur surnom : Merlin et Arthur. Le premier est le créateur des méta-armures et le second celui qui a prouvé leur efficacité en mettant fin, par ses actes seuls, à la zone de ténèbres qui recouvrait Dublin.

Soutenus après cette action d'éclat par les immortels, Arthur et Merlin ont fondé le Knight à Londres, dans le palais de Westminster, et ont obtenu les fonds nécessaires pour créer une centaine, puis un millier de méta-armures. Les candidats n'ont pas manqué et, aujourd'hui, seuls les plus héroïques gagnent l'honneur de pouvoir porter un des 14 modèles inventés par Merlin.

SON ORGANISATION

Le Knight est actuellement formé d'un millier de membres en méta-armure et d'environ 15 000 personnes formant le personnel civil. Cet organisme paramilitaire fonctionne grâce à une hiérarchie basée sur le respect de l'honneur et un décorum s'inspirant des légendes arthuriennes. Arthur est le dirigeant du Knight, son seigneur, et Merlin son conseiller. Les chevaliers se séparent en section, chacune dirigée par un chevalier de la Table Ronde :

- **Kay** dirige la section **Ogre**, spécialisée dans la lutte au cœur des ténèbres.
- **Gauvain** est le chef de la section **Giant** qui produit et répare les méta-armures et l'arsenal tout en améliorant les techniques pour combattre l'Anathème.
- **Lamorak** s'occupe de la section **Gargoyles** qui regroupe des membres en charge de la protection du Knight, des personnalités et des populations.
- **Lancelot** dirige la section **Dragon** qui lutte contre le désespoir et les désespérés.
- **Palomydès** est la dirigeante de la section **Korrigan**, le service de renseignements du Knight.
- **Dagonnet** a formé la section **Cyclope** qui tente de comprendre le fonctionnement de l'Anathème.
- **Bohort** mène la section **Griffon** formée de pilotes et de combattants à haute vitesse.
- **Sagramor** est le chef de la section **Tarasque**, la section suicide du Knight, formée de têtes brûlées.
- Enfin, **Bédivère** dirige la section **Kraken**, spécialisée dans le combat contre les incarnations des Seigneurs.

D'autres sièges à la Table Ronde restent vacants et n'attendent que des chevaliers capables de prouver par leurs actes valeureux qu'ils méritent leur place à la tête d'une section.

En dehors des sections et directement sous les ordres d'un chevalier de la Table Ronde, certains chevaliers de valeur sont choisis pour devenir des écuyers. Les PJ font partie de cette élite.

LE CODE D'HONNEUR

Les chevaliers sont généralement des êtres bons qui ont à cœur de sauver l'Humanité. Ils se doivent de respecter un code d'honneur strict. Celui-ci évoque des préceptes tels que le respect de ses supérieurs, la lutte sans merci contre l'Anathème et la protection des innocents.

LES MÉTA-ARMURES

Il existe actuellement 14 modèles de méta-armures, imaginés pour être complémentaires :

- La méta-armure **Warrior** offre à son porteur une grande polyvalence car elle lui permet de s'adapter à toutes les situations.
- La méta-armure **Paladin** est capable de tirer à plusieurs reprises et de protéger les autres grâce à des dômes de champ de force.
- La méta-armure **Priest** répare les autres armures et est capable de générer des structures en nanomachines.
- La méta-armure **Warmaster** peut générer des impulsions afin d'améliorer les capacités de ses alliés et repère les points faibles de ses ennemis.
- La méta-armure **Rogue** permet à son porteur de se rendre invisible.
- La méta-armure **Bard** peut enclencher un champ holographique qui fait passer son porteur pour n'importe qui ou n'importe quoi.
- La méta-armure **Ranger** est dotée d'un fusil polymorphique capable de générer n'importe quelle munition avec n'importe quels effets.
- La méta-armure **Wizard** peut créer une puissante vague lumineuse et manipuler du plasma.
- La méta-armure **Barbarian** peut grandir de plusieurs mètres et gagner en puissance afin de provoquer de lourds dégâts.
- La méta-armure **Psion** peut espionner les communications des créatures des ténèbres et les contrôler.
- La méta-armure **Monk** peut utiliser l'élément alpha originaire de l'Anathème et former avec un rayon ou des salves d'énergie.
- La méta-armure **Sorcerer** est métamorphe et peut ainsi phaser, s'étirer, se renforcer et se doter de nouvelles armes.
- La méta-armure **Druid** utilise les nanomachines pour former autour d'elle des compagnons mécaniques.
- La méta-armure **Necromancer** reste à ce jour un mystère...

En plus de ces impressionnantes armures, chaque chevalier a accès à un arsenal contenant armes et modules et lui permettant aussi bien de se battre que de se protéger, s'infiltrer, etc.

SYSTÈME DE JEU

Le système de *Knight*, nommé le système « **combo** », est un système simple et accessible, se basant sur les descriptions que le joueur fait de l'action.

LES ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage est défini par 5 aspects auxquels correspondent à chaque fois 3 caractéristiques pour un total de 15. Les aspects représentent les facettes générales du PJ tandis que les caractéristiques sont plus spécifiques.

Chair : Cet aspect représente la vigueur, la puissance du corps et sa beauté.

- ***Déplacement*** : Capacité du personnage à se déplacer vite et gracieusement.
- ***Force*** : Puissance brute du personnage et ce qu'il est capable de soulever.
- ***Endurance*** : Résistance du personnage à la fatigue, aux maladies, poisons, climats.

Bête : Cet aspect représente les instincts du personnage et l'acuité de ses sens.

- ***Hargne*** : Combativité du personnage, son courage face à l'adversité.
- ***Combat*** : Utilisé dans toutes les formes de combat au contact.
- ***Instinct*** : Intuition du personnage, ses réflexes, son sens de l'orientation.

Machine : Cet aspect représente l'intellect froid et mécanique, la capacité à raisonner et à mémoriser.

- ***Tir*** : Talent qu'a le personnage pour manipuler des armes de tir ou de lancer.
- ***Savoir*** : Ensemble des savoirs académiques et scientifiques du personnage ainsi que les soins.
- ***Technique*** : Connaissances et aptitudes techniques du personnage.

Dame : Cet aspect est le charme et le charisme, la capacité à séduire et à parler en public.

- ***Aura*** : Magnétisme du personnage, son charisme brut, son charme.
- ***Parole*** : Capacité qu'a le personnage à bien parler, convaincre, à décrire, à conter.
- ***Sang-Froid*** : Volonté du personnage, sa capacité à contrôler l'ensemble de ses émotions.

Masque : Cet aspect symbolise la capacité à être discret, à mentir, à trahir.

- ***Discrétion*** : Capacité qu'a le personnage à dissimuler des choses et à se dissimuler.
- ***Dextérité*** : L'adresse, la souplesse et le doigté du personnage.
- ***Perception*** : Qualité des sens du personnage, son empathie, sa capacité d'analyse.

LE SYSTÈME COMBO

LE COMBO

Pour effectuer des actions dont le résultat est incertain, le PJ doit combiner 2 caractéristiques différentes. L'une est généralement imposée par le MJ (on dit que c'est la base), l'autre est choisie par le joueur qui doit argumenter son choix par une description (c'est le combo). Selon la faisabilité de l'action, sa description et sa cohérence, le MJ établit une difficulté.

LE JET DE DÉS

Une fois le combo de 2 caractéristiques défini, le joueur lance une somme de D6 égale à l'addition des scores des 2 caractéristiques. Les chiffres pairs indiqués sur les dés sont des réussites auxquelles peuvent s'ajouter des réussites automatiques (overdrives).

L'OPPOSITION

Lorsqu'un test se fait dans le cadre d'une opposition, la difficulté imposée n'est pas à la discrétion du MJ mais il s'agit d'un score défini par le profil d'un PNJ. Durant une scène, lors des actions d'un PJ contre un PNJ, le MJ décide quel aspect sert de base au score d'opposition (les PNJ ne possèdent pas de caractéristiques). Une fois l'aspect choisi, le MJ le divise par deux (arrondi au supérieur) et obtient ainsi le score d'opposition. En phase de conflit, ce sont la *défense* (au contact) ou la *réaction* (au tir) qui servent de score d'opposition.

L'ÉCHEC CRITIQUE

Lorsqu'un joueur n'obtient aucune réussite sur un jet, même s'il possède des overdrives, il échoue automatiquement, de manière lamentable et parfois tragique. C'est au MJ de déterminer les conséquences graves d'un échec critique.

L'EXPLOIT

L'exploit est l'inverse d'un échec critique. Il intervient lorsque tous les dés d'un jet sont des réussites. Il permet alors au PJ de relancer de nouveau ses dés (une seule fois) pour le test et d'ajouter les nouvelles réussites aux précédentes obtenues sur le premier jet (les overdrives ne s'ajoutent cependant qu'une fois).

« *Il n'y a pas de* ***RÉUSSITES*** *aisées ni d'****ÉCHECS*** *immuables* »

Arthur

LA DIFFICULTÉ

Pour réussir un test, il faut obtenir sur son jet de dés plus de réussites que le score de difficulté décidé par le MJ. Ce score peut varier en fonction des conditions du test, de la qualité du combo et de la description de l'action.

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

L'ENTRAIDE

Pour la plupart des actions, les PJ peuvent décider de coopérer afin d'obtenir de meilleures chances de réussite, c'est l'entraide. Après que le PJ « aidé » a décidé des 2 caractéristiques utilisées pour son jet, un ou plusieurs autres PJ « aidant » (3 maximum) peuvent effectuer un jet avec un nombre de dés égal au score d'une (et une seule) caractéristique qui n'entre pas dans le jet du PJ aidé (et qui n'est pas la même que les autres PJ aidant). Les réussites ainsi obtenues (sans overdrive) sont ajoutées à celles du PJ aidé. Une entraide doit toujours se faire avec l'accord du MJ et peut être impossible ou limitée dans certaines situations.

SCÈNE ET PHASE DE CONFLIT

Dans *Knight*, une séance de jeu est divisée entre les scènes et les phases de conflit. La scène est une unité de lieu et d'action durant laquelle les PJ jouent dans l'ordre qu'ils souhaitent, peuvent agir librement et coopérer. La phase de conflit, quant à elle, peut apparaître dans une scène ou entre deux. Elle représente une opposition entre deux PJ, entre un ou plusieurs PJ et un ou plusieurs PNJ et doit être résolue par des jets de dés.

LES TOURS DE JEU

Contrairement à une scène, une phase de conflit fonctionne avec des tours de jeu, c'est-à-dire que chaque protagoniste agit en fonction de son *initiative*, de la plus haute à la plus basse, jusqu'à ce que la phase soit terminée.

En moyenne, un tour de jeu dure entre 6 et 10 secondes et chaque PJ peut, durant ce laps de temps, effectuer une action de déplacement et une action de combat.

L'action de déplacement ne doit pas être décisive et consiste à se déplacer, utiliser des petits objets, faire signe ou utiliser certains modules.

L'action de combat est une tentative de résolution de la phase. Il est possible d'attaquer, de tenter d'avancer un argument ou d'effectuer une action complexe. Elle implique toujours un jet de dés. Un PJ peut choisir d'effectuer une action de déplacement à la place de son action de combat.

LES VALEURS DÉRIVÉES

L'*INITIATIVE*

Elle représente la rapidité du personnage à agir durant une situation risquée ou cruciale. Ce score est déterminé au début de la phase de conflit par la somme de 3D6 auquel s'ajoute le score d'*initiative*.

S'il le souhaite, un PJ peut décider de retarder son action, mais c'est alors tout son tour qui est effectué à une *initiative* plus faible. À son prochain tour, il pourra rejouer à son *initiative* d'origine.

LA *DÉFENSE*

En combat au contact, le score de *défense* est celui à dépasser (pas à égaler) pour réussir à toucher un ennemi et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée. Ce score représente des actions telles que l'esquive ou la parade.

LA *RÉACTION*

Au combat à distance, le score de *réaction* est celui à dépasser (pas à égaler) pour réussir à toucher un ennemi et lui infliger les dégâts de l'arme utilisée. Ce score représente des actions telles que l'esquive ou la mise à couvert.

DÉGÂTS ET SURVIE

Lorsqu'un PJ ou un PNJ passe la *défense* ou la *réaction* de sa cible, il lui inflige des dégâts ou de la violence.

LES DÉGÂTS

Les dégâts d'une arme ou d'un module représentent les dommages causés à un PJ ou un PNJ pris pour cible. Ils impactent les points de santé ou les points d'armure si le personnage en possède. Ils sont symbolisés par la somme de plusieurs D6 à lancer à laquelle s'ajoute parfois un bonus fixe.

LA VIOLENCE

La violence représente la brutalité d'une arme ou d'un module, sa capacité à anéantir les groupes d'ennemis et à causer la peur. Elle fait baisser la valeur de cohésion des bandes ennemies et est symbolisée par la somme de plusieurs D6 à lancer à laquelle s'ajoute parfois un bonus fixe.

LES POINTS DE SANTÉ (PS)

Lorsqu'un PJ tombe à 0 point de santé, il est à l'agonie. Dans cet état, il ne peut que ramper et doit être soigné dans les 3 tours qui suivent sa perte de santé pour survivre et continuer à agir, sinon, il meurt.

GUÉRISON

Les points de santé se récupèrent à raison d'1 point toutes les 6 heures de repos en mission. Ils peuvent aussi se récupérer grâce à l'injection d'un nod (sorte de seringue à injection automatique) de soin.

SE BATTRE AVEC DES ARMES IMPROVISÉES

Dans les lieux qui s'y prêtent (ville, usine…), les personnages en armure Barbarian ou possédant des overdrives de *Force* peuvent se battre avec des éléments du décor. Arracher un élément du décor prend une action de déplacement, frapper avec coûte une action de combat. Plus l'élément est gros, plus il inflige de dégâts ou de violence (de 2D6 à 12D6), au MJ de décider en fonction de la taille de l'objet. Il est impossible pour un chevalier d'utiliser simultanément ses armes habituelles et une arme improvisée.

LA MÉTA-ARMURE

Ce qui fait des PJ de véritables surhommes, ce sont les méta-armures. Chacune possède des capacités spéciales, des overdrives et peut être équipée de modules.

LES POINTS D'ARMURE (PA)

Les points d'armure représentent la solidité de la méta-armure. Arrivée à un score de 0 point d'armure, celle-ci se rétracte automatiquement en une combinaison jusqu'à sa réparation, on dit qu'elle folde. On peut comparer les PA à des points de santé supplémentaires qui s'ajoutent à ceux d'un chevalier et qui sont touchés avant. Les points d'armure peuvent se recharger grâce à des nods d'armure ou à la capacité d'une méta-armure Priest.

À noter que le personnage perd 1 point de santé par tranche complète de 5 points de dégâts infligés à l'armure afin de symboliser les chocs subis.

LES POINTS D'ÉNERGIE (PE)

Chaque méta-armure possède un score de points d'énergie qui sont dépensés lorsque certains modules ou capacités d'armure sont utilisés. Lorsque le score de PE arrive à 0, le PJ en méta-armure ne peut plus utiliser ses modules ou bénéficier de ses overdrives. Les PE peuvent se recharger grâce à des nods d'énergie ou à raison de 6 PE par heure de repos.

LE CHAMP DE FORCE (CDF)

Le score de champ de force d'une méta-armure est soustrait à chaque fois que le PJ subit des dégâts. Si cela amène le total de dégâts à 0, la méta-armure ou le personnage ne subit aucun dégât.

LES OVERDRIVES (OD)

Un overdrive dans une caractéristique confère une réussite automatique au jet de dés l'impliquant (qu'elle soit en base ou en combo). Si deux caractéristiques avec un overdrive chacune sont impliquées, deux réussites automatiques sont ajoutées. Un personnage peut bénéficier de plusieurs overdrives dans une caractéristique, chacun conférant une réussite.

L'ESPOIR

L'espoir d'un personnage est un score qui peut être affecté de bien des manières (peur, dépression, Horreur, prise de substances, solitude, échec d'une mission, etc.). Lorsqu'il l'estime juste, le MJ peut tester l'espoir des PJ et leur volonté. Ce test prend toujours la forme d'un jet base *Sang-Froid* combo *Hargne* avec une difficulté correspondant au désespoir que peut porter la situation (fixée par le MJ). Si un PJ réussit, il ne perd pas d'espoir. S'il rate, il perd 1D6 points d'espoir (ou plus selon la volonté du MJ).

Lorsqu'un PJ arrive en dessous de 10 points d'espoir, il subit un malus d'un dé en moins à lancer pour chaque point en dessous de 10.

Si un personnage tombe à 0 point d'espoir, il devient un chevalier noir, désespéré, et le MJ en prend le contrôle pour l'opposer à ses anciens alliés.

L'HÉROÏSME

OBTENTION

Chaque PJ peut stocker jusqu'à 6 points d'héroïsme. Il n'en a aucun au départ, mais ce score peut augmenter à l'initiative du MJ pour récompenser les actions particulièrement héroïques ou « badass ».

DÉPENSE

Un point d'héroïsme peut être dépensé ainsi :

- Ignorer une mise à l'agonie en ramenant le PJ à 1 point de santé. La dépense du point d'héroïsme s'effectue à la perte du dernier point de santé.
- Ignorer la perte du dernier point d'espoir de la même façon que le dernier point de santé.
- Relancer un jet de dés raté sur l'instant.
- Faire le maximum de dégâts ou de violence d'une arme au cours d'une attaque.
- Ajouter une troisième caractéristique en combo sur un jet (bonus d'overdrive inclus). La dépense s'effectue avant de faire le jet.

JOUER UN PNJ

LES ASPECTS ET VALEURS DÉRIVÉES

Les PNJ, comme les PJ, sont dotés d'aspects et de valeurs dérivées. Toutefois, ils n'ont pas de caractéristiques. Ce sont donc les aspects qui les remplacent. Le MJ doit utiliser le score d'un unique aspect pour effectuer ses tests. Il n'y a pas de combo. Les valeurs dérivées, quant à elles, sont des scores fixes qui s'utilisent de la même façon que pour les PJ. Il existe 2 valeurs spécifiques aux PNJ :

- **Bouclier** : Le bouclier est l'équivalent du champ de force de la méta-armure, à la différence près que seul l'effet *anti-Anathème* permet de l'ignorer.
- **Point faible** : Le point faible est une indication de la caractéristique à utiliser en combo ou en base pour diviser par 2 la *défense* et la *réaction* d'un PNJ attaqué sur l'instant.

Attention : Un MJ peut décider de faire attaquer ses PNJ grâce à n'importe quel aspect, pour peu que celui-ci corresponde à la description de l'attaque (des créatures au masque blanc attaquant dans le dos pourront utiliser l'aspect *Masque*).

LES ASPECTS EXCEPTIONNELS

Les aspects exceptionnels chez les PNJ sont l'équivalent des overdrives et amènent des réussites automatiques à chaque jet de dés du MJ dans l'aspect correspondant. Ils apportent aussi des effets supplémentaires en fonction de leur puissance (qui sont décrits dans leur profil).

LES CAPACITÉS

Chaque PNJ peut avoir une ou plusieurs capacités qui lui confèrent des effets spéciaux. Certaines de ces capacités sont communes à plusieurs PNJ, d'autres n'apparaissent que pour le PNJ concerné. Toutes les capacités d'un PNJ sont intégrées à son profil.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE PNJ

Les **bandes** désignent tous les ennemis qui combattent en grands groupes et ne sont pas dissociables. Ces ennemis agissent toujours à l'*initiative* 1 (sans lancer de dés). De plus, deux scores spécifiques leur sont attribués :

- La **cohésion** : Représente la résistance globale de la bande (ses points de santé, son moral...). Elle ne peut baisser qu'avec la violence des armes et, lorsqu'elle tombe à 0, le MJ considère que la bande est décimée ou en fuite.
- Le **débordement** : À son tour d'*initiative*, une bande n'effectue jamais de jet pour frapper, elle inflige automatiquement son score de débordement qui s'ajoute chaque tour au score effectué précédemment, c'est-à-dire qu'un débordement de 5 dégâts devient au tour suivant 10 dégâts, puis 15 dégâts, etc.

Les **hostiles** sont des ennemis nommés mais de faible puissance. Ils attaquent généralement les chevaliers par groupe de 3, 6 ou 12. Seuls les dégâts des armes peuvent les blesser.

Les **salopards** sont des PNJ puissants, en général capables de tenir tête à un chevalier pendant plusieurs tours. Ils peuvent être entre 1 et 5 par combat. Seuls les dégâts des armes peuvent les blesser.

Les **patrons** sont des PNJ particulièrement puissants, souvent uniques et à même de mettre à terre un ou plusieurs PJ. Seuls les dégâts des armes peuvent les blesser.

« *Même dans nos* **LARMES**
s'attarde l' **ESPOIR** »

Palomydès

SCÉNARIO D'INITIATION
L'ARCHE ET L'OBSCURITÉ

CARACTÉRISTIQUES DU SCÉNARIO

Type de mission : Enquête, ambiance et action

Inspirations : En termes d'ambiance, ce scénario s'inspire librement du film *Dredd* de Pete Travis sorti en 2012. L'ensemble de la bande originale peut d'ailleurs être utilisé pour donner une ambiance sordide, cyberpunk et martiale à la mission.

Ce scénario simple est une introduction à *Knight* et va permettre aux chevaliers de la coterie de se familiariser avec les règles du jeu ainsi que ses grandes thématiques. *L'arche et l'obscurité* se déroule dans l'arche de Londres. Dans une ambiance urbaine entre cyberpunk et occulte, les héros vont devoir enquêter sur des meurtres étranges commis dans une conforteresse vétuste, affronter des adorateurs des ténèbres et stopper un rituel ayant pour but de faire naître les ténèbres à Londres.

SYNOPSIS

Les écuyers sont envoyés par le chevalier de la Table Ronde Lancelot afin d'enquêter sur un meurtre étrangement mis en scène dans la conforteresse 287 située tout au nord de l'arche de Londres, dans le quartier de Cambridge. La victime, Emily Jones, une jeune femme employée au Byrdmart de la conforteresse, a été retrouvée chez elle, horriblement lacérée, un masque blanc cousu sur le visage, le dos percé de 9 crochets reliés au plafond par des fils noirs. La nouvelle du crime a commencé à se répandre dans l'arche, notamment au sein de la conforteresse.

Pour éviter que le désespoir n'envahisse le lieu, les écuyers devront jouer contre la montre, enquêter dans le bâtiment et débusquer les coupables. Ils se rendront bien vite compte que la conforteresse 287 cache bien des secrets et abrite un étrange gang dont les actes sont dédiés aux ténèbres...

ORDRE DE MISSION

Chers écuyers,

L'administrateur général de l'arche de Londres et le gestionnaire de la conforteresse 287 située sur la ville de Cambridge requièrent notre aide. Un horrible meurtre vient d'être commis dans cette même conforteresse. C'est une jeune femme, Emily Jones, employée dans le Byrdmart local, qui a été assassinée. Vous devez trouver les coupables et les ramener à Camelot pour qu'ils soient jugés. Vous devez aussi découvrir les raisons qui ont conduit à ce meurtre infâme. Le poste de milice local et les miliciens vous prêteront main forte. Vous avez carte blanche pour mener toute action nécessaire à votre enquête.

Soyez prompts et sans pitié.

Lancelot

QUELQUES MOTS SUR EMILY JONES

Cette jeune femme de 25 ans est la victime de cette mission.

À l'origine sans histoire, sans famille (ses parents étant décédés à Dublin lors de la première vague d'attaque de l'Anathème) et employée au Byrdmart (le magasin général de la conforteresse), elle a rencontré Marty Elliot, une petite frappe de la conforteresse 287.

L'homme l'a rendue complètement accro à une drogue nommée la penombra et l'a convaincue que les ténèbres étaient le salut de l'Humanité et qu'il fallait leur permettre d'envahir Londres... Malgré ses affirmations complètement folles, Emily a rejoint il y a 10 mois à peine Marty et son groupe, une bande d'une cinquantaine d'individus, trafiquants de penombra, proxénètes, casseurs et rançonneurs qui gangrènent la conforteresse 287.

Plus les jours passaient, plus Emily se rendait compte que la bande était en vérité une secte vouée aux ténèbres. Elle a essayé de s'en sortir, mais trop dépendante à la penombra, elle n'a jamais réussi à s'éloigner de Marty.

QU'EST-CE QU'UNE CONFORTERESSE ?

Les conforteresses de Londres sont d'immenses bâtiments qui ont été créés lors de la transformation de la capitale en arche afin de pouvoir accueillir les très nombreuses populations qui s'y pressaient. On en décompte 300, la conforteresse 1 étant dans le centre-ville de Londres et la conforteresse 300 au point le plus éloigné du centre de l'arche.

Chaque conforteresse comporte une centaine d'étages s'étendant sur 700 à 1000 m^2 avec dans le hall de grandes boutiques et des clubs et aux étages des appartements dédiés aux citoyens moyens (les plus riches résidant en centre-ville). Au sous-sol, généralement sur 4 étages, on trouve des appartements minuscules dédiés aux indigents.

Dans toutes les conforteresses, on trouve plusieurs postes de milice ainsi que des centaines de drones de combat, de surveillance et des systèmes de sécurité. Malheureusement, plus on s'éloigne du centre-ville et plus les bâtiments sont laissés à l'abandon, sans milice ni quiconque pour réparer les systèmes défectueux.

LA PENOMBRA

La penombra est une drogue sous forme de poudre noire très fine que l'on inhale. Elle provoque des hallucinations qui font croire à l'utilisateur qu'il est une autre personne ou une créature, souvent prédatrice et incroyablement puissante. Certaines rumeurs racontent que la penombra proviendrait des ténèbres.

ACTE 1
LA FEMME DE L'APPARTEMENT 133

Les chevaliers, déjà présents à l'arche de Londres, arrivent à la conforteresse 287 en fin de journée alors que la nuit commence à tomber. Ils sont accueillis dans le hall triste et vétuste de la conforteresse par le chef Barnes, responsable de la milice du bâtiment. L'homme est dur, antipathique et semble peu apprécier les chevaliers. Flanqué de quatre miliciens, il emmène les PJ dans un dédale de couloirs, passant plusieurs portiques de sécurité mal gardés puis se dirige vers un petit monte-charge rouillé. Il conduit ainsi les chevaliers au 13e étage, devant l'appartement 133, là où le meurtre a eu lieu.

LA SCÈNE DU MEURTRE

Arrivé devant l'appartement, le chef Barnes explique aux chevaliers que c'est le voisin d'en face qui a retrouvé le corps et alerté la milice. En sortant de chez lui pour se rendre à son travail il y a deux heures seulement, l'homme, dénommé Alex Camp, simple barman dans un club de la conforteresse : le Black Jack, a aperçu que la porte de l'appartement 133 était ouverte. Jetant un œil à l'intérieur, il a alors aperçu l'horrible scène. S'ils le souhaitent, les chevaliers pourront enquêter auprès d'Alex et lui poser quelques questions après avoir visité l'appartement.

En entrant dans l'habitation, les chevaliers découvrent une scène abominable. Dans le salon, une jeune femme nue est debout, les bras levés. Elle porte sur le visage un masque blanc et son corps est marqué de neuf profondes lacérations. C'est cependant un coup de couteau à la gorge qui l'a tuée. Dans son dos et à l'arrière de ses bras, des crochets d'où partent neuf fils noirs, en fait de fins câbles métalliques noirs, reliés à d'autres crochets vissés au plafond la suspendent dans les airs. L'avant de son corps, du cou jusqu'aux pieds, ainsi que la moquette brune sous elle, sont maculés de sang séché.

Tout autour, des dizaines de bougies rouges presque entièrement consumées éclairent encore la scène et lui confèrent une ambiance mystique.

TESTER L'ESPOIR

L'arrivée dans l'appartement 113 est une bonne occasion de tester l'espoir des PJ. Dans *Knight*, la volonté, la force mentale, la résistance au désespoir sont toujours soumises au même jet : *Hargne* combo *Sang-Froid*. C'est l'un des seuls cas où les joueurs ne décident pas du combo qu'ils utilisent.

Par ailleurs, en fonction du côté horrible ou désespéré de la scène, c'est au MJ de fixer la difficulté du test. En cas d'échec, de 1 à 1D6 points d'espoir peuvent être perdus. MJ, n'oubliez pas que dans *Knight*, la plupart des scènes horribles, tristes ou désespérantes vous autorisent à tester l'espoir des PJ !

AMBIANCE DE LA CONFORTERESSE 287

Cet immense bâtiment a été construit il y a à peine un an et était présenté comme un exemple de modernité. Aujourd'hui, il n'abrite presque que des citoyens pauvres, de simples employés ou des indigents. Abîmée, sale et prématurément vieillie par sa proximité avec les ténèbres, la conforteresse 287 possède une véritable ambiance de film d'horreur : lumières blafardes clignotantes, murs délavés aux teintes glauques, haut-parleurs crachant des bruits blancs par intermittence, tuyauterie bruyante, etc. Les drones et caméras de sécurité ne sont plus entretenus et la majorité ne fonctionne plus, de même que le réseau RA (réalité augmentée). De fait, contrairement à la plupart des conforteresses, les gens n'y sont que très peu surveillés et un réseau criminel y est né.

Chaque habitant semble par ailleurs inquiet, ne voulant pas s'attirer de problèmes et pensant avoir été rejeté par l'arche de Londres. Ce n'est pas entièrement faux ni entièrement vrai : la conforteresse 287 est vraiment laissée à l'abandon car « maudite », comme si tout semblait dysfonctionner à l'intérieur, tant au niveau des infrastructures que des gens eux-mêmes. Malgré les réparations et les enquêtes, la source de cette « malédiction » n'a pu être expliquée ni contrée.

DES PROBLÈMES DE TAILLE

Dans une conforteresse, n'oubliez pas MJ que les PJ ne peuvent pas forcément utiliser leur module de saut facilement. De même, le mode Goliath de la Barbarian ne peut pas être utilisé à son plein potentiel car il y a rarement plus de 4 mètres de hauteur sous plafond.

« L'HOMME QUI DOMPTE L'HORREUR EST UN HÉROS »

LANCELOT

Après avoir subi cette vision d'horreur, les PJ peuvent enquêter dans l'appartement. Celui-ci est relativement petit, doté d'un salon, où se trouve la victime, avec une cuisine ouverte. Au fond, se trouve une chambre avec une petite salle de bain. Une unique fenêtre perce dans la chambre et donne sur le parking extérieur de la conforteresse. Elle est solidement fermée et ne possède aucune trace particulière.

Voici les indices que les PJ peuvent trouver sur la victime et quels jets il faut utiliser :

Sur des jets base *Savoir* difficulté facile (1) à normale (3) :

- La jeune femme est morte depuis peu de temps, seulement quelques heures, car même si le sang a déjà séché, il n'y a aucune rigidité cadavérique et aucun insecte nécrophage.
- C'est un coup à la gorge qui l'a tuée et qui l'a vidée d'une grande partie de son sang.
- Les 9 lacérations semblent avoir été faites pour infliger une terrible souffrance.
- Les crochets dans son dos et sur ses bras ont été soigneusement nettoyés et vissés dans les os de son corps – 2 sur la colonne vertébrale, 1 dans la nuque, 2 aux omoplates, 1 sur chacune des épaules, 1 à chacun des coudes – de manière presque chirurgicale, avec une grande précision.

Sur des jets base *Perception* difficulté facile (1) à normale (3) :

- Le masque blanc sur le visage de la victime est un masque de porcelaine, il a été cousu à son visage par un fil blanc très fin, toujours avec grande précision.
- La jeune femme possède un tatouage sur l'épaule représentant une fleur et un nom, « Marty » entrelacés.
- Elle porte sur le bras une trace de piqûre d'aiguille suggérant qu'on lui a injecté quelque chose.
- Elle n'a aucune trace de blessures ou de sang sur les mains ni aucune trace de liens, ce qui suggère qu'elle ne s'est pas débattue et qu'elle n'a pas été attachée. Sans doute a-t-elle été droguée.

Voici les indices que les PJ peuvent trouver dans l'appartement et quels jets il faut réussir :

Sur un jet base *Instinct* ou *Perception* difficulté facile (1) à normale (3) :

- La porte d'entrée n'a pas été fracturée ni forcée ou crochetée, ce qui suggère que la victime connaissait son meurtrier.
- Il y a deux verres sentant encore l'alcool posés dans l'évier.
- On compte une cinquantaine de bougies. Des emballages dans la poubelle prouvent qu'elles ont été achetées au Byrdmart, le magasin général de la conforteresse.
- On trouve dans la poubelle de la salle de bain un étrange petit flacon de faible contenance, vide parsemé de petits résidus de poudre noire. Un simple jet base *Savoir* difficulté facile (1) permet de se rendre compte qu'il s'agit de penombra, une drogue puissante rendant ceux qui en consomment complètement fous.

Sur un jet base *Instinct* ou *Perception* difficulté normale (3) à ardue (5) :

- On trouve dissimulés dans une des aérations quatre petits flacons remplis à ras bord de penombra.

Lorsqu'ils ont terminé et quittent l'appartement, le chef Barnes interroge les PJ sur ce qu'il convient de faire du corps. Là, aux chevaliers de décider, la procédure habituelle étant que la milice locale se débrouille pour contacter la morgue, prévenir la famille s'il y en a une, etc.

Les PJ disposent maintenant de plusieurs pistes : enquêter auprès du voisinage ou au Byrdmart sur les bougies achetées, ou tenter de retrouver Marty.

Ces différentes possibilités sont détaillées ici comme des scènes optionnelles. N'oubliez pas que les chevaliers doivent enquêter à l'ancienne, le réseau de caméras et de drones étant totalement obsolète et laissé à l'abandon.

SCÈNE OPTIONNELLE : ENQUÊTE DE VOISINAGE

Les PJ peuvent interroger les gens du voisinage, notamment Alex Camp. En dehors d'Alex, les voisins du 134 et du 132 peuvent également parler aux chevaliers de ce qu'ils ont vu ou entendu.

Jane Olson, voisine habitant au 132 :

Cette célibataire d'une quarantaine d'années est femme de ménage dans un hôpital. Elle semble, comme tous les gens de l'étage, attristée et fatiguée. Elle ne saura expliquer pourquoi. Elle dit qu'elle a vu de nombreux allers-retours depuis l'appartement d'Emily Jones, plusieurs hommes, parfois en groupe. Elle ne connaissait que très peu sa voisine et n'a rien d'autre à dire.

Mike et Gina Hammond, voisins habitant au 134 :

Ce couple de vieillards, aussi fatigués et attristés l'un que l'autre et quelque peu voyeurs, a plusieurs choses à dire :

- D'abord, ils ont entendu pas mal de bruit chez leur voisine ces derniers jours, notamment de la musique forte ainsi que des éclats de voix, sans pour autant entendre ce qui se disait.
- Ensuite, ils ont vu un jeune homme blond, vêtu d'un blouson de cuir marron et d'un jean (en somme, Marty Elliot) venir très souvent à l'appartement 133. Il était parfois accompagné de plusieurs autres hommes, des jeunes pour la plupart.
- Ils disent que, il y a quelques heures, en fin d'après-midi, ils ont entendu des hommes sortir de l'appartement. Ils ont entendu des voix, mais rien de plus.

Alex Camp, voisin d'en face habitant au 143 :

Ce jeune homme travaillant au Black Jack est un petit brun avec un peu d'embonpoint. Il est très inquiet et semble intimidé par les chevaliers. Il expliquera comment s'est déroulée la scène : il quittait son appartement pour son service du soir, a vu la porte ouverte, a jeté un œil et a découvert la scène abominable. Il a tout de suite appelé la milice. Si les chevaliers l'interrogent avec un jet base *Parole* difficulté facile (1) à normale (3), ils peuvent apprendre que :

- Alex était amoureux d'Emily, il allait parfois chez elle pour discuter.
- Emily avait de mauvaises fréquentations, notamment un groupe d'hommes, des petites frappes qu'Alex voit régulièrement au Black Jack. Leur chef connaîtrait bien le patron du club, un certain Avi Hausman.
- L'un d'entre eux, un blond avec un blouson de cuir marron, l'a menacé s'il voyait encore Emily. Il ne connaît pas son nom, mais sa description évoque une fois de plus Marty.
- Il n'a pas d'alibi particulier, si ce n'est qu'il a appelé la milice.

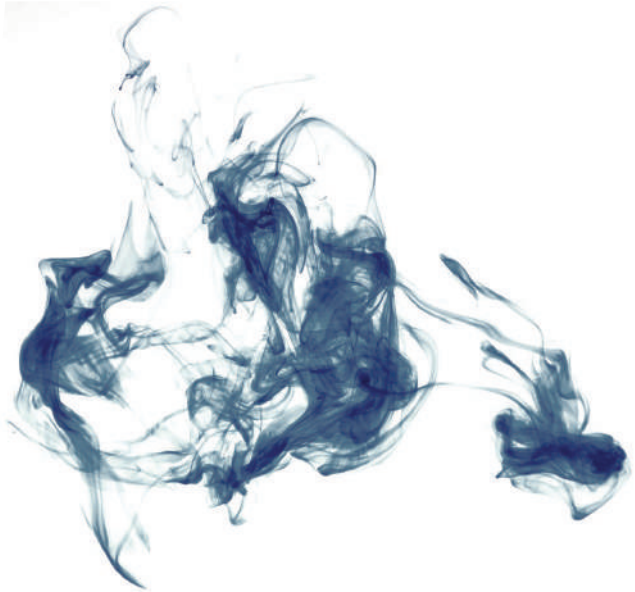
SCÈNE OPTIONNELLE : ENQUÊTE AUPRÈS DE LA MILICE

Naturellement, les chevaliers peuvent se rapprocher de la milice et du chef Barnes pour obtenir quelques informations. Le poste principal de la milice est situé au rez-de-chaussée, dans le hall numéro 1. Malgré son animosité envers les PJ, Barnes peut donner quelques informations sur la bande traînant au Black Jack ainsi que sur Emily. La milice peut aussi offrir une aide physique au cas où.

- Le Black Jack est un club situé au rez-de-chaussée de la conforteresse ayant la réputation d'être assez malfamé. Il y aurait pas mal de criminels qui y traîneraient, notamment des gens de plusieurs bandes organisées et la milice intervient souvent pour mettre fin à des bagarres.
- La milice n'a pas d'accès aux données numériques des gens résidant dans la conforteresse 287, étant donné que très peu ont accès à une vraie technologie... Le réseau à réalité augmentée ne fonctionne plus ici. De fait, les miliciens n'ont que très peu de regard sur ce qui se trame dans la conforteresse 287.
- Les miliciens possèdent très peu de fichiers sur les bandes de la conforteresse. Ils savent cependant que beaucoup trafiqueraient drogue, armes, etc.
- Les miliciens avouent, si on leur demande, n'être qu'une cinquantaine pour une aussi grande conforteresse.

SCÈNE OPTIONNELLE : ENQUÊTE AU BYRDMART

Si les PJ se rendent jusqu'au Byrdmart situé au rez-de-chaussée de la conforteresse, ils peuvent interroger les caissiers ou demander à rencontrer le gérant, Samuel Bass. L'homme ou les caissiers expliqueront qu'un homme a commandé de grandes quantités de bougies rouges. Il les a fait livrer à une adresse dans la conforteresse, au club le Black Jack.



ACTE 2
LES TRAFIQUANTS

À ce stade, les PJ devraient normalement vouloir se rendre au club le Black Jack pour poursuivre leur enquête et tenter de retrouver la « bande ».

Alors qu'ils arrivent devant le club, dans un des nombreux grands halls de la conforteresse, le numéro 9 pour être précis, les lumières commencent à vaciller et s'éteignent complètement durant quelques instants. On entend alors seulement les basses sourdes de la musique provenant du club et des murmures inintelligibles par-dessus. La lumière se rallume après quelques secondes et rien de particulier ne se passe.

Pour entrer dans le club, il n'y a qu'une petite porte blindée rouge encastrée dans l'épais mur de béton du hall. Des affiches sordides – on y voit un masque blanc rieur entouré de cadavres – d'un groupe nommé les « enfants du masque » sont visibles un peu partout autour de la porte. Un huis, à hauteur d'yeux, permet au videur de voir qui souhaite entrer.

En se présentant à lui comme des chevaliers en méta-armures, les PJ peuvent entrer sans problème après quelques minutes d'attente où le videur semble discuter avec quelqu'un derrière la porte.

Lorsqu'ils entrent dans le club, les PJ peuvent se rendre compte de l'ambiance glauque qui y règne et de la musique assourdissante. Comme pour le reste de la conforteresse, tout y est vétuste et abîmé. Les murs sont sales, le sol collant, les lumières vacillantes et peu nombreuses et seul un stroboscope au plafond éclaire le club par petites saccades. Bref, le Black Jack ressemble plus à un squat qu'à une boîte de nuit.

Après avoir passé un couloir d'entrée avec un vestiaire, les PJ pénètrent dans la salle principale : on y trouve un bar sur le mur à droite et au fond une scène où joue le groupe « les enfants du masque ». Il est composé de quatre garçons et d'une fille portant un masque de porcelaine blanche sur le visage. L'ensemble joue fort et mal une musique violente et dissonante, soutenue par les cris et hurlements de la jeune femme. Bien évidemment, les PJ ne manqueront pas de remarquer la ressemblance entre le masque blanc de la chanteuse et celui de la victime. Devant le groupe, une foule d'environ 500 individus danse, pogote et se bouscule au rythme effréné des basses. Malgré la musique et la lumière stroboscopique, les PJ peuvent s'apercevoir qu'ils sont observés, comme s'ils étaient des intrus.

Les PJ peuvent décider d'interroger des gens dans la boîte de nuit, mais ils se heurteront parfois au mutisme et souvent à des mots ou des phrases complètement incompréhensibles : « *Nous sommes des masques et le masque est nous* » ; « *Tu vois la lumière comme je vois l'obscurité* » ; « *Mon visage n'est pas le mien mais celui d'un autre* » ; « *Ma peau me brûle comme de la porcelaine* » ; etc.

Un jet base *Perception* ou *Savoir* difficulté normale (3) permet ainsi de voir que la très grande majorité des gens dans le club est complètement défoncée à la penombra.

RENCONTRE AVEC AVI

S'ils se font remarquer comme étant des chevaliers ou s'ils interrogent le barman ou le videur, les PJ seront rapidement rejoints par un homme qui souhaite s'entretenir avec eux dans son bureau. C'est Avi Hausman, le patron de la boîte. Cet homme d'une cinquantaine d'années, habillé de façon raffinée et à l'allure sympathique, semble très fatigué et inquiet. Si les PJ acceptent de le suivre, ils empruntent une petite porte et montent un escalier aboutissant à un bureau sans prétention.

Avi leur dit plusieurs choses :

- Son club, autrefois select et semblable à un cabaret, est aujourd'hui contrôlé par un gang qui se fait appeler « 13 Masks ». Ce serait un gang violent, impliqué dans plusieurs trafics, notamment celui de la penombra, et surtout agissant activement pour répandre cette drogue dans la conforteresse. En fait, le gang vient des quartiers du sous-sol de la conforteresse et se sert du club comme d'une plaque tournante vers les étages les plus élevés.
- Avi est angoissé et souhaite que les chevaliers débarrassent son club des « 13 Masks ».
- Le gang qui contrôle le Black Jack serait dirigé par un certain Marty Elliot, une racaille qui vit au sous-sol n° 4, à l'étage des indigents. La milice ne se rend quasiment jamais à cet étage car ils sont trop peu nombreux et se font souvent agresser. De plus, le gang des « 13 Masks » serait bien armé et posséderait quelques armes de guerre.

Un jet base *Parole* difficulté facile (1) à normale (3) permet d'en apprendre encore un peu plus :

- Deux à trois fois par semaine, les « 13 Masks » se font livrer des articles au club, dernièrement c'était 60 mètres de câble fin, trois boîtes de vingt crochets, des dizaines de bougies et neuf masques de porcelaine. Apeuré par le gang, Avi laisse faire et met à disposition son arrière-salle. Il ne reste aucun de ces objets dans l'arrière-salle. Ils ont été livrés hier et récupérés par le gang ce matin.
- Le chef du gang, Marty Elliot, serait un illuminé qui aurait séjourné à l'hôpital psychiatrique de Cambridge durant 3 ans parce qu'il était victime d'hallucinations et de visions sordides. Avi n'en sait pas plus.

Une fois la discussion terminée et lorsque les PJ s'apprêtent à sortir du bureau, Avi les met en garde contre les « 13 Masks » et ce qui se passe dans la conforteresse. Il affirme que, depuis sa création, la conforteresse est maudite, malsaine et que beaucoup de gens s'y suicident ou en disparaissent. Ce ne sont que des rumeurs et Avi n'a aucune preuve, mais visiblement, les gens sont bel et bien désespérés.

GUERRE DANS LE CLUB

Lorsqu'ils reviennent dans la salle principale du club, les PJ peuvent se rendre compte de deux choses étranges :

- D'abord, la musique s'est arrêtée et le groupe, notamment la chanteuse, fixe les chevaliers.
- Ensuite, tous les gens qui dansaient et se bousculaient sont immobiles, tournés vers les PJ, les yeux écarquillés, un sourire figé sur les lèvres.

Après une poignée de secondes, la chanteuse éclate d'un rire glaçant, la musique reprend et la foule hurle de rire tout en se ruant sur les PJ. Les chevaliers vont devoir affronter une bande puissante de désespérés.

Tant que le groupe joue, la cohésion de la bande récupère 6D6 points par tour de jeu. Si les PJ obligent le groupe à arrêter de jouer, en tuant ses membres, en cassant le matériel, quelques tirs ou coups suffisent, la bande perd automatiquement 3D6 points de cohésion par tour. Il faut donc stopper le groupe et la chanteuse pour pouvoir éliminer la bande dans les meilleures conditions. Par ailleurs, une fois la cohésion de la bande réduite à 0, la plupart des désespérés fuient dans la conforteresse.

Attention, si les PJ anéantissent la bande sans stopper la musique du groupe, cela veut dire qu'ils ont tué tous les désespérés. Dans ce cas, le MJ doit tester leur espoir difficulté difficile (6) et leur faire perdre 2D6 + 1 points d'espoir s'ils ratent.

PROFIL DE LA BANDE

Nom : Désespérés du bar

Type : Bande

Tactique : Les désespérés du bar se ruent sans distinction sur les chevaliers. Ils ne s'arrêteront que si la musique jouée par le groupe est réduite au silence.

Défense	1
Réaction	1
Initiative	1
Cohésion	100
Débordement	7
Chair	6
Bête	8
(les autres aspects ne sont pas nécessaires)	

Désespérant : Si un PJ attaque et fait des morts parmi la bande, il doit réussir un test base *Hargne* combo *Sang-Froid* difficulté normale (3) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.

INTERROGER LES « ENFANT DU MASQUE »

Une fois le combat terminé, si les membres des « enfants du masque » sont encore vivants, tout du moins la chanteuse, ils peuvent être interrogés. La chanteuse s'exprime difficilement, comme si les mots ne voulaient pas sortir de sa bouche. Gavée de penombra jusqu'aux yeux, elle reste cependant une jolie jeune femme brune d'à peine vingt ans sous son masque. À cause de l'abus de penombra, elle possède autour de la bouche et des yeux des veines noires qui la rendent presque monstrueuse.

Avec des jets base *Parole* difficulté normale (3) à difficile (6), les PJ peuvent apprendre plusieurs choses de la part de la jeune femme qui se nomme Sonia qui était secrétaire administrative dans un bureau jusqu'à il y a peu. Attention, la scène de l'interrogatoire doit être complexe et éventuellement longue car, souvent, la jeune femme entame une logorrhée incompréhensible. Elle parle comme les drogués qui assistaient à ses concerts. Cela dit, entre ses phrases sibyllines, elle avoue des choses intéressantes :

- La drogue circule dans toutes les strates de la conforteresse, notamment grâce à des bars et des clubs qui offrent de la penombra à leurs habitués.
- Ce sont les 13 Masks qui sont à la tête de ce trafic.
- Les 13 Masks sont dirigés par un dénommé Marty.
- Marty a des visions et a fait des 13 Masks une véritable secte, organisant des rituels étranges et composant des musiques dissonantes qui entrent en résonance avec la penombra et semblent commander les drogués, comme si le son leur donnait des ordres. Ce sont les compositions de Marty que le groupe joue à sa demande.
- Marty organise des rituels sanglants issus de ses visions. Une créature nommée « le Masque » lui aurait dit comment faire pour laisser les ténèbres entrer dans la conforteresse.
- Alors complètement droguée, avec le masque de porcelaine sur le visage, la jeune femme dit qu'elle sentait qu'elle était habitée par une entité supérieure.
- Marty et sa bande traînent au 4e sous-sol de la conforteresse. Y entrer sera difficile car l'ensemble du sous-sol est leur territoire.

ACTE 3
LE 4E SOUS-SOL

Si les PJ ont tué la chanteuse, ils devront se rendre dans les sous-sols sans ces informations et découvrir ces pans de vérité autrement, soit directement auprès de Marty à la fin du scénario ou encore auprès des autres membres du groupe qui peuvent leur fournir ces indices si le MJ le désire.

Avant de se rendre au 4e sous-sol, les PJ peuvent demander des renforts, aux miliciens par exemple, qui envoient une vingtaine de personnes sécuriser les différentes entrées. À ce stade de la mission, les PJ peuvent facilement se rendre compte que les miliciens sont terrorisés et démunis face au 13 Masks et qu'entrer dans le 4e sous-sol est pour eux un peu comme pénétrer en enfer.

LE TERRITOIRE DES 13 MASKS

Pour entrer dans le 4e sous-sol, les PJ peuvent emprunter soit un monte-charge, soit descendre par les escaliers. Attention, car s'ils choisissent les escaliers, ils vont découvrir que le 3e sous-sol s'est presque entièrement effondré et devront sauter l'équivalent de 3 mètres pour accéder à l'étage inférieur. Il y a des débris partout, l'électricité ne fonctionne pas et seules des bougies rouges éclairent les allées encombrées de l'étage. La plupart des appartements sont inhabités ou fermés à clé et un silence de mort règne partout.

COMBATTRE EN BARBARIAN

Le 3e sous-sol s'étant effondré, la hauteur sous plafond est de 8 mètres. Cela laisse donc la possibilité à une méta-armure Barbarian de se déployer entièrement et d'utiliser à sa guise les débris de murs qui ont chuté au 4e sous-sol.

Alors qu'ils pénètrent plus profondément dans l'étage, toutes les bougies autour des PJ sont soufflées d'un seul coup. Les héros sont alors totalement plongés dans le noir. S'ils ont déployé leur méta-armure, celle-ci active automatiquement le mode vision nocturne et des éclairages peuvent être allumés. Une poignée de secondes plus tard, ils subissent des assauts violents à l'arme de guerre.

Ce sont des membres des 13 Masks qui attaquent. Drogués et littéralement possédés par des créatures des ténèbres, ils constituent des hostiles. On en compte deux par PJ. Ils attaquent majoritairement au tir avec des fusils (leur profil est indiqué ci-contre).

PROFIL DES MEMBRES DES 13 MASKS

Type : Hostile

Tactique : Les membres des 13 Masks attaquent à distance en vidant leur chargeur et rechargeant maladroitement. Au corps à corps, ils cherchent à attaquer le PJ ayant le moins de points d'armure ou de points d'espoir, mais privilégient toujours l'usage des tirs. De plus, connaissant bien l'étage, ils peuvent se cacher dans des appartements, des recoins ou encore prendre les PJ à revers.

Défense	3	*Chair*	3
Réaction	4	*Bête*	4
Initiative	3	*Machine*	6
Points de santé	20	*Dame*	2
		Masque	6

Capacités :

Mitraillage : Lorsque le PNJ attaque à distance, il reçoit un bonus de 1 réussite automatique à ses jets.

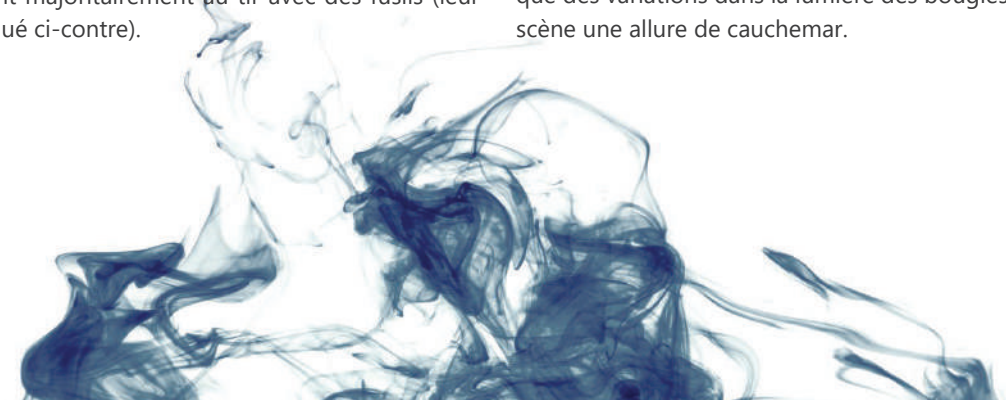
Désespérant : Après le combat, si les PJ l'ont gagné, ils doivent tester leur espoir difficulté facile (1) et perdre 1D6 point d'espoir s'ils ont raté.

Drogué à la penombra : Le PNJ est un humain plus résistant que la moyenne, il ignore la douleur et possède donc plus de points de santé.

Arme à distance		**Fusil d'assaut**	
Dégâts	3D6 + 6	Portée	Longue

Arme de contact		**Barres de fer, couteaux, battes**	
Dégâts	2D6 + 3	Portée	Contact

Une fois les ennemis battus, les PJ peuvent continuer leur exploration de l'étage. À mesure qu'ils s'enfoncent dans les méandres du territoire, l'ambiance se fait plus lourde : des cris de douleur se font entendre, des murmures ainsi que des variations dans la lumière des bougies donnent à la scène une allure de cauchemar.



LE 13E MASQUE

Après avoir exploré un peu l'étage, les PJ arrivent face à un grand appartement sale, ressemblant à un squat, avec des matelas sur le sol et des taches étranges, dont la porte est complètement ouverte. En regardant à l'intérieur, les PJ peuvent voir une scène quasi identique à celle de l'appartement 133, le meurtre rituel d'Emily : une jeune femme est suspendue par neuf câbles fins partant de crochets fixés à son dos, elle a un masque blanc cousu sur le visage et en plus de neuf lacérations sanglantes, sa gorge vient d'être tranchée. En effet, la jeune femme vient juste d'être tuée. Le sang coule encore à flot de sa gorge et ses blessures saignent abondamment.

S'ils pénètrent dans la pièce, les PJ peuvent alors voir Marty tenant un couteau dans sa main et portant un masque de porcelaine sur le visage. Autour de lui, quelques membres des 13 Masks s'apprêtent à tirer sur les chevaliers.

Mais avant que le combat commence, un fait étrange se produit : le corps de la jeune femme est pris de spasmes, elle se met à hurler et à rire. Les câbles dans son dos lâchent soudainement et son corps, sa peau comme sa chair semblent devenir aussi sombres que la nuit. La créature provient de l'Anathème, c'est une entité du Masque. Elle est assistée par un nombre de gangers égal au nombre de PJ multiplié par deux. De plus, une nappe d'obscurité, semblable à une nuit profonde, émane d'elle et s'étend à tout l'étage. Çà et là, des créatures à peine tangibles et parées de masques blancs semblent se matérialiser dans cette obscurité surnaturelle. Marty, quant à lui, part rapidement dans l'arrière-salle en hurlant comme un dingue : « *Enfin, il est parmi nous !* ».

Les PJ ont là plusieurs choix : bien évidemment combattre l'entité du Masque, les gangers et les sbires du Masque, mais aussi poursuivre Marty dans l'arrière-salle. Si un PJ choisit cette option, Marty peut facilement être rattrapé, le jeune homme s'enfuyant par une porte secrète menant à un dédale de tunnels et de couloirs s'étalant sous Cambridge.

Sinon, tous les héros combattent l'entité du Masque, ses sbires et les membres des 13 Masks (ces derniers ont le même profil que ceux affrontés précédemment dans les couloirs du 4e sous-sol). Le profil de l'entité du Masque et de ses sbires sont indiqués ci-contre.

PROFIL DE L'ENTITÉ DU MASQUE

Type : Patron

Tactique : Cette créature rapide aime se téléporter et infliger des attaques multiples au personnage le plus blessé ou abîmé du groupe de chevaliers. Brutale et rapide, elle est difficilement atteignable au corps à corps mais craint particulièrement les armes à distance.

Défense	7	*Chair*	6
Réaction	3	*Bête*	10
Initiative	9	*Machine*	6
Points de santé	80	*Dame*	2
Bouclier	6	*Masque*	10

Capacités :

***Masque* exceptionnel mineur (2) :** Le PNJ ajoute son score de *Masque* exceptionnel à son score de *défense*. Ce bonus est déjà ajouté

Téléportation courte : Une fois par tour, la créature peut se téléporter au contact de n'importe quel PJ. Si elle effectue une attaque juste après une téléportation courte, la *défense* du PJ attaqué est divisée par deux (arrondi au supérieur et uniquement pour cette attaque).

Griffes des ténèbres : Une fois par tour, le PNJ peut ignorer les points d'armure et infliger ses dégâts directement sur la santé.

Actions multiples (1) : Le PJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son *initiative*.

Arme de contact	**Griffes en élément alpha**
Dégâts	2D6 + 6
Effet	*Dispersion 3* : Les dégâts de l'arme s'appliquent à 3 PJ proches les uns des autres

PROFIL DES SBIRES DU MASQUE

Type : Bande

Tactique : Les sbires du Masque sortent des ténèbres surnaturelles pour assaillir de toutes parts les chevaliers. À peine tangibles, ils sont très sensibles à la lumière.

Capacité :

Hypersensibilité lumineuse : Toute attaque infligée avec l'effet *lumière* ou associée à une source lumineuse éblouissante lui rajoute 2D6 de violence.

Défense	3	*Chair*	6
Réaction	2	*Bête*	10
Initiative	1	*Masque*	10
Cohésion	100	Débordement	12
(les autres aspects ne sont pas nécessaires)			

Si les PJ réussissent à tuer l'entité du Masque qui s'écroule en un tas de scories noires, ses sbires disparaissent et les gangers fuient. La nuit semble tout à coup moins profonde et moins oppressante. Les héros peuvent tenter de poursuivre Marty, si ce n'est déjà fait. En passant par la porte secrète de l'arrière-salle, qui est grande ouverte, ils peuvent poursuivre le jeune homme dans le dédale de tunnels sous la conforteresse. Un simple jet base *Perception* difficulté facile (1) permet de pister le jeune homme et de le rattraper. Les PJ peuvent se rendre compte que le dédale de tunnels est un ancien réseau d'égouts abandonnés qui mène au dehors de la conforteresse.

INTERROGER MARTY

Une fois Marty attrapé, les PJ peuvent l'interroger et fouiller son appartement. Le jeune homme est instable et étrangement joyeux.

En interrogeant Marty, ils peuvent apprendre avec des jets base *Parole* difficulté facile (1) à normale (3) que :

- Le jeune homme a des visions et entend des voix depuis que l'Anathème est arrivé sur Terre. Les voix lui ordonnent de faire des choses et les visions lui montrent où il doit se rendre.
- Ce sont les voix et les visions qui lui ont permis de fonder son gang et de trouver des sources d'approvisionnement en penombra.
- Les voix voulaient que la conforteresse 287 devienne le réceptacle aux ténèbres. En tuant des jeunes personnes selon un rituel précis, il est possible d'appeler des séides d'un être qui se fait appeler le Masque. Un véritable dieu, qui existe réellement selon Marty, et dont les envoyés sont des anges de rédemption.
- Emily devait être la candidate parfaite, mais le rituel a échoué. Il a cependant réussi, avec ses hommes, à enlever une jeune droguée et à la sacrifier. Le meurtre rituel a d'ailleurs fonctionné.
- La penombra serait une drogue créée par le Masque et rendant les utilisateurs, au fur et à mesure des prises, de plus en plus proches du Masque et des créatures des ténèbres, jusqu'à en devenir réellement. D'ailleurs, la drogue réagirait aux sons et grâce à certaines tonalités, les drogués seraient contrôlables à la manière de rats suivant le flûtiste de Hamelin.

Avec des jets base *Parole* ou *Aura* difficulté normale (3) à difficile (6), les PJ peuvent apprendre auprès de Marty que :

- La drogue est fabriquée à l'extérieur.
- La conforteresse n'est pas maudite mais seulement laissée à l'abandon par les autorités immortelles qui considèrent que seuls les citoyens de Londres méritent de vivre.
- Beaucoup de gens dans la conforteresse prennent régulièrement de la penombra.
- Maintenant que Marty a réussi à faire éclore les ténèbres dans la conforteresse grâce aux rituels, les voix et les visions le laisseront tranquilles et il pourra vivre en paix.

Si les PJ demandent d'où Marty tire sa penombra, où il s'approvisionne, le jeune homme n'avoue pas tout de suite, visiblement plus terrorisé par son mystérieux mécène que par les chevaliers. Les PJ doivent donc être intimidants ou bien argumenter pour lui faire cracher le morceau. Après un échange musclé ou finement mené grâce à un jet base *Parole* ou *Aura* difficulté ardue (5) à difficile (6), Marty avoue.

- L'homme qui l'approvisionne se fait appeler Clay et habite dans un petit village au nord de Cambridge nommé Cottenham.
- L'homme aurait une méta-armure, semblable à celle des chevaliers.
- Il n'aurait cependant aucun blason sur son armure et celle-ci serait abîmée. MJ, laissez vos joueurs faire eux-mêmes les déductions qui s'imposent.

Marty serait donc approvisionné par un chevalier noir, non loin de Cambridge. Une fois le jeune homme ramené aux étages supérieurs, les PJ sont contactés par Lancelot qui leur demande un rapport. Si les PJ lui expliquent qu'ils ont attrapé le coupable et, par exemple, éliminé certains membres de son gang, alors leur supérieur les interroge un peu puis leur demande de revenir à Camelot avec le coupable.

ÉPILOGUE

Une fois arrivés à Camelot, les PJ peuvent débriefer avec Lancelot et expliquer ce qui se trame dans la conforteresse 287. S'ils se montrent assez explicites, plusieurs équipes de chevaliers seront envoyées pour « sécuriser et assainir » l'immense bâtiment. Marty, quant à lui, est jugé coupable et mis en prison dans les cachots du Knight.

Si les PJ parlent du dénommé Clay au chevalier de la Table Ronde, ils se voient répondre qu'une enquête doit être vite menée dans le village de Cottenham et qu'il faut rapidement se renseigner sur l'homme.

RENDEZ-VOUS À LA PREMIÈRE MISSION DU LIVRE DE BASE *KNIGHT* POUR POURSUIVRE CETTE AVENTURE !

Cartes et géolocalisation

Module de vision nocturne

Zoom X 40

IA modèle Squire
Permet d'offrir au chevalier un contrôle total de son armure

Affichage et outils à réalité augmentée
Permettent au porteur de voir l'extérieur de l'armure une fois le casque fermé

Communicateurs
Permet de rester en contact avec Camelot et le reste de son équipe

Pack
Petit sac à dos blindé avec des compartiments hermétiques et illuminés de lampes à UV

Balise
Émet 24h/24 la position du chevalier au Knight

Module fold
Capacité de déployer ou rétracter sa méta-armure en une combinaison

Lampes à UV

Champ de force cinétique
Première muraille contre les attaques subies par le chevalier

Verrou hermétique, régulateur d'oxygène et filtres
Peut se rendre totalement hermétique avec 6h d'autonomie en oxygène

Module rack
Conservation des armes sous la forme de rectangles équipés d'une poignée à la ceinture

Maille céramique, circuits de refroidissement et diffuseur de chaleur
Pour résister aux flammes comme au froid extrême

Chronomètre à élément alpha
Pour ne pas perdre la notion du temps dans les ténèbres

Diffuseur d'antalgiques
Diffuse une dose calculée d'antidouleurs efficaces lors d'une blessure

Signal de secours
Permet d'activer un signal de détresse vers Camelot et les avant-postes les plus proches

Blindage ablatif

Système de survie subaquatique
Petits réacteurs à propulsion sous-marine pour nager et sortir de l'eau sans difficulté

TECHNOLOGIES STANDARDS DES MÉTA-ARMURES DU KNIGHT

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Ce kit propose cinq personnages prétirés qui représentent chacun des manières très différentes de se confronter aux scénarios de *Knight*. Tous sont déjà individuellement équipés et armés, mais leur équipement commun est décrit dans cette page avec en plus la description des caractéristiques et des différents effets présents dans les profils de leurs armes. Il est donc conseillé que chaque joueur se dote d'une copie des pages 22 et 23.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES ET MODULES

Dégâts : Symbolise les dommages infligés à une cible sur ses points de santé ou ses points d'armure (si elle en possède).

Violence : Symbolise les dommages infligés à la cohésion d'une bande.

Portée : Pour les armes et certains modules, la portée représente la distance maximum à laquelle une arme peut toucher sa cible sans malus.

- **Contact :** La très grande majorité des armes de contact ont cette portée, qui équivaut à deux mètres ou moins.
- **Courte :** Entre 2 et 15 mètres.
- **Moyenne :** Entre 15 et 50 mètres.
- **Longue :** Entre 50 et 300 mètres.
- **Lointaine :** Plus de 300 mètres.

Énergie : Ce score représente le nombre de points d'énergie utilisés lors d'une action avec ce module, cette capacité ou cette arme.

Durée : La durée représente le temps durant lequel le module est actif dès son utilisation. Sauf précision contraire, un module peut être stoppé durant le tour du joueur.

- **Instantanée :** Le module est actif pour une action du tour où il est activé.
- **X tours / X secondes :** Le module est actif durant X tours en phase de conflit ou durant X secondes en dehors des phases de conflit. Passé les X secondes ou les X tours, il se désactive automatiquement.
- **Une scène / une phase de conflit :** Le module est actif durant toute la scène ou toute la phase de conflit. Il se désactive automatiquement après.
- **Jusqu'à désactivation :** Le module reste actif jusqu'à ce que le chevalier décide de le stopper.

Activation : Si utiliser une arme coûte toujours une action de combat, certains modules utilisent des actions particulières pour être activés.

- **Aucune :** Ce terme signifie que le module n'a besoin d'aucune action pour être activé. Toutefois, il ne peut être utilisé qu'une seule fois durant le même tour.
- **Action de déplacement :** Cela signifie que le module peut être activé en dépensant une action de déplacement durant un tour de phase de conflit. En dehors d'une phase de conflit, son activation prend 1 à 3 secondes.
- **Action de combat :** Ces termes signifient que le module est activé en dépensant une action de combat durant un tour en phase de conflit. En dehors d'une de ces phases, son activation prend 3 à 6 secondes.
- **Un tour :** Cela signifie que le module met un tour complet à s'activer, remplaçant ainsi les actions de mouvement et de combat du tour en phase de conflit. En dehors d'une phase de conflit, le module met 6 à 10 secondes à s'activer.

EFFETS DES ARMES ET MODULES

Dans *Knight*, les armes et modules possèdent des effets. Sauf précision contraire, tous les effets d'une arme s'appliquent en même temps.

Anti-Anathème : L'arme ignore la valeur de bouclier et de *Chair* exceptionnelle de la créature ou bande de l'Anathème prise pour cible.

Anti-véhicule : Lorsque l'arme tire sur un véhicule ou un colosse, elle inflige ses dégâts normaux, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas divisés par 10 contre ces énormes ennemis.

Assistance à l'attaque : Lorsqu'un jet pour toucher est effectué avec cette arme, chaque réussite excédentaire au-dessus du score de *réaction* ou de *défense* de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât ou de violence supplémentaire.

Barrage X : Au lieu de faire une attaque et au prix de son action de combat, le chevalier peut décider de diminuer la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé d'un nombre de points égal à X jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement. Aucun test d'attaque ne doit être effectué, l'effet s'appliquant automatiquement. Plusieurs effets de *barrage* peuvent s'appliquer sur une même cible.

Chargeur X : L'arme ou le module dispose d'un nombre d'utilisations par mission indiqué par X. Une fois utilisé autant de fois que X, on estime qu'il ne peut plus faire feu.

Choc X : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect *Chair* (divisé par 2 pour un PNJ) de la cible, celle-ci perd ses X prochaines actions. Cet effet ne fonctionne pas contre les bandes. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler alors que la cible est déjà sous l'effet *choc*. Dans certaines circonstances, l'effet *choc* peut être considéré comme automatique à condition que la cible soit touchée.

Dégâts continus X : L'arme inflige X points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours. Ces dégâts ignorent les éventuels scores de CdF ou de bouclier. L'effet ne peut se stopper que si la cible reçoit les soins appropriés ou s'il se termine de lui-même. Il ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

Désignation : L'arme peut désigner une cible (pas une bande) une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite pour toucher la cible et ignorent les éventuels échecs critiques lorsqu'ils tentent de la toucher. Désigner une cible ne coûte pas d'action. Il n'y a aucun test à effectuer et la portée de la *désignation* est celle de l'arme utilisée. La cible demeure désignée durant toute la scène ou toute la phase de conflit. L'effet ne peut être cumulé sur une même cible.

Destructeur : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul PA est touché, l'effet *destructeur* est appliqué.

Deux mains : Le chevalier doit utiliser ses deux mains pour frapper ou tirer avec l'arme. Utiliser à une main une arme possédant cet effet est impossible.

Dispersion X : L'arme peut toucher et appliquer ses dégâts à plusieurs ennemis du moment qu'ils sont à moins de deux mètres les uns des autres. X représente le nombre d'ennemis que l'arme peut toucher dans une même action. Un seul jet d'attaque est à effectuer contre un seul ennemi. Les ennemis proches subissent les dégâts et les autres effets que *dispersion,* à condition que le résultat du test d'attaque dépasse leur score d'opposition. Cet effet n'affecte pas les bandes Attention : Si l'effet est utilisé contre des ennemis au contact avec un autre PJ, ce dernier peut aussi subir les dégâts.

Jumelé (akimbo) : Lorsqu'on utilise deux exemplaires de cette arme en style akimbo, le malus est diminué de 2 (soit 1 dé de malus au lieu de 3).

Lesté : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute le score de la caractéristique *Force* multipliée par deux (sans les OD) lorsqu'il détermine les dégâts plutôt que sa *Force* seule.

Lumière X : Lorsqu'un personnage frappe une créature ou une bande de l'Anathème, les scores de *défense* et de *réaction* de cette dernière sont réduits de la valeur X jusqu'à la fin du prochain tour d'*initiative* de l'attaquant. Cet effet ne peut pas se cumuler sur une même cible.

Meurtrier : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts. Si un seul point de dégâts passe l'armure, le bouclier et le CdF de la cible, l'effet *meurtrier* est appliqué.

Orfèvrerie : Lorsque l'arme est utilisée, le PJ ajoute sa caractéristique *Dextérité* (+1 point par overdrive) aux dégâts, en plus d'autres caractéristiques déjà incluses.

Parasitage X : Cet effet s'applique uniquement aux éléments technologiques. La cible perd automatiquement ses X prochaines actions. Attention, l'effet ne peut pas se cumuler.

Pénétrant X : L'arme ignore une valeur X de champ de force. Si la valeur est égale ou supérieure au CdF de l'ennemi, celui-ci est tout simplement ignoré et les points d'armure ou les points de santé sont directement touchés. Cet effet ne fonctionne pas contre le score de bouclier d'une cible.

Perce armure X : L'arme ignore une valeur X d'armure. Si la valeur est égale ou supérieure aux points d'armure de l'ennemi, le total est ignoré et la santé est directement touchée.

Précision : Lorsque l'arme est utilisée, son utilisateur ajoute sa caractéristique *Tir* (+1 point par overdrive) aux dégâts, en plus d'autres caractéristiques déjà incluses.

Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un autre parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant une attaque surprise ou un mode Ghost, le score de la caractéristique *Discrétion* (+OD) du PJ est ajouté aux dégâts.

Tir en sécurité : Le porteur de l'arme peut tirer tout en bénéficiant d'un bonus de couvert sans subir de malus au tir.

Ultraviolence : Lorsque l'arme est utilisée contre une bande avec un score d'aspect *Chair* de moins de 10, la violence de l'arme est augmentée de 2D6.

ÉQUIPEMENT COMMUN

NODS			
Activation	**Durée**	**Portée**	**Effet**
Action de déplacement	Instantanée	Contact	*Chargeur 3* (par type)
Ces seringues à injection permettent de regagner des points dans un score en fonction de leur type : • Nod de soin : +3D6 points de santé • Nod d'armure : +3D6 points d'armure • Nod d'énergie : +3D6 points d'énergie			

GRENADES INTELLIGENTES			
Dégâts	**Violence**	**Portée**	**Effet**
3D6	3D6	Courte (peut être augmentée grâce aux OD de *Force*)	*Chargeur 5* / ignore les bonus de couvert
Avant d'être jetée, chaque grenade peut être considérée comme d'un des types ci-dessous.			

Type	**Shrapnel**	**Flashbang**	**Anti-blindage**	**IEM**	**Explosive**
Effet	*Ultraviolence* / *meurtrier* / *dispersion 6*	*Choc 1* (automatique) / *barrage 2* / *lumière 2* / *dispersion 6* / la flasbang n'inflige ni dégâts, ni violence	*Destructeur* / *perce armure 20* / *pénétrant 6* / *dispersion 6*	*Parasitage 2* / *dispersion 6* / l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence	*Anti-véhicule* / contre les objets inanimés et les véhicules, les dégâts sont augmentés de 3D6 / *dispersion 3* / *choc 1*

Peter Waitts

« Tempest »

Méta-armure : **Barbarian**
Section d'origine : **Tarasque**
Blason : **Lion**
Archétype : **Hors-la-loi**
Haut fait : **Combat de titans**

Avantages : **Chanceux :** Une fois par partie, le PJ peut relancer tous les dés d'un test raté.

Dur à cuire : Le personnage dispose de 5 points de santé supplémentaires.

Inconvénients : **Prisonnier :** Tant que le PJ n'a pas accompli sa motivation majeure, il ne peut pas regagner de points d'espoir.

Fou dangereux : Le personnage meurt automatiquement dès qu'il arrive à moins de 10 points d'espoir.

Motivation majeure : Retrouver la liberté
Motivations mineures : Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger, racheter ses péchés, protéger ses cohéquipiers

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

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
45	5 / 6	1	2	3	50

Peter a toujours été un truand. Tout jeune, il était déjà voleur à Dublin pour ses oncles de la mafia irlandaise. Adolescent, il était guetteur pour ces mêmes oncles. Puis à peine adulte, il est devenu leur gros bras. Cette véritable force de la nature n'a jamais eu de souci pour casser quelques dents et briser quelques côtes, tant il a de facilités pour le combat au corps à corps, avec ou sans arme blanche.

Beaucoup de ceux qui connaissent Peter pensent qu'il aurait dû naître au Moyen-Âge. Il aurait alors brillé lors des tournois et des batailles rangées et serait devenu un héros, peut-être même un noble d'épée. Malheureusement, Peter a tué un homme à mains nues et malheureusement encore, il s'est fait attraper par la police. Pendant une dizaine d'années, jusqu'à ses trente ans, Peter est resté en prison. Dans ce lieu dangereux, il a toujours réussi à se faire respecter, à la force de ses poings. Et puis, un jour, l'Anathème est arrivé et a englouti la ville où il était dans l'obscurité. Peter et ses codétenus ont été laissés à l'abandon par les autres, les gens libres. Enfermés, ils ont dû survivre face aux ténèbres.

C'est grâce à Peter que de nombreux autres prisonniers s'en sont sortis. Acculés dans le noir par une immense créature humanoïde pourvue d'un corps d'obsidienne et d'un masque blanc, les détenus étaient massacrés par dizaine. C'est là que Peter est intervenu. Avec ses poings et sa rage seuls, il a réussi à massacrer le monstre et à donner une chance aux hommes autour de lui de s'enfuir.

Par cet acte de bravoure presque dément, Peter a été repéré par le Knight. Il reste toujours un prisonnier dangereux et, pour s'assurer qu'il ne tente pas de s'échapper, la section Tarasque du Knight lui a implanté un micro-explosif commandé à distance capable de lui faire sauter la cervelle à la moindre incartade. Cela ne dérange pas Peter, car il rachètera ses pêchés quoi qu'il arrive.

Depuis qu'il a été perçu comme un héros, l'homme semble s'être trouvé un nouveau but dans la vie et même s'il reste une brute, préférant faire parler ses poings et ses armes plutôt que réfléchir, il protégera ses équipiers et réussira à faire sa part pour la sauvegarde de l'Humanité.

Méta-armure **BARBARIAN**

Le chevalier peut augmenter la taille et la densité des muscles hauts de l'armure pour obtenir une force extraordinaire en un temps record. De fait, les chevaliers en méta-armure Barbarian deviennent souvent des adeptes du combat au contact, capables de tordre des réverbères et de se battre en écrasant des véhicules sur leurs adversaires.

60	60	12
Points d'armure	Points d'énergie	Champ de force

Capacité de méta-armure **MODE GOLIATH**

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	6 tours / 1 minute	2 par mètre gagné
Effet		
Le PJ peut grandir d'un mètre par 2 points d'énergie dépensés (6 mètres maximum, en considérant qu'en méta-armure, le personnage fait minimum 2 mètres).		
Bonus par mètre gagné : +1 réussite à ses jets de *Force* et d'*Endurance* +5 tonnes soulevées +1D6 aux dégâts et à la violence au contact +1 point de CdF À 6 mètres, les attaques de cette armure gagnent l'effet *anti-véhicule*. Pas de test de *Force* pour arracher des éléments du décor petits, moyens ou grands.	**Malus par mètre gagné :** -1 point de *défense* (minimum 0) -2 points de *réaction* (minimum 0) À 6 mètres, le personnage ne peut plus utiliser ses armes qui rackent automatiquement.	

Arme de contact **CESTES LOURDS X2**

	Dégâts	Violence	Portée
Mêlée	2D6 + *Force* x2 (avec *lesté*)	1	Contact
Effets	*Lesté / jumelé (akimbo)* Lorsque les cestes sont utilisés ensemble (akimbo), -1D à l'attaque, mais dés de dégâts x2		

MODULES

ATTAQUE SUR CASQUE

Activation	Durée	Portée	Effet
Aucune	Instantanée	Contact	*Chargeur 6*
Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.			

SAUT

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	3
Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.		

GRAPPIN

Activation	Durée	Portée
Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	Moyenne
1 réussite automatique pour escalader une paroi de 50 mètres ou moins / Le grappin empêche les échecs critiques en escalade / L'arme peut rapprocher un ennemi avec un aspect *Chair* inférieur à 8 d'un rang de portée. Une cible à portée moyenne passe alors à portée courte. Si l'ennemi visé a un aspect *Chair* de 14 ou plus, c'est le héros qui se rapproche de lui grâce au grappin.		

L'ensemble de l'arsenal du personnage n'est pas décrit dans ce kit. Cependant, l'équipement indiqué suffit amplement pour profiter du scénario fourni.

Toshiro Kaiji

« Yurei »

Méta-armure : **Rogue**
Section d'origine : **Ogre**
Blason : **Loup**
Archétype : **Agent du Nodachi**
Haut fait : **Héros de guerre**

Avantages : **Instinct animal :** Le PJ conserve toujours ses scores d'*initiative*, de *défense* et de *réaction*.

Menteur professionnel : Les tests *Parole* combo *Discretion* ont une difficulté réduite de 1.

Inconvénients : **Cauchemars :** En dormant, le PJ a une chance sur deux de perdre 1 point d'espoir et de ne pas récupérer de points de santé.

Marqué par les ténèbres : Le PJ reçoit un malus de 2D lorsqu'il parle à des humains autres que sa coterie ou sa section.

Motivation majeure : Éliminer le samouraï du Nodachi Kenji Oda
Motivations mineures : Protéger un chevalier en danger, résoudre un meurtre, garder son honneur

CARACTÉRISTIQUES

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

VALEURS DÉRIVÉES

POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	5 / 6	1	5 / 6	1	50

Jusqu'à il y a peu, Toshiro était encore soldat au sein du Nodachi et un élément exemplaire, tant par ses qualités martiales que par sa loyauté envers le shogun et les 88 samouraïs. À mesure que les ténèbres avançaient, la politique et les actes du Nodachi se sont durcis. Les actions militaires étaient de plus en plus violentes et ceux qui affichaient des signes de désespoir étaient systématiquement assassinés.

L'ancien soldat n'a jamais vraiment accepté que le Nodachi soit devenu une force de terreur impartiale, lui-même étant plutôt motivé par la défense de l'Humanité et ce qui la construit.

Ainsi, lorsque le samouraï Kenji Oda a ordonné à Toshiro de massacrer une famille entière atteinte par le désespoir, le jeune homme a longtemps hésité pour finalement accomplir son devoir. Et cela l'a complètement changé. Toshiro est ainsi passé de soldat modèle à agent cynique, en quasi rébellion. En plus de cela, le jeune homme est depuis sujet à des cauchemars horribles où il se revoit assassiner la famille innocente.

Quelques semaines après les événements, le samouraï Kenji Oda a demandé au jeune soldat de tuer, de nouveau, de simples innocents. Cette fois-ci, au lieu de commettre un horrible assassinat, il a permis à ses cibles de s'enfuir et de se cacher... attirant ainsi sur lui la colère du samouraï. Le jeune homme a été traduit en justice, puis emprisonné pour désobéissance et déloyauté avant d'être torturé, passé à tabac sans jamais qu'il dévoile où se cachaient les innocents qu'il avait laissés en vie.

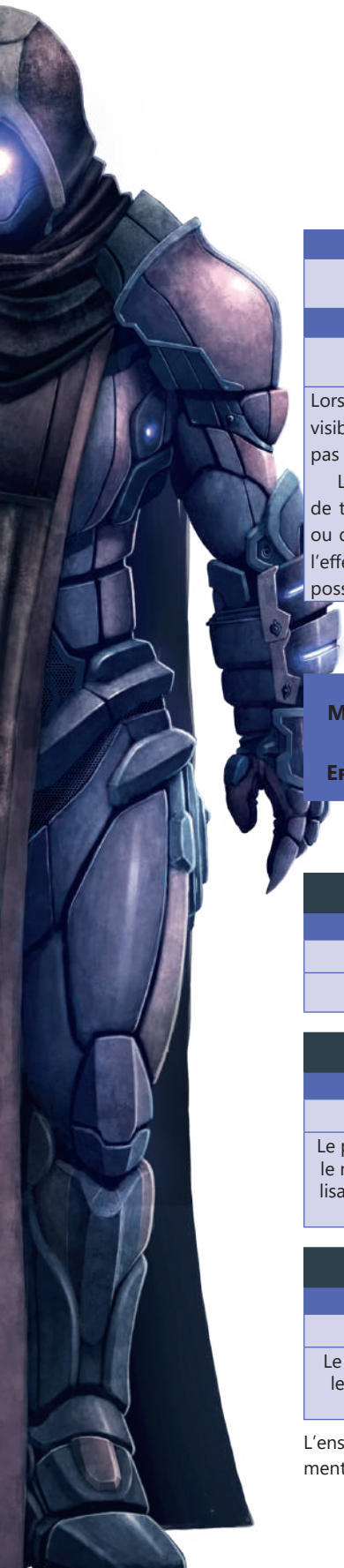
Et puis, contre toute attente, personne ne sait encore comment, le Knight a eu vent des actes de bravoure et de défiance de Toshiro.

Avant qu'il soit mis à mort, Arthur, le chef du Knight, a intercédé pour que le jeune homme soit exilé du Japon et remis aux mains de son organisation. Le Nodachi a accepté malgré les protestations véhémentes du samouraï Kenji Oda.

Aujourd'hui, Toshiro sert le Knight. Bien qu'il soit un brave, combattant avec férocité les ténèbres, il cherche à tout prix à se venger de Kenji Oda. Il sait que tant que le samouraï ne sera pas mort de ses mains, ses cauchemars ne s'apaiseront pas.

Méta-armure ROGUE

Le module principal de l'armure Rogue est le module d'invisibilité Ghost, une sorte d'épiderme déviant la lumière pour rendre la méta-armure indétectable à l'œil nu. Les ingénieurs du Knight l'ont par ailleurs agrémentée d'un système de réducton sonore. Bref, en activant son mode Ghost, un chevalier en méta-armure Rogue devient un véritable fantôme, un spectre qui hante les ennemis du Knight.



50	70	12
Points d'armure	Points d'énergie	Champ de force

Capacité de méta-armure MODE GHOST

Activation	Durée	Énergie
Aucune	1 tour ou 1 minute	2 pour un tour / 6 pour une minute en dehors des combats

Effet

Grâce au mode Ghost, le personnage devient totalement invisible à l'œil nu et ne peut quasiment pas être entendu grâce à un champ réducteur de son.

Lorsque le mode Ghost est activé, le personnage est invisible et inaudible pour des personnages ne disposant pas d'un aspect *Machine* exceptionnelle majeure.

Lorsque le PJ effectue une attaque de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête. Les attaques de combat ou de tir (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de combat sauf celles possédant l'effet *lumière*) reçoivent cependant un bonus en dés au test et en bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, overdrives compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo si ce score est déjà utilisé pour l'attaque, de même le bonus aux dégâts s'ajoute une nouvelle fois avec l'effet *silencieux* d'une arme). Seule la première attaque du tour du personnage dispose de ces bonus.

Attention : Le chevalier ne peut pas désactiver son module Ghost et le réactiver durant le même tour de jeu.

Arme de contact COUTEAUX DE COMBAT X2

	Dégâts	Violence	Portée
Mêlée	3D6 + *Force* + *Dextérité* (avec *orfèvrerie*)	1D6	Contact
Effets	*Orfèvrerie / silencieux / jumelé (akimbo)* Lorsque les couteaux sont utilisés ensemble (akimbo), -1D à l'attaque, mais dés de dégâts x2		

MODULES

ATTAQUE SUR CASQUE

Activation	Durée	Portée	Effet
Aucune	Instantanée	Contact	*Chargeur 6*

Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.

SAUT

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	3

Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.

MODULE DE VISION HEARTBEAT

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	2

Le module permet de repérer les battements de cœur à travers les obstacles, ceux-ci servent de sonar, annulant les éventuels malus environnementaux impactant la visibilité lorsqu'il s'agit de repérer ou d'attaquer des êtres ayant un cœur battant.

L'ensemble de l'arsenal du personnage n'est pas décrit dans ce kit. Cependant, l'équipement indiqué suffit amplement pour profiter du scénario fourni.

Marco Orlanda

« Padre »

Méta-armure : **Warmaster**
Section d'origine : **Dragon**
Blason : **Cerf**
Archétype : **Religieux**
Haut fait : **Guide**

Avantages : **Rayonnement :** Si le PJ bénéficie d'une entraide, les PJ aidant gagnent un dé à leur jet.

Magnétique : Le PJ bénéficie d'une réussite automatique sur ses jets d'*Aura* face à des humains.

Inconvénients : **Fanatique :** Le PJ est très religieux. Il fait preuve d'entêtement et de prosélytisme

Humaniste : Lorsque le personnage subit l'effet *désespérant*, il perd 1D6 + 6 points d'espoir.

Motivation majeure : Répandre la parole de Dieu au sein du Knight
Motivations mineures : Obéir aux ordres des chevaliers et d'Arthur, combattre le désespoir, apaiser les tensions

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

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

Sans doute le plus âgé des nouveaux chevaliers au service de Lancelot, Marco Orlanda était encore, il y a quelques années, un prêtre catholique dans une petite église de Mexico. Doté d'un charisme et d'une foi peu communs, l'homme déjà âgé d'une quarantaine d'années, était aimé par ses fidèles et donnait toute sa vie pour eux.

Marco avait cependant une part sombre, dissimulée sous sa croyance et ses airs avenants. Ancien officier de l'armée américaine, il a affronté la peste rouge et a vu des millions de personnes mourir sur la côte Est des États-Unis. Il ne s'en est jamais vraiment remis et a quitté l'armée quelques semaines plus tard pour rejoindre sa famille au Mexique.

Malgré la peste rouge et l'Anathème, Marco n'a jamais perdu sa foi. S'il reste un soldat dans l'âme, un officier doublé d'un bon combattant, c'est avant tout un prêtre à la croyance inaltérable. Ainsi, lorsque les ténèbres sont arrivées, Marco n'a pas cédé à la peur ou au désespoir. Alors que des quartiers entiers de Mexico étaient noyés sous les ténèbres et envahis d'horreurs terrifiantes, l'homme a guidé de nombreux réfugiés hors des lacs d'obscurité, sa foi pure agissant comme un véritable bouclier face au mal qui l'entourait.

C'est pour ses actes de guide, de leader affrontant le danger auprès de ceux qu'il accompagnait que Marco a été recruté par le Knight. Au sein de l'organisation, le prêtre passe parfois pour un fanatique, un peu illuminé, mais dont la foi est une armure contre les ténèbres.

S'il peut parfois être un peu prosélyte et passe du temps à prier, beaucoup de ses équipiers l'apprécient pour son optimisme forcené.

Marco s'est mis en tête de protéger sa côterie qui est pour lui la clé face à l'Anathème. Il pense que ses coéquipiers sont voués à un grand destin et que la sauvegarde de l'Humanité dépend en partie de leur survie. Ce serait Dieu qui lui aurait soufflé ces idées...

Méta-armure WARMASTER

la Warmaster est la seule armure pouvant imposer à distance des réglages aux autres méta-armures et armes des chevaliers via des impulsions. Mais la véritable particularité de la méta-armure est son mode Falcon, un équipement permettant de connaître les forces et les faiblesses d'un ennemi.

90	50	8
Points d'armure	Points d'énergie	Champ de force

Capacité de méta-armure MODE WARLORD

IMPULSIONS		
Améliore à distance les méta-armures ciblées. Les impulsions possèdent toutes une portée lointaine. Le porteur de la méta-armure peut recevoir l'effet offert à un ou plusieurs alliés en dépensant la moitié de l'énergie de l'impulsion (arrondi à l'entier supérieur) sans dépenser d'action.		
Impulsion d'action	**Impulsion d'esquive**	**Impulsion de force**
Effet : Un allié au choix du porteur de la méta-armure obtient une action de combat ou de déplacement supplémentaire. **Énergie :** 4 **Activation :** Action de déplacement **Durée :** 1 tour	**Effet :** Les cibles en méta-armure voient leur *défense* et leur *réaction* augmenter de 2 points. **Énergie :** 3 par allié visé (+2 par tour supplémentaire) **Activation :** Action de déplacement **Durée :** 1 tour	**Effet :** Une ou plusieurs méta-armures alliées voient leur CdF augmenter de 2 points. **Énergie :** 2 par allié visé (+2 par tour supplémentaire) **Activation :** Action de déplacement **Durée :** 1 tour

Capacité de méta-armure MODE FALCON

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	6
Effet		
La Warmaster est capable de détecter les forces et faiblesses des ennemis.		
Effet : Le personnage peut découvrir grâce au mode Falcon (un seul choix par dépense d'énergie) : • tous les aspects d'un PNJ • les scores de *réaction* et de *défense* d'un PNJ • tous les aspects exceptionnels d'un PNJ	• le ou les points faibles d'un PNJ • les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ • les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ • toutes les capacités d'un PNJ • tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande	

Arme de tir PISTOLETS MITRAILLEURS X2

	Dégâts	Violence	Portée
Mêlée	3D6	4D6	Moyenne
Effets	*Meurtrier / ultraviolence / jumelé (akimbo)* Lorsque les pistolets sont utilisés ensemble (akimbo), -1D à l'attaque, mais dés de dégâts x2 et dés de violence x1,5		

MODULES

SAUT		
Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	3
Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.		

POD FUSÉES ÉCLAIRANTES			
Activation	Durée	Énergie	Effet
Action de déplacement	1D6 tours	2	*Chargeur 3*
Les personnages humains sans protection subissent un malus de 1 dé à leurs actions. Les créatures de l'Anathème présentes subissent un malus de 2 dés à leurs actions, ainsi que l'effet *lumière 2*. Les fusées n'infligent aucun dégât et aucune violence. En tirer plusieurs en même temps n'apporte aucun bonus supplémentaire.			

L'ensemble de l'arsenal du personnage n'est pas décrit dans ce kit. Cependant, l'équipement indiqué suffit amplement pour profiter du scénario fourni.

Sergueï Ilianov

« Forge »

Méta-armure : **Priest**
Section d'origine : **Giant**
Blason : **Corbeau**
Archétype : **Génie**
Haut fait : **Conception de la première méta-armure**

Avantages : **Bon sens :** Le PJ bénéficie d'une réussite automatique pour savoir s'il est berné.

Mémoire efficace : Une fois par séance, le PJ peut demander au MJ de lui fournir un savoir académique ou un souvenir.

Inconvénients : **Trop prudent :** Le PJ lance 2D6 au lieu de 3D6 lorsqu'il calcule son *initiative*.

Rat d'atelier : Le personnage subit automatiquement l'échec critique face à la capacité *peur* des PNJ.

Motivation majeure : Mettre au point une nouvelle méta-armure
Motivations mineures : Découvrir les secrets de l'Anathème, participer à la résolution d'un crime, promouvoir le Knight

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

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
28	1	6 / 8	3	3	50

Juste avant l'arrivée des ténèbres sur Terre, Sergeï était étudiant et professeur à l'université de Johannesburg au sein de la NAU.

Ressortissant russe, installé à l'adolescence en Afrique du Sud avec ses parents, le jeune homme a réussi à décrocher de nombreuses bourses grâce à ses talents intellectuels et ses qualités de chimiste, de physicien et de mécanicien. Véritable phénomène à l'université de Johannesburg pour son implication dans le monde associatif et étudiant, Sergeï était aussi l'un des assistants du professeur James Niakaté, l'homme qui allait devenir Merlin et concevoir les méta-armures, bref créer en partie le Knight.

Lorsque l'Anathème est arrivé sur Terre, Sergeï a suivi Merlin de par le monde pour ses recherches sur les ténèbres. Il a été un des premiers à voir Excalibur, la toute première méta-armure, celle portée par Arthur.

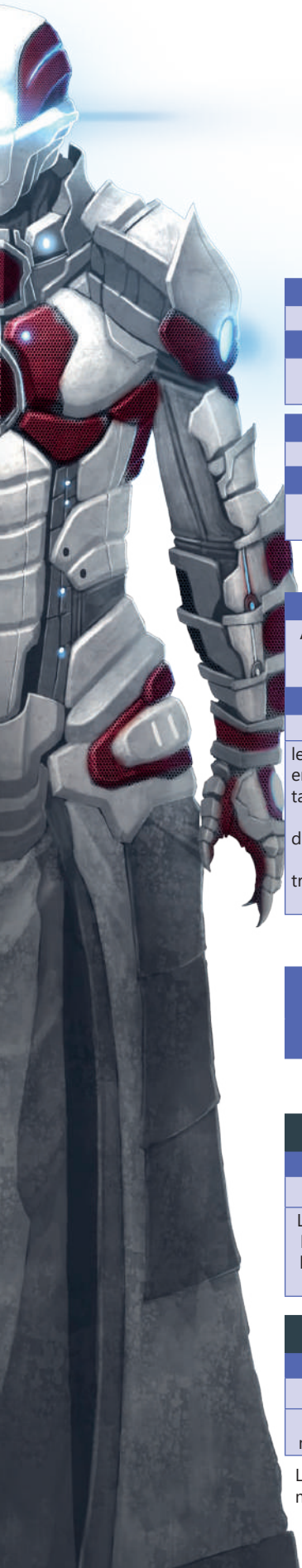
Si le jeune homme n'en connaît pas nécessairement tous les rouages, tous les secrets, il a participé à son étude et au démontage de sa mécanique. Par la suite, Sergeï est devenu l'un des principaux techniciens sur l'armure Warrior.

Il a rapidement intégré la section Giant et est resté auprès du chevalier de la Table Ronde nommé Gauvain avant de prendre les armes. Car en plus d'être un véritable petit génie, le jeune homme est plutôt doué au combat et a décidé de partir en mission, sous les ordres de Gauvain, pour aider les faibles et découvrir les secrets de créatures de l'Anathème.

Percer le mystère de ces entités, mieux les connaître, lui permettrait de concevoir une méta-armure capable de s'adapter à l'ennemi et de protéger son porteur des attaques.

Sergeï est un jeune homme sympathique, généreux avec un vrai cœur pur. Il est considéré par ses coéquipiers comme le « bleu », le rookie à protéger, celui qui a encore beaucoup à apprendre.

Cette position l'indiffère. Prudent de nature, il préfère laisser les autres aller au-devant du danger.



Méta-armure PRIEST

La Priest est la seule méta-armure capable de déployer au combat des nanomachines de construction (nanoC) servant à réparer les méta-armures alliées. Celles-ci peuvent aussi construire des structures plus ou moins grandes en foncton de la qualité de l'armure et de la virtuosité du porteur.

70	60	10
Points d'armure	Points d'énergie	Champ de force

Capacité de méta-armure MODE MECHANIC

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	4
Effet		
Au contact, le personnage peut réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne. L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 3D6 + 6 points d'armure.		

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement	Instantanée	6
Effet		
À une portée longue maximum, le PJ peut réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne. L'équipement, le véhicule ou la méta-armure récupère automatiquement 2D6 + 6 points d'armure.		

Capacité de méta-armure MODE NANOC

Activation	Durée	Énergie
Action de déplacement, de combat ou 1 tour	10 tours / 1 minute	3 pour une forme de base, 6 pour un objet détaillé, 9 pour un objet de mécanique ou électronique
Effet		
Grâce au mode nanoC, le personnage peut à son contact créer des formes à partir de nanomachines.		
le PJ peut créer des formes simples et géométriques en nanomachines métalliques et grouillantes, d'une taille de 3 m³ maximum. Il peut aussi créer des objets détaillés d'une taille de 2 m³ maximum. Il peut enfin créer des objets mécaniques, électriques ou électroniques de 1 m³ maximum. **C'est au MJ de déterminer les limites du mode.**	Pour réussir sa constructon, le personnage doit effectuer un test base *Technique* dont la difficulté est laissée au choix du MJ en foncton de la complexité de la forme voulue. Toutes les constructions durent 1 minute, soit 10 tours de combat, avant de disparaître. Pour augmenter la durée, il faut dépenser 2 points d'énergie par minute supplémentaire. L'utilité et la résistance des constructions sont, elles aussi, laissées à l'évaluation du MJ.	

Arme de tir FUSIL DE PRÉCISION

	Dégâts	Violence	Portée
Mêlée	4D6 + 6 + *Tir* (avec *précision*)	1D6	Lointaine
Effets	*Tir en sécurité / précision / assistance à l'attaque / désignation / deux mains*		

MODULES

S A U T		
Activation	**Durée**	**Énergie**
Action de déplacement	Instantanée	3
Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.		

F U M I G È N E S			
Activation	**Durée**	**Énergie**	**Portée**
Action de déplacement	Une scène / une phase de conflit	2	Courte
Le porteur de l'armure et tout PJ et PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en *défense* et en *réaction* et un malus de 3D à l'attaque à distance. Bonus annulé par les aspects *Bête*, *Machine* et *Masque* exceptionnels des PNJ.			

L'ensemble de l'arsenal du personnage n'est pas décrit dans ce kit. Cependant, l'équipement indiqué suffit amplement pour profiter du scénario fourni.

Rosa Diakité

« Muse »

Méta-armure : **Wizard**
Section d'origine : **Gargoyles**
Blason : **Ours**
Archétype : **Membre d'un service secret**
Haut fait : **Défenseur de l'art**

Avantages : **Créatrice-née :** Le PJ bénéficie d'une motivation mineure : réaliser une œuvre.

Sûre de soi : Le PJ bénéficie d'une réussite automatique sur ses jets de *Parole* face à des humains.

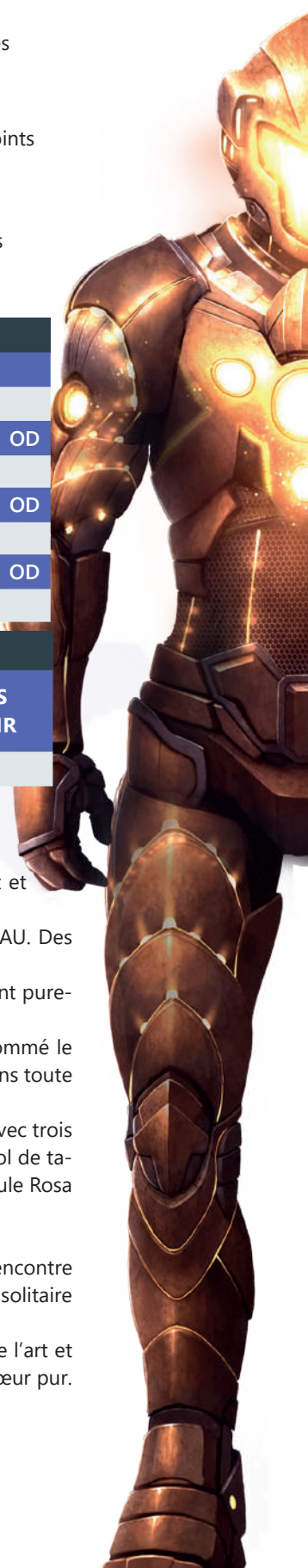
Inconvénients : **Ennemi juré :** le Collectionneur : cet ennemi fera tout pour faire du mal au PJ.

Surprotecteur (Sergueï) : Lorsque le protégé est mis à l'agonie, le PJ perd 1D6+3 points d'espoir. S'il est tué, le PJ perd 2D6+6 points d'espoir.

Motivation majeure : Éliminer le Collectionneur
Motivations mineures : Réaliser une œuvre, empêcher la mort d'un être humain, retrouver des œuvres d'art, protéger Sergueï

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

VALEURS DÉRIVÉES					
POINTS DE SANTÉ	DÉFENSE	RÉACTION	INITIATIVE	POINTS DE CONTACT	POINTS D'ESPOIR
34	4 / 5	1	2	4	50



Ancienne agent du Monna-Molelo (aussi nommé les « Hommes de Feu »), service secret de la Nation Africaine Unie (NAU), Rosa était, avant l'Anathème, spécialisée dans le trafic d'art et la lutte contre la contrefaçon. La jeune femme, née dans un village du Bostwana, a toujours été amoureuse de l'art et alors qu'elle entrait chez les Hommes de Feu, elle était déjà une chanteuse accomplie.

Lorsque l'Anathème est arrivé, Rosa était sur une affaire difficile de vol d'œuvres dans toute la NAU. Des œuvres locales comme des tableaux de maître avaient été dérobés dans tout le sud de l'Afrique.

La jeune femme savait que quelque chose clochait dans cette histoire, car les œuvres disparaissaient purement et simplement, comme par magie, aussi bien chez des collectionneurs que dans des musées.

C'est ainsi que Rosa a affronté une des premières créatures des ténèbres à avoir agi sur Terre. Nommé le Collectionneur, cet être avait été envoyé par une très sombre puissance pour voler des œuvres d'art dans toute l'Afrique.

Pendant une nuit sans lune, alors qu'elle surveillait le musée d'art contemporain de Johannesburg avec trois autres agents des services secrets de la NAU, la jeune femme a découvert le Collectionneur en plein vol de tableaux. Grande, filiforme, dotée d'un masque blanc rieur, la créature a attaqué les Hommes de Feu. Seule Rosa s'en est sortie.

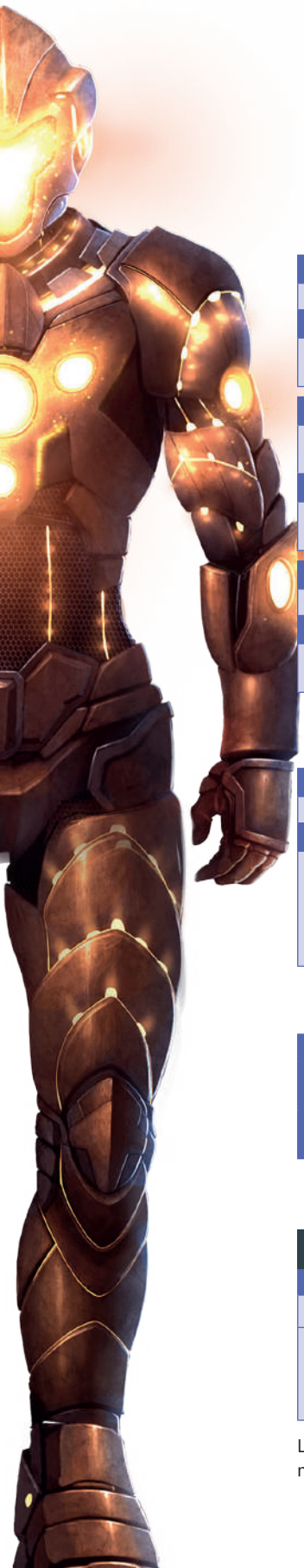
Au prix de nombreuses blessures, elle a réussi à sauver les œuvres et à faire fuir le Collectionneur.

C'est grâce à cet acte de bravoure que la jeune femme a été repérée et recrutée par le Knight. Sa rencontre avec le Collectionneur a marqué son esprit à jamais et la mort de ses collègues l'a rendue un peu plus solitaire que la norme.

Son plus grand souhait est de retrouver et d'éliminer ce monstre. Rosa est une vraie défenseuse de l'art et de la lumière en général. Même si elle se montre parfois laconique et distante, c'est un chevalier au cœur pur. Elle considère Sergueï comme son petit frère d'adoption et fera tout pour le protéger.

Méta-armure WIZARD

La méta-armure Wizard permet au chevalier qui la porte de générer des volutes de plasma en fusion et de les manipuler grâce à un champ magnétique. Son autre utilité consiste en la création d'une puissante explosion de lumière à même de blesser sévèrement les créatures de l'Anathème.



40	80	14
Points d'armure	Points d'énergie	Champ de force

Capacité de méta-armure MODE BOREALIS

Activation	Durée	Énergie
1 tour	Une scène / une phase de conflit	6
Effet		
Un allié à portée courte ou moins (ou le chevalier lui-même) gagne l'effet *anti-Anathème*. Plusieurs alliés (ou le chevalier lui-même) peuvent bénéficier de cet effet pour un coût de 2 PE supplémentaires par allié.		

Dégâts	Violence	Énergie	Portée	Effets
4D6	4D6	2 par attaque	Courte	Anti-Anathème / dégâts continus 3
Description				
Les volutes de plasma peuvent bien évidemment être manipulées pour infliger des dégâts aux cibles adverses. Dans ce cas, il s'agit d'une action de combat.				

Activation	Durée	Énergie
1 tour	6 tours / 1 minute	6
Effet		
Le plasma peut être manipulé pour servir d'outil comme un globe de plasma lumineux, une clé de plasma destinée à faire fondre une serrure ou encore une simple nappe déposée pour créer un départ de feu.		

Capacité de méta-armure MODE ORIFLAMME

Dégâts	Violence	Énergie	Portée	Durée	Activation
6D6 + 6	6D6 + 12	12	Courte	Instantanée	Action de déplacement
Effet					
Anti-Anathème, affecte uniquement les créatures de l'Anathème Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère un champ de lumière à portée courte. Toutes les créatures de l'Anathème présentes à l'intérieur subissent les dégâts ou la violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne autour du champ subissent la moitié des dégâts ou de la violence du mode. Aucun test n'est nécessaire pour toucher les ennemis à portée. Les ennemis à couvert ne subissent pas de dégâts ou de violence.					

Arme de contact ÉPÉE BÂTARDE

	Dégâts à une main	Dégâts à deux mains	Violence à une main	Violence à deux mains	Portée
Mêlée	4D6 + *Force* + *Dextérité* (avec *orfévrerie*)	4D6 + *Force* x2 (avec *lesté*)	2D6	3D6	Contact
Effets	À une main : *Orfévrerie* À deux mains : *Lestée / deux mains*				

MODULE

S A U T		
Activation	**Durée**	**Énergie**
Action de déplacement	Instantanée	3
Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Il peut bien entendu sauter sur un ennemi en utilisant en même temps son action de combat. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.		

L'ensemble de l'arsenal du personnage n'est pas décrit dans ce kit. Cependant, l'équipement indiqué suffit amplement pour profiter du scénario fourni.

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

ANTRE MONDE