



KNIGHT

LA RELEVÉE DE LA
TABLE RONDE

ANTRE
MONDE
EDITIONS

CRÉDITS

Sur une idée originale de

Coline Pignat, Simon Gabillaud

Conception et rédaction

Michael Marie, Ruvaakh, Cédric Lameire

Illustration de couverture et intérieures

Jorge Zapata, Grandfailure, Luminalee, Ruvaakh

Logo

William Bonhotal

Maquette

Ruvaakh

Habillage intérieur

William Bonhotal

Direction éditoriale

Simon Gabillaud, Coline Pignat

Relecture

Ruvaakh, Cédric Lameire, Michael Marie

Lauréats du concours

Julien (Agravayne, section Unicorn), Claire (Parzival, section Baku), Mina (Tristan, section Chimera), Marc (Gaheris, section Centaur), Tristan (Tristan, section Bennu), Aurélie (Taliesin, section Coeurl), Clément (Séguant, section Leviathan), Raphaël (Erec, section Thunderbird)

TABLE DES MATIÈRES

Agravayne et la section Unicorn	3	Tristan et la section Bennu	13
La section Unicorn	4	La section Bennu	13
Les coteries de la section	5	Les coteries de la section	14
Parzival et la section Baku	6	Séguant et la section Leviathan	15
La section Baku	6	La section Leviathan	15
Les coteries de la section	7	Les coteries de la section	16
Tristan et la section Chimera	8	Taliesin et la section Coeurl	17
La section Chimera	8	La section Coeurl	17
Les coteries de la section	9	Les coteries de la section	18
Gaheris et la section Centaur	11	Erec et la section Thunderbird	19
La section Centaur	11	La section Thunderbird	19
Les coteries de la section	12	Les coteries de la section	20

Ce codex est né d'un concours organisé sur le discord d'Antre Monde Éditions. Pendant plusieurs semaines, les fans ont été invités à imaginer leurs propres chevaliers, leurs propres sections et les histoires qui les accompagnent. Les propositions ont été très nombreuses, variées et souvent surprenantes, rendant la sélection difficile. Comme avec tous les codex, les éléments qui se trouvent dans ces pages sont optionnels. Chaque MJ peut choisir de les utiliser comme bon lui semblera.

Depuis toujours, Knight et son univers laissent la part belle à l'imagination des PJ et des MJ en permettant notamment de s'approprier le mythe arthurien sous la forme de chevaliers de la Table Ronde et de sections créés par les participants du jeu. C'est la raison pour laquelle vous croiserez plusieurs Tristan dans ces pages, sans compter celui déjà apparu dans le supplément Spectre. Toutes ces histoires, toutes ces variantes sont autant de possibilités que les MJ peuvent décider d'utiliser, de modifier ou de laisser de côté.

Toute l'équipe d'Antre Monde Éditions tient à remercier celles et ceux qui les soutiennent depuis toujours : les fans du jeu, les participants du forum, des deux serveurs discords, les MJ et PJ qui font vivre cet univers en jouant, en club ou dans des groupes d'amis, en convention et en salons. Sans vous, tout cela n'aurait pas été possible.

AGRAVAYNE ET LA SECTION UNICORN



AGRAVAYNE

MÉGALOMANE, PÉTILLANTE, THÉÂTRALE

Condamnée à vivre des milliers de vies dans des simulations virtuelles créées par la Machine, Laura Arteman, connue plus tard sous le nom d'Agravayne, a été découverte à Salem aux côtés d'autres captifs, tous reliés à un réseau informatique étrange. Bien qu'ayant été débranchés, ces rescapés demeuraient plongés dans un profond coma. Sous l'impulsion de Gauvain, une idée inédite prit forme : transférer l'esprit de l'un des survivants dans une armure de dernière génération, la Sorcerer mais sans aucune certitude quant au résultat. Parmi eux, seule Laura ne montra aucun signe de désespoir et fut sélectionnée pour cette expérience risquée.

Le succès fut relatif. D'une jeune femme timide et réservée, sa personnalité est désormais marquée d'une excentricité et d'une énergie débordante. Se revendiquant être la sorcière des ténèbres qui combat au nom de la lumière, elle multiplie les monologues interminables et les démonstrations spectaculaires. Mégalomane, fantasque et outrageusement théâtrale, elle adore se vanter de ses exploits réels ou imaginaires et affiche un comportement en permanence détaché, inconscient du sérieux de la situation.

Que ce soit sur le champ de bataille ou dans la vie quotidienne, Agravayne ne passe pas inaperçue. Ses cheveux blonds, coiffés en carré mi-long avec des mèches teintées en rose, encadrent un visage juvénile qui tranche aussi bien avec son âge réel, que son rôle à Camelot

et tend à désarmer ses interlocuteurs. Elle a réhaussé son corps de métal d'un blouson de cuir noir, un médaillon aux motifs ésotériques et surtout un immense chapeau de magicien tout droit sorti des pages d'un roman fantastique.

Avec son armure Sorcerer jumelée à une Wizard, Agravayne utilise son module de téléportation pour apparaître au moment opportun, dans une mise en scène soigneusement calculée et qui se révèle cruciale pour galvaniser ses alliés grâce à ses oriflammes destructeurs, tout en leur garantissant une protection accrue à l'aide de sa méga-armure.

L'arme principale d'Agravayne, le Galdrabók, est un lance-missiles polyvalent intégrant la technologie du module capsule, modifiée pour emporter diverses munitions spécialisées. Ces dernières offrent des effets adaptés à toutes les situations : de la dispersion d'azote liquide pour le contrôle de zone, en passant par les roquettes foreuses pour abattre des cibles massives, ou encore des projectiles à dispersion diffusant des NanoM à ses alliés proches. Toutefois, sa flexibilité est limitée par une capacité restreinte en munitions. Le changement s'effectue par commande vocale, déclenchée lorsque Laura scande le nom de ses « sorts ».

Si son comportement divise, ses contributions et les pertes qu'elle a évitées lui ont valu de s'imposer comme une chevaleresse d'exception. C'est dans cette optique qu'elle a fondé un groupe chargé d'intervenir lors des situations critiques afin d'apporter aux chevaliers en détresse toute l'aide nécessaire, notamment médicale : la section Unicorn.

LA SECTION UNICORN



Bien plus qu'un contingent médical de terrain, la section Unicorn se consacre au sauvetage et aux soins dans des conditions souvent inimaginables. Sur le terrain, ils n'hésitent pas à recoudre un membre dans la poussière des décombres ou à réaliser une chirurgie sous les explosions de tirs ennemis, tandis que le reste de la coterie se lance en bravades spectaculaires pour détourner l'attention, puis disparaître avec les survivants sous le bras. Car le but de la section n'est pas de tenir la ligne de front, mais bien de frapper fort pour détourner les regards de leur véritable objectif.

Ses membres, qu'ils soient d'anciens infirmiers, alpinistes aguerris ou simples volontaires animés d'un altruisme inébranlable, ont tous prêté serment : sauver, coûte que coûte, ceux qui peuvent encore l'être. Beaucoup de ses membres ont vécu l'horreur de la peste rouge et se sont donné pour mission de traquer les signes d'épidémies surnaturelles, analyser les nouvelles mutations obscures et collecter toutes les menaces bactériologiques.

Et quand une balise de détresse s'active sous les ténèbres, ce sont les Unicorn qui répondent. Leur simple présence galvanise les chevaliers, leur rappelant qu'ils ne sont jamais seuls, qu'il y aura toujours quelqu'un prêt à risquer l'impossible pour les ramener en sécurité. Téméraires et optimistes, ces sauveurs personnifient le dernier espoir quand tout vire au cauchemar. Pour eux, chaque vie sauvée est un pied-de-nez à l'horreur, une victoire arrachée à l'Anathème.

« LA CONNAISSANCE **SOIGNE**,
L'AUDACE **SAUVE**,
L'ESPOIR **PRÉSERVE** »

SECTION UNICORN

Objectif : Sauver des chevaliers, apporter une assistance médicale, rechercher et contrer les menaces biologiques surnaturelles, organiser les extractions de blessés et de survivants.

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

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

Inconvénient : *Don de soi* : Le PJ est porté par un idéal profondément altruiste, et a juré de placer la vie des autres au-dessus de la sienne. Pour représenter cela, tant qu'un autre PJ possède moins de points de santé ou d'armure que le PJ Unicorn, ce dernier rechigne à utiliser les nœuds correspondants sur lui-même. Dans ce cas, s'il en utilise un malgré tout, il perd 1 point d'espoir par usage (non réductible).

Moyens de la section : Le QG est situé à Malte, dans l'ancien Palais des Grands Maîtres et ses environs, au cœur du quartier de La Valette. Tandis que le palais abrite les chevaliers, la Sacra Infermeria a été modernisée pour retrouver sa vocation d'origine : accueillir de nombreux patients et leur prodiguer des soins médicaux. À proximité, dans le fort de l'île Manoel, les agents de la section Unicorn mènent des recherches médicales et biologiques, souvent à haut risque. C'est également là que sont retenus, pour des raisons de sécurité, les patients les plus dangereux ou présentant des risques élevés.

Véhicules : 2 vecteurs modèle Harpie, 2 vecteurs lourds civils, 4 stalions, 4 ambulances blindées. Les Unicorns restent dépendants de la section Griffon pour intervenir sur le terrain.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE QUICKHANDS (ROOKIE)

La jeune coterie Quickhands met à profit les synergies de leur armure pour soigner de très grands groupes de blessés en intervenant sur plusieurs personnes à la fois.

Battery (Warmaster) : Billy Cooper est le sénéchal du groupe et un rescapé de la peste rouge. Il s'éprend facilement de chaque femme qu'il rencontre mais sa maladresse et son obsession dans ce domaine provoquent fréquemment des situations embarrassantes pour son entourage. Il est équipé d'un lance-grenade léger et d'un bouclier amovible.

Candide, Volontaire, Sarcastique

Safe (Bard) : Marabout et ancien chauffeur de taxi, Moussa Cissé se dit possédé par un ancien cascadeur et champion de F1, mais ses exploits de conduite sont plus dus à sa chance qu'à de vraies compétences. Il utilise ses illusions pour camoufler son ambulance, agrémenter les entrées de son équipe ou la couvrir lors des retraites. Il possède deux pistolets mitrailleurs avec des munitions non létales.

Rieur, Casse-cou, Inconscient

Twinfinity (Shaman) : D'origine coréenne, Yu-ri Park et sa jumelle Yu-na, sont parties aux États-Unis pour étudier la peste rouge avant que le Nodachi renverse leur pays. Chirurgienne, elle combine les capacités de son armure Shaman avec celle de sa sœur pour s'occuper des blessés et organiser facilement leur évacuation. Elle est équipée d'une matraque taser pour le contrôle de foule.

Blagueuse, Énergique, Troublante

Twinfinity (Shaman) : D'origine coréenne, Yu-na Park et sa jumelle Yu-ri, sont parties aux États-Unis pour étudier la peste rouge avant que le Nodachi renverse leur pays. Psychologue, elle combine les capacités de son armure Shaman avec celle de sa sœur pour s'occuper des blessés et organiser facilement leur évacuation. Elle utilise une matraque taser pour le contrôle de foule.

Goguenarde, Rancunière, Troublante

COTERIE PATCHWORK (VÉTÉRAN)

La section Unicorn subit régulièrement de lourdes pertes, ces survivants se sont rassemblés pour former la coterie Patchwork.

The Wall (Paladin) : Sénéchal de la coterie, Taïanui Puni est un véritable colosse incarnant la force tranquille. Après avoir vu sa femme périr dans une attaque dévastatrice de créatures de la Chair, il s'est mué en protecteur des plus vulnérables. Il est équipé de deux shotguns automatiques légers fixés sur les bras et de son immense crochet Maori.

Jovial, Téméraire, Protecteur

Babouchka (Barbarian) : Zanda Jaunslavietis est imposante et toute en muscles. Son apparence et sa vigueur contrastent fortement avec son statut de doyenne des chevaliers du Knight. Elle utilise les capacités de son armure pour se frayer un passage ou déblayer les décombres. Elle préfère ne pas porter d'arme, son mari s'étant accidentellement tué avec un fusil de chasse.

Taciturne, Brutal, Tenace

Wayfinder (Warlock) : Dolma Tenzing était l'une des rares femmes guide de montagne du peuple Sherpa, elle utilise son expérience pour guider sa coterie à travers les terrains escarpés et accidentés. Fine gourmet, elle garde toujours de quoi cuisiner même en pleine mission. Lors d'un conflit, elle utilise son bâton de combat pour repousser les ennemis.

Acharnée, Grégaire, Gourmande

Madman (Druid) : Venkata Sanjay est originaire d'Inde et est ce qui se rapproche le plus d'un scientifique fou. Bioingénieur de métier, il a dû remplacer son bras par une prothèse de sa création, à la suite d'une attaque de la Chair sur son laboratoire. Il a érigé un culte au nom du dieu serpent où la science et les machines sont vénérées. Il ne porte pas d'arme pour des raisons personnelles et laisse les compagnons de son armure combattre à sa place et l'assister lors des interventions médicales.

Illuminé, Joyeux, Hyperactif



PARZIVAL ET LA SECTION BAKU

PARZIVAL

SOLITAIRE, FRANCHE, OBSTINÉE

Née d'un père japonais, diplomate influent du Nodachi, et d'une mère française issue de la noblesse, Onyx a grandi sous le poids de l'ostracisme de la société japonaise.

Petite silhouette d'un mètre cinquante, Onyx attire l'attention par son allure singulière. Cheveux teints en rouge vif et une peau constellée de tatouages, elle a toujours cultivé sa différence. Solitaire, elle s'est tournée très jeune vers la musique mais surtout vers l'informatique. Les ordinateurs, en particulier les personnes avec qui elle échangeait en ligne ne la jugeaient pas sur son apparence ni ses origines : derrière un écran, seules ses compétences comptaient.

Onyx est rapidement devenue une génie de l'informatique et de la programmation, n'hésitant pas à opérer au-delà des limites de la légalité, acquérant une robuste réputation de hackeuse. C'est grâce à cette renommée qu'elle intégra le Knight en tant que chevaleresse et son choix se porta sur la méta-armure Shaman. Elle y trouva une carapace de métal capable de filtrer les interactions sociales, et découvrit en son IA, Humandys, une présence inattendue qui devint au fil du temps, une véritable personne à ses yeux.

Le duo développa un vaste réseau de réalité virtuelle, baptisé Apple Seed : une copie fidèle de la Terre d'avant l'Anathème, pensée pour offrir des apprentissages accélérés et même des protocoles de soin, aussi bien pour les chevaliers que pour leurs IA.

Après son accession au titre de chevalier de la Table Ronde sous le nom de Parzival, sa Shaman fut modifiée pour amplifier ses capacités, ce qui permit à Humandys de gagner encore en indépendance. Cette dernière peut désormais quitter la méta-armure de Parzival presque en permanence et exister comme une personne à part entière, comprenant bien mieux les humains que sa compagne chevaleresse.

LA SECTION BAKU

Onyx s'est rapidement intéressée aux rêves et au monde onirique, après la découverte d'une créature de l'Anathème capable de s'y infiltrer. Cette révélation l'a profondément marquée, les rêves constituant pour elle une forme de monde virtuel dans lequel elle se sent à l'aise. Car si l'humanité n'était plus en sécurité jusque dans ses propres songes, alors où pourrait-elle encore l'être ?

Depuis, Parzival consacra des semaines, puis des mois, à recruter et à former des chevaliers capables d'affronter le Cauchemar sur son propre territoire. Mais les membres de la section Baku ne sont pas choisis pour leur pureté, mais pour leur endurance.

Venant de divers horizons, la plupart portent en eux des cicatrices profondes, visibles ou non, et ont un caractère souvent âpre. Pourtant, ils n'ont jamais cédé face à l'adversité.

Leur crédo est simple et implacable : pour affronter les cauchemars et en revenir sans s'y perdre, il faut les avoir vécus, subis, traversés. Selon eux, des esprits trop brillants ou trop lisses risqueraient d'être corrompus trop facilement par les ténèbres. À l'inverse, celui qui a déjà connu l'obscurité et lui a résisté, saura s'y replonger sans s'y noyer.



« S'ILS NE VEULENT **PAS**
QUE JE LE **TROUVE,**
ILS N'ONT QU'À **MIEUX**
LE **CACHER** »

PARZIVAL

Objectif : Combattre le Cauchemar et ses serviteurs, que ce soit dans le monde onirique ou réel, en traquant les individus tombés sous son influence ou affrontant ceux qui le vénèrent.

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

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : interface sensitive RIGG, attaque non létale nv1.

Avantage bonus : Parzival et ses coéquipiers ont découvert leur animal-guide au fil de leurs missions dans les songes. Ils sont d'une aide précieuse lors des voyages oniriques des chevaliers, et offrent 1 réussite automatique pour tous les tests effectués dans un rêve (pour plus d'informations sur les animaux-guides, voir **Atlas – p. 68**).

Inconvénient : *Marche-rêve* : La plupart des missions menées par le PJ se font dans le monde onirique, endormis au sein des installations de la section Baku. Ses membres sont souvent perçus à tort comme des chevaliers moins prestigieux, accomplissant des opérations jugées secondaires car moins flamboyantes. Pour représenter cela, la progression du PJ est ralentie et les paliers vers les rangs avancé et rare augmentent de 20 PG, soit 120PG et 320 PG (au lieu de 100PG et 300PG).

Moyens de la section : Le premier QG des Baku est installé à Camelot même, à proximité des ateliers de la section Giant. La section n'a en effet pu voir le jour que grâce au développement des « mind flyers », nom donné par Gauvain à ces machines capables de projeter l'esprit d'un chevalier dans le monde des rêves. Les équipes de la section se composent d'ingénieurs chargés d'assurer le bon fonctionnement de cet ensemble de technologies avancées, et de médecins et de psychologues. Leur rôle est de veiller sur les corps des voyageurs oniriques comme sur celui du patient à soigner, et de s'assurer que les esprits de chacun reviennent aussi indemnes que possible. Les locaux prennent l'apparence d'une vaste salle de chirurgie ultramoderne. Des sièges renforcés y sont disposés en cercle, conçus pour accueillir un chevalier en méta armure. Au centre, se trouve un lit médicalisé, réservé à la victime du Cauchemar. Tous sont reliés à une multitude d'écrans, de capteurs et d'appareils médicaux, qui servent de ports d'ancrage entre le corps et l'esprit. Plusieurs de ces salles sont répartis dans les installations de la section et il est déjà prévu d'en équiper plusieurs arches et avant-postes du Knight.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE WATCHERS (ROOKIE)

Ironman (Priest) : Jeune prodige de la nanotechnologie, Anthony Bowen a perdu toute sa famille dans l'Europe de la Bête alors qu'il n'avait que 16 ans. Il s'est par la suite réfugié dans les études avant d'être recruté par Gauvain et intégré à la section Baku. Il contribue aussi bien à la gestion des « mind flyers » qu'aux missions oniriques. Il utilise un fusil de précision sur le terrain.

Génie, Survivant, Hanté

Rainbow (Sorcerer) : Cette musicienne de renom fut l'une des victimes du Cauchemar. Il lui fallut du temps pour se reconstruire, et durant cette période, elle resta en contact avec Parzival. Un jour, Ivy Archer se rendit aux portes de Camelot, déterminée à reprendre sa vie en main. Elle combat à l'aide d'un pistolet connecté. Ce personnage peut être remplacé par Eva Carpenter (voir **LdB – p. 323**).

Créative, Confiante, Franche

Nomad (Bard) : Stephan Manescu est un ancien membre d'un gang, et connaît les recoins les plus sordides de Londres. Ce passé lui permet d'enquêter avec une précision rare sur les trafics de drogues, de pénombre et commerce clandestin qui ronge la ville. Il porte toujours sur lui ses deux couteaux de combat.

Solitaire, Ténébreux, Insouciant

Felis (Warrior) : Felicia Care est devenue tétraplégique après une mission qui a décimé sa coterie. Grâce à sa méta-armure elle a continué de se battre se forgeant un mental d'acier et son esprit est un atout pour la section Baku. Elle combat à l'aide d'une épée bâtarde et d'un bouclier amovible.

Hargneuse, Grossière, Généreuse

COTERIE DEEPWALKERS (VÉTÉRAN)

Doyle (Warrior) : Parzival s'attacha à cette âme tourmentée qui ne souhaitait plus continuer. Nolan Crowley rejoignit la section Tarasque sous une nouvelle identité, devenant Doyle, homme taciturne et sans passé. Plus tard, sur l'insistance de la chevaleresse, il intégra Baku. Il est équipé d'un fusil anti-matériel. Ce personnage peut être remplacé par Clay Bishop (voir **LdB – p. 308**).

Combattant, Hanté, Revanchard

Löwenherz (Warmaster) : Chevalier au bord du désespoir, Felix Sommer fut capturé par le Knight avant d'être soigné et ramené vers la lumière grâce à l'Apple Seed. Reconnaisant envers Parzival, il demanda à rejoindre sa section. Il se bat à l'aide d'un sabre brûlant.

Tête-brûlé, Loyal, Déterminé

Neurosis (Rogue) : Hackeuse de talent et hors-la-loi activement recherchée à Londres, Madilynn Irwin a longtemps évolué en marge de toute autorité, traquée pour ses intrusions dans des réseaux sensibles. Elle a été repérée par Parzival lors de recherches croisées sur des victimes touchées par l'influence du Cauchemar. Elle aime se battre à distance à l'aide d'une paire de pistolets d'infiltration.

Rusée, Rebelle, Meticuleuse

Worg (Barbarian) : Gray Lane a vécu l'enfer pendant la Peste Rouge. Marqué dans sa chair comme dans son esprit, cette épreuve l'a façonné en brute durcie par la souffrance et la survie. Il se bat à mains nues via le mode Goliath de sa Barbarian, et utilise un fléau répulsif dans les espaces plus exigus.

Brutal, Fiable, Résilient

TRISTAN ET LA SECTION CHIMERA

TRISTAN

ALTRUISTE, PERFECTIONNISTE, PROTOCOLAIRE

Enfant soumis tôt à la parentification, Leonel n'a jamais été autorisé à vivre l'insouciance des commencements. Aîné d'une fratrie de quatre, il a endossé toutes les responsabilités avec ce sourire retenu de ceux qui ne savent plus faire la différence entre ce qui appartient à l'autre et ce qui se joue en eux. Il aime sa famille plus que tout et lui est entièrement dévoué, quitte à s'oublier, se sacrifier : le modèle à suivre qui n'a plus le droit à l'erreur.

Derrière son tempérament calme, son perfectionnisme presque maladif et son efficacité méthodique, persiste la peur qu'un jour viendra où il ne sera plus à la hauteur. Il sert à l'univers son rôle bien révisé de fils prodige mais la vérité c'est qu'il a peur. Peur d'être lui, un humain dérisoire sous une armure étincelante, aussi imparfait que le reste du monde en ruine.

Cette faille l'a conduit à l'irréparable. Dans son parcours de rebut aux États-Unis et ignorant tout du Masque, il a accepté un pacte à un moment critique pour la survie de ses proches : « Un passage privilégié pour ta famille vers Humanité en échange de ce qui te préserve des ténèbres ». Le lendemain, les Rowland atterrissaient à Londres avec un ticket d'entrée pour le Knight. Plus tard, leur aîné sauva le chevalier Lancelot d'une créature de la Machine dans des circonstances qui se sont avérées plus tard douteuses.

Ancien membre de la section Dragon, Leonel a été un chevalier exemplaire, rigoureux et respectueux des règles. C'est à cette époque qu'il entretenait une liaison cachée avec une chevaleresse artiste du domaine du Son, qui lui offrait des représentations privées. Mais son passé a fini par le rattraper. Un soir, le Masque est venu réclamer son dû et a utilisé le corps de Leonel pour enlever son amante. Celui qui avait été si impeccablement lisse et parfaitement droit a fini par faillir, au prix le plus cruel.

Devenu Tristan, il se montre compréhensif mais exigeant, laissant peu de place aux écarts. Pourtant, aujourd'hui encore, un trouble persiste dans son regard. Il se désespère de l'avoir perdue, elle qui lui avait révélé un autre rôle que celui de l'aîné dans lequel il se retranche. Que la personne la plus précieuse à ses yeux ait dû payer le prix de ses choix le ronge. Néanmoins, ses états d'âme restent savamment dissimulés derrière un masque de bravoure et de fiabilité. Il se maintient dans une posture proactive et rassurante : après tout, le grand frère, c'est lui. Ignorant ainsi ses tensions internes, c'est un rôle dans lequel il est confortable de se laisser bercer.



LA SECTION CHIMERA

Le Knight ne pouvant pas être présent sur tous les fronts, les Chimera tiennent, avec l'aide d'autres sections, des registres, évaluent les besoins, cartographient les communautés vulnérables et consignent les signaux faibles des ténèbres. Ses membres sensibilisent aux dangers de l'Anathème et forment les communautés, qu'ils soient rebuts ou citoyens d'une conforteressse ou d'un bastion défavorisé, à la défense selon leurs besoins : reconnaître les particularités des créatures de l'Anathème, repérer les signes avant-coureurs du désespoir, gérer le moral au quotidien comme en situation de crise, enseigner la chasse, l'hygiène, les techniques de survie, la fortification des camps, le maniement des armes ou encore la sensibilisation aux manipulations des ténèbres.

En rendant le pouvoir d'agir à ceux qu'ils protègent, le Knight limite l'ampleur des dégâts et peut concentrer sa puissance de frappe sur l'ennemi et non plus auprès de ceux qui devraient être leurs alliés. En formant une personne, le savoir continue de se transmettre bien après le départ d'un Chimera.

Par ailleurs, leurs interventions offrent également l'occasion d'identifier des personnalités prometteuses susceptibles de rejoindre un jour leurs rangs.

Objectif : Redonner aux populations la capacité d'agir face aux ténèbres, renforcer leur moral et leurs compétences de survie.

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

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : relais TacCom, vue alternative (heartbeat), relais satellite nv1.

Inconvénient : *Bénéfice du doute* : Le PJ a tendance à voir le meilleur chez autrui et à excuser ses comportements ambigus plutôt qu'à les condamner. Cette magnanimité proche de la crédulité rend le personnage facile à tromper. Pour symboliser cela, lorsqu'un PNJ cherche à mentir ou à tromper le PJ, il reçoit un bonus de 3D.

Moyens de la section : Le QG principal de la section Chimera est situé dans l'arche de MOQ depuis que l'immortel, James Applebaum, a reçu la visite de son homologue londonien, Ismaël Jhélam, et a conclu des accords avec lui. Sur place, les Chimera s'organisent pour couvrir un maximum de terrain et envoyer en vector les chevaliers dont les compétences correspondent aux besoins des communautés visées. Un premier contact est pris avec les autorités locales afin de créer un lien progressif et d'évaluer la situation, puis un plan d'intervention est ensuite défini en concertation avec les coordinateurs de la section et une coterie formée à la demande est dépêchée sur place, parmi laquelle se trouve un recruteur. Ils interviennent parfois dans des communautés surveillées par le Knight pour le potentiel danger qu'elles représentent, dans l'espoir de les influencer de l'intérieur et de les amener vers des méthodes plus consensuelles. Dans ces situations particulières, la formation à l'armement et aux techniques militaires est strictement interdite.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE ESCARMOUCHE (ROOKIE)

Millenium (Wizard) : Yohanna Yorkshire s'est efforcée de maintenir en vie ses grands-parents mais lorsque la démence s'est manifestée chez son grand-père, le trio a été perçu comme un poids mort dont il fallait se débarrasser pour la survie de la communauté. Elle emporte à chaque mission son yo-yo, un cadeau de son aïeul qui lui a appris quelques tours. Un peu pour s'occuper les mains, beaucoup pour la frime mais surtout pour se rappeler pourquoi elle doit rentrer coûte que coûte. Au combat, elle est armée d'une lance perforante à piston.

Méfiant, Désinvolte, Bluffeuse

Trapline (Paladin) : Gisbert Ullmann était un ancien pillard et sans l'intervention du Knight, il aurait été offert en sacrifice à une créature de l'Anathème vénéré comme un dieu par sa communauté. Son propre frère tenait le couteau. Influençable, il lui a fallu du temps pour reconnaître l'endocritinement qui l'avait mené à cette situation. Aujourd'hui, il se méfie de sa tendance à se soumettre aux idéologies et n'ose pas se positionner face à ses nouveaux sauveurs. Il protège ses camarades en tirant des salves de plomb avec ses deux pistolets mitrailleurs.

Taciturne, Buté, Obéissant

Kaboom (Priest) : Olivier Ortega s'est tranché les doigts pour les remplacer par des prothèses mécaniques dans un moment de folie. Au bord de la soumission à la Machine, il a été ramené à la raison de justesse. Honteux de son geste, il camoufle ses mains sous une paire de gants épais. Parfois, il lui semble que ses doigts s'agitent tout seuls, animés par une conscience étrangère...

Solitaire, Ténébreux, Insouciant

COTERIE IRON ROOTS (VÉTÉRAN)

La coterie la plus proche de Tristan mais aussi la plus houleuse à mener puisqu'elle est composée des membres de sa fratrie. Leur lien est fort mais complexe et leur devise « la famille et puis le reste » résume à elle seule la nature clanique des Rowland.

Sharp (Warrior) : Ryan est à la fois l'opposé de son grand frère et la personne qui lui est la plus proche. Bouillonnante, abrupte, arrogante, elle n'est pas effrayée à l'idée d'être mise en échec et fait de cette résolution sa force. Comparée à Tristan depuis toujours, elle cherche à le dépasser tout en restant fidèle à son caractère clivant. Fusionnelle avec lui malgré les tensions, elle est fatiguée de le voir se consumer et n'hésite pas à le lui faire remarquer. Sur le terrain, elle n'hésite pas à aller au front, armée de ses deux cestes shotguns.

Déterminée, Solide, Irrascible

Estèque (Priest) : Couteau-suisse discret de la fratrie, Darrel est détaché de tout. Les relations humaines sont pour lui sources d'inconforts et il se convainc de pouvoir s'en passer. Pourtant, il multiplie les liaisons superficielles. Il a inconsciemment anesthésié ses émotions pour survivre, toutefois une part de lui cherche à les réveiller. Il est particulièrement attaché à son petit frère, seule source d'amour sincère dans ses jeux de faux-semblant, et serait prêt à tout pour le préserver. Il se bat à l'aide d'un pistolet d'infiltration et d'une targe amovible.

Désengagé, Sarcastique, Rusé

Prankster (Bard) : Michael déborde d'une énergie festive et bienveillante. Il suffit d'un rien pour allumer son intérêt et devenir son ami. Feu d'artifice de liesse, il a à cœur de voir les sourires de ceux qui l'entourent. Selon lui, l'optimisme n'a rien d'une faiblesse : c'est un cri de bataille. Persuadé qu'en gardant ses sentiments négatifs pour lui, il protège une fratrie déjà mise à rude épreuve, il s'isole lorsqu'une telle émotion prend le dessus afin d'être l'unique témoin de son propre inconfort. Au combat, il utilise une paire de matriques électriques.

Blagueur, Optimiste, Hyperactif



GAHERIS ET LA SECTION CENTAUR

GAHERIS

CRÉATIF, CHARMEUR, CASSE-COU

Giacomo Cuore, désormais connu comme le chevalier de la Table Ronde Gaheris, est un bel Italien d'une quarantaine d'années. Souvent mal rasé mais toujours bien apprêté, il porte les cheveux courts et affiche un sourire facile et charmeur. Sa main droite est toujours couverte d'un gant de soie noire pour masquer sa prothèse, un souvenir des circonstances de son intégration parmi les chevaliers, alors qu'il n'était encore qu'un simple ingénieur du Knight.

Gaheris porte une armure unique, même au sein de l'organisation : une Priest, qu'il a lourdement modifiée pendant qu'il était à la section Giant et secondait Gauvain. Désormais, Tempesta ne se limite plus seulement à générer des véhicules, elle devient au besoin une moto steed équipée d'un habitacle ou un vector monoplace. Gaheris a l'habitude de surgir en plein combat sous forme de véhicule lancé à pleine vitesse pour surprendre l'ennemi, avant de le noyer sous le feu nourri de Calabrone, sa mitrailleuse électromagnétique, tout en se déplaçant sans cesse pour esquiver les attaques ennemies.



LA SECTION CENTAUR

Les Centaurs occupent une place singulière au sein du Knight. Officiellement, leur section met en avant l'organisation sous une forme peu commune : un cirque motorisé où chaque méta-armure fait partie d'un numéro, d'une scène et d'un spectacle. Leur objectif est d'émerveiller petits et grands, d'offrir une parenthèse à la fin du monde et montrer en pleine lumière les capacités des chevaliers, pour en susciter l'inspiration.

Réunis sous le nom de Knight Mechanical Circus, ils doivent leur création à Gaheris, suite à l'émerveillement qu'il a vu dans les regards des enfants lors d'une parade motorisée du Knight dans les rues d'Humanité.

Plus officieusement, la section Centaur possède une mission tout autre. Un cirque attire les foules qui, à leur tour attirent les opportunistes. Elle profite de ses escales et de l'engouement qu'elle génère pour enquêter discrètement sur la penombra et tenter d'en démanteler les réseaux. Sous les tonnerres d'applaudissements, ils écoutent. Entre deux numéros, ils interrogent.

Objectif : Promouvoir le Knight auprès du public et enquêter discrètement sur les réseaux de penombra.

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

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

Inconvénient : *Saltimbanque* : De par son occupation officielle, le PJ à tendance à ne pas être pris au sérieux par les autres chevaliers. Pour symboliser cela, le personnage reçoit un malus de 2D à toutes ses interactions sociales avec les chevaliers des autres sections.

Moyens de la section : Le Knight Mechanical Circus est un convoi composé de deux titans aux couleurs blanc et or, abritant tout le personnel de la coterie et son matériel. Il sillonne actuellement les routes ibériques allant de bastion en bastion avant de rallier Madrid. Lorsqu'il se déplace, le convoi est escorté par les chevaliers en méta-armures sur leurs motos steed. Le premier titan abrite le QG de la coterie et, sur une idée de Gaheris, peut se transformer en plateforme aérienne frelon, afin de transporter l'ensemble de la section. Le second a été aménagé comme lieu de vie pour les membres de la section et embarque l'ensemble du matériel nécessaire aux représentations. Ce dernier a la capacité de folder pour faciliter son transport en frelon. L'armement des deux véhicules est entièrement camouflé et peut être déployé en cas de besoin, afin de ne pas effrayer les populations, leur apparence étant déjà suffisamment impressionnante. La section dispose également d'un vaste chapiteau en nanomachines, pouvant se déployer et se replier en quelques heures.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE SWITCHBACK (ROOKIE)

Composée de chevaliers débutants, qui en dehors des spectacles, s'infiltrèrent en ville pour traquer les sources de penombra.

Valkyrja (Bard) : Grande Danoise blonde de 28 ans et actrice bien connue, Cecilie Christiansen a vu son père, colonel d'Eurocorps, tomber lors de l'arrivée des ténébres. Elle a le don pour faire dire à autrui ce qu'il voudrait garder pour lui. Sénéchal de la coterie, elle est équipée d'un fusil de précision à munitions silencieuses.

Solaire, Perspicace, Affable

Mustang (Rogue) : Mexicaine de 26 ans, brune et athlétique, Rita Margua est une championne de boxe thaï qui venait tout juste de fonder son propre dojo, avant l'arrivée de l'Anathème. Avec ses proches, elle a tenté de résister et a aidé à former une petite communauté de rebuts dont elle est la seule survivante. Elle dispose d'une paire de couteaux de combat et d'un module de saut.

Déterminée, Increvable, Fonceuse

Mercy (Wizard) : Clair Ramsey est une Anglaise de 32 ans, au sourire doux, et ancienne docteur au sein de Médecins Sans Frontières. Elle a traversé de nombreux conflits armés avant de rejoindre Humanité pour poursuivre son travail auprès des plus démunis. Elle est équipée d'un canon TNL et d'un pistolet de précision à munitions non létales.

Empathique, Dévouée, Charitable

Xaymni (Priest) : Petite Thaïlandaise de 24 ans, cheveux bleus et look punk, Kalaya Sadhita assure le support technique du groupe. C'est une ancienne mécanicienne autodidacte qui détonne dans la coterie par son manque d'expérience dans le domaine de l'infiltration et son apparence, mais elle a été choisie par Gaheris pour ses capacités d'adaptation et son esprit vif. Elle utilise une lance à piston qu'elle manie à une main et d'un bouclier amovible.

Empathique, Dévouée, Charitable

Chacun des membres joue un rôle important pour le bon déroulement des spectacles. Cecilie le dirige et écrit les sketches reliant les différents numéros. Elle assure également le rôle de Madame Loyale. Carleen est la conseillère technique. En tant qu'artiste de cirque de profession, elle organise les tournées et gère la logistique du cirque, ce qui fait d'elle la numéro deux de la section. Hitomi s'occupe de l'accompagnement musical des numéros et donne un mini-concert en jouant debout sur sa moto pendant les représentations. Candace conçoit et réalise les décors de chaque numéro, ainsi que les tenues de scène. Rita et Claire supervisent l'entraînement et le suivi physique des chevaliers. Et enfin, Kalaya et Takeshi prennent en charge la maintenance des motos et les mécanismes scéniques.

Tout ce beau monde offre un show motorisé ultra-rythmé, dynamique et synchronisé au son du violon d'Hitomi avec un déluge de lumières et d'effets spéciaux. Le numéro final se déroule en méta-armures, les chevaliers dressés sur leurs steed.

COTERIE GLOBE OF DEATH (VÉTÉRAN)

C'est la coterie qui mène les actions coup de poing contre les fournisseurs de penombra, repérés par leurs collègues chevaliers.

Onigiri (Rogue) : Japonaise de 31 ans, fine et athlétique, à la chevelure noir corbeau, Hitomi Sakurai est une ex-officier et transfuge du Nodachi. Elle a rejoint le Knight lorsque les méthodes de son ancien employeur ont cessé de lui convenir. Musicienne passionnée, elle a encore la flamme créatrice en elle. Elle se sert au combat de matraques électriques et d'un module d'amplification de frappe.

Magnétique, Inspirée, Présomptueuse

Felindra (Psion) : Carleen Shea est une Irlandaise, rousse flamboyante et aux yeux émeraude. Dompteuse de fauves professionnelle, elle a dû enfermer ses animaux contaminés par l'Anathème et rêve de les sauver. Elle est équipée d'un trident mâchoire et de fusées éclairantes.

Dominante, Attirante, Contradictrice

Diva (Warmaster) : Étatsunienne, à la chevelure rouge vif, de 22 ans, étudiante en art, passionnée de chasse, mais aussi volontaire de la Croix Rouge, Candace Carter est également la plus jeune membre de la section. Capable de remotiver les autres en cas de doute, elle est naturellement devenue le sénéchal de la coterie. Elle utilise en combat une paire de shotguns automatiques légers en akimbo.

Joviale, Motivante, Idéaliste

Chill (Warmaster) : Takeshi Kovacs est un slovène de 41 ans, métis nippo-slave, à la carrure et à la coupe résolument militaires. Surnommé Tak par ses camarades, c'est un ancien mécanicien de l'armée passé mercenaire, qui est revenu du désespoir par sa seule volonté. Passionné de motos, il passe son temps à les bricoler, ce qui l'a rapproché de Gaheris, en plus du fait qu'ils soient les deux seuls chevaliers masculins de la section. Il est équipé d'une lame de bras et d'une targe amovible.

Brisé, Anticonformiste, Débrouillard

« ÇA **PASSE** OU ÇA **CASSE**,
MAIS FAITES-MOI CONFIANCE,
GÉNÉRALEMENT ÇA PASSE »

GAHERIS

TRISTAN ET LA SECTION BENNU

TRISTAN

DÉTERMINÉE, EMPATHIQUE, OBSTINÉE

Née à Papeete, Tahiti, Poemoana a grandi au milieu des arts et de la beauté naturelle de son île. Passionnée par la gravure et la sculpture, elle a rencontré Tristan Vidal, un militaire d'Eurocorps en mission à Tahiti. Leur histoire les a menés au mariage, puis à de nombreux voyages qui ont permis à Poemoana d'enrichir sa pratique artistique au contact de cultures du monde.

En 2030, le couple s'est installé à Barcelone où Poemoana a ouvert une galerie d'art. Leur bonheur, comblé par la naissance de leur fille Marie-Matarena, a été brisé par l'arrivée de l'Horreur en 2034 : Poemoana, impuissante, a assisté à la mort atroce de son mari dévoré par leur propre chien, transformé en une abomination de l'Anathème.

Brisée mais résolue, elle est parvenue à s'échapper et a retrouvé sa fille à la crèche. Face au chaos et à l'inaction des autorités, elle a pris les devants et a organisé l'évacuation des enfants, menant ce groupe hétéroclite à travers une Espagne dévastée. Leur odyssée les a menés jusqu'à l'arche de Madrid nouvellement bâtie.

L'histoire de son courage et de sa détermination a attiré l'attention du Knight, et elle a été recrutée en tant que chevalier à la fin de l'année 2037, où elle s'est illustrée au sein de la section Dragon. Sa montée en puissance au sein du Knight a culminé avec l'évacuation héroïque d'une

communauté d'enfants à Paris, lors d'une mission où elle a anéanti un nid de rats mutants menaçant d'envahir la ville et de mettre fin à toute présence humaine dans l'ancienne capitale. Accédant à la Table Ronde, elle a adopté le nom de Tristan, en hommage à l'amour courtois incarné par le chevalier de la légende, mais aussi pour honorer la mémoire de son mari.

Tristan utilise sur le terrain Manatea, un orbe flottant de soixante centimètres de diamètre qui semble être composé de mercure fluide, capable d'émettre des surcharges de Flux. Cet orbe peut griller l'esprit des créatures de l'Anathème à proximité et peut également s'éloigner de l'armure de Tristan pour étendre son rayon d'action ou servir de petite plateforme volante, facilitant les missions de sauvetage.

LA SECTION BENNU

La section se consacre au sauvetage et à l'éducation des enfants livrés à eux-mêmes, rescapés de l'horreur de l'Anathème. Inspirée par la résilience du Bennu, oiseau mythique de la régénération, elle se donne pour mission de préserver ce qui demeure de plus fragile et de plus prometteur chez l'Humanité. À leurs yeux, les plus jeunes sont les héritiers du monde à venir, ceux dont la survie décidera de la forme que prendra demain. Héritière du projet Pages lancé par Palomydès, elle gère l'orphelinat du Knight où les enfants rebuts sont formés pour devenir les architectes d'un futur libéré des ténèbres.

Objectif : Sauver, protéger et instruire les enfants rescapés de l'Anathème.

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

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

Inconvénient : *Instinct parental* : Pour des raisons qui lui sont propres, le PJ est particulièrement sensible à la détresse des plus jeunes et éprouve le besoin de s'occuper d'eux ou de les protéger, parfois au détriment de la mission. Pour représenter cela, si le PJ décide de privilégier la mission plutôt que de venir en aide à un enfant ou un groupe d'enfants, le personnage subit une perte de 1D6 points d'espoir (cumulable à toute autre perte d'espoir prévue par le MJ).

Moyens de la section : Le quartier général de la section Bennu se situe en Cornouaille, au cœur d'un ancien manoir fortifié dominant les falaises. L'orphelinat du Knight, profondément ancré dans l'histoire locale et placé sous la protection des arches de Londres et du Knight, est devenu bien plus qu'un refuge. Ce lieu incarne l'espoir et la renaissance pour les plus jeunes générations et c'est donc tout naturellement que la section Bennu a pris possession de ce lieu. Depuis qu'elle en a la charge, Tristan a instauré de nombreuses améliorations destinées à renforcer la sécurité, le bien-être et l'éducation des enfants. La vie y suit un rythme équilibré mêlant enseignement, entraînement physique et moments de détente. Les enfants suivent un emploi du temps adapté à leurs besoins et les chevaliers de la section Bennu, quand ils ne sont pas en mission, viennent passer du temps avec eux, leur offrant réconfort et conseils.

Synopsis de mission : Le Knight capte un signal de détresse inhabituel provenant d'un ancien complexe industriel situé dans les ruines de Blackpool. Le langage utilisé, ainsi que les informations fragmentaires transmises, évoquent un groupe d'enfants survivants réfugiés dans un bunker souterrain. La section Bennu est immédiatement dépêchée sur place afin d'évaluer la situation et d'organiser une opération de sauvetage. Cependant, les rapports font également état d'une activité anormale de l'Anathème dans la zone, laissant craindre une présence massive de créatures hostiles. Une question demeure : qu'est-ce qui attire si loin du territoire de la Bête autant de créatures de l'Anathème ?

« POUR CHAQUE **ENFANT** SAUVÉ,
C'EST UNE **ÉTOILE** QUI **RENAÎT**
DANS UN **CIEL** OBSCUR »
TRISTAN



LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE DES COLIBRIS (ROOKIE)

Cette coterie est composée de jeunes recrues animées par un désir fervent de protéger les plus faibles. Leur manque d'expérience est compensé par leur engagement sans faille et leur capacité à s'adapter aux situations les plus désespérées.

Tamae (Bard) : Fille d'un marin polynésien, elle a rejoint le Knight pour suivre les traces de Poemoana. Douce mais déterminée, elle utilise sa méta-armure pour apaiser les enfants traumatisés. Elle reste toutefois équipée d'un pistolet connecté, juste au cas où.

Empathique, Dévouée, Intuitive

Manolo (Warmaster) : Ancien footballeur originaire de Barcelone, il a perdu sa famille durant l'Horreur. Protecteur acharné des enfants, il se bat pour qu'ils aient l'avenir qu'on lui a volé. Il combat avec brutalité à l'aide de son morgens-tern et son bouclier amovible.

Courageux, Impulsif, Protecteur

Kimi (Psion) : Japonaise d'origine, Kimi a survécu seule dans les ruines de Kumamoto avant de rejoindre le Knight au cours d'une mission de sauvetage. Son hypersensibilité lui permet de deviner facilement les émotions des enfants et de détecter les créatures de l'Anathème. Elle manie une paire de couteaux de combat lorsque cela est nécessaire.

Discrète, Sensible, Énigmatique

Raphaël (Paladin) : Jeune père ayant perdu son enfant, il est obsédé par l'idée de sauver ceux des autres. Il compense son chagrin par une témérité parfois suicidaire et ne rechigne jamais à utiliser son lance-grenade léger.

Déterminé, Mélancolique, Audacieux

COTERIE DES HÉRONS (VÉTÉRAN)

Cette coterie composée de chevaliers ayant survécu à de nombreux sauvetages périlleux. Leur expérience leur permet d'intervenir dans les situations les plus critiques.

Amira (Wizard) : Ancienne professeure, Amira a perdu ses élèves lors de la Chute de Tunis. Aujourd'hui, elle leur rend hommage en sauvant autant d'enfants que possible. Elle se bat à l'aide d'une torche plasma.

Sage, Charismatique, Surprotectrice

Hugo (Warmaster) : Expert en extraction et évacuation, Hugo connaît toutes les routes secrètes et les passages sûrs de sa Géorgie natale. Ses connaissances lui permettent de se jouer des illusions de l'Anathème. Il privilégie les positions en hauteur et part au combat avec un fusil anti-matériel.

Rusé, Cynique, Déterminé

Mizu (Warrior) : Ancienne membre d'un gang de Tokyo, elle a rejoint le Knight après la mort de son frère dans les ténèbres. Elle met son talent pour le combat rapproché au service des plus faibles, maniant une épée longue en forme de katana.

Féroce, Loyale, Impitoyable

Alessandro (Ranger) : Spécialiste de la survie, Alessandro a grandi dans les montagnes italiennes, loin des grandes villes. Il connaît les forêts comme sa poche et excelle dans les opérations d'exfiltration. Il s'appuie sur son longbow lorsqu'il doit se battre.

Taciturne, Efficace, Protecteur

SÉGURANT ET LA SECTION LEVIATHAN

SÉGURANT

COLÉRIQUE, CALCULATEUR, OPINIÂTRE

Comme un pied de nez au destin, Bogdan Kavalenko a choisi le nom de Ségurant, un chevalier reconnu tardivement par les chroniques et réputé invincible. Son visage, ravagé par les cicatrices d'une brûlure immonde qui lui a arraché la quasi-totalité de ses cheveux, inspire davantage l'effroi que l'espoir. Pourtant, dès qu'il prend la parole, c'est la voix d'un véritable chef de guerre qui s'élève, celle capable de galvaniser les cœurs les plus endurcis. Né en Ukraine, il intègre une société de mercenaires et se forme aux techniques de guérilla sur des théâtres d'opérations disséminés aux quatre coins du globe. Hargneux mais fin stratège, chacune de ses interventions porte la marque de cette tension constante qui l'habite : colère brute et calcul froid. Pragmatique, il montre peu d'empathie envers les civils, une attitude qui le tient longtemps à l'écart de la Table Ronde malgré sa présence dès la fondation du Knight. Il est même envisagé un temps pour prendre la tête de la section Tarasque, avant qu'Eltius Vendée, alias Sagramor, ne soit finalement retenu.

Pour contenir ses accès de colère, Arthur et Merlin ont décidé de l'envoyer seul sur un front aussi dangereux que familial. Là-bas, il a pu défendre ses terres natales contre les créatures surgies de la mer Noire. Entre l'océan de ténèbres du Moyen-Orient et le territoire de la Bête, Bogdan a vécu un enfer solitaire... et s'en réjouit !

Objectif : Surveiller et sécuriser les profondeurs, étudier et contenir les anomalies sous-marines, et neutraliser les créatures de l'Anathème avant qu'elles n'atteignent la surface.

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

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

Inconvénient : *Sensible à la lumière* : À force de passer du temps dans les profondeurs, le personnage finit par s'habituer à l'obscurité. Pour représenter cela, à chaque fois que le PJ remonte à la surface et est exposé à la lumière naturelle ou dans un environnement particulièrement lumineux, il subit un malus de 2D à ses jets liés aux aspects *Chair* et *Masque*.

Moyens de la section : Si le QG de la section Leviathan se trouve au sein d'Avalon, plusieurs avant-postes sous-marins ont été construits pour soutenir les actions des coteries de Ségurant. Parmi eux, la station Moaï située aux abords de l'île de Pâques, surveille la fosse des Tonga et porte une

Lorsque le Knight a jugé utile une section spécialisée dans les interventions sous-marines, Bogdan s'est imposé naturellement comme le candidat parfait. Meneur d'hommes aguerri, presque imperméable au désespoir, il pouvait libérer sa fureur dans les profondeurs.

Sa nouvelle armure nommée Abyss est particulièrement adaptée aux combats aquatiques. Dotée de propulseurs intégrés et conçue sur un châssis de Warrior ayant maximisé ses overdrives, elle possède aussi la totalité des modules de prestige du dragon et du taureau. S'il aime utiliser les mines pour piéger ses ennemis, l'arme fétiche du chevalier Ségurant reste Hachok, un fusil harpon muni d'un filin recouvert d'un revêtement Omega pour s'accrocher à ses proies et leur porter le coup de grâce.

LA SECTION LEVIATHAN

Protégeant les profondeurs, agissant sous l'eau, avant que les monstres n'émergent, la section Leviathan s'intéresse aux failles sous-marines, dont certaines sont soupçonnées de servir de portes d'entrée aux créatures de l'Anathème. Elle recrute des profils dotés d'une grande solidité psychologique face aux ténèbres, des ingénieurs issus de la section Giant pour concevoir un arsenal spécifiquement adapté à ce nouveau milieu, et intègre des experts de la faune abyssale.

attention particulière au point Némé. Plus près de l'Europe, la base Silves, implantée aux Açores, assure quant à elle la protection des côtes européennes.

**HIPPOKAMPOS****PG**
30

MODULE DE DÉPLACEMENT STANDARD

Petits modules plats à faire glisser sur le sol, billes contenant des nanomachines à faire rouler sur le sol

Conçu spécialement pour la section Leviathan, l'hippokampos est un véhicule monoplace pouvant se déplacer aussi bien sur terre que sous l'eau. En surface, il évoque une moto steed plus massive, où le pilote adopte une position presque entièrement horizontale pour la manœuvre.

À l'approche des eaux, une carapace hérissée rappelant le dos des hippocampes épineux, se déploie et permet une plongée vers les profondeurs. Les roues deviennent alors des hélices capables de propulser l'engin avec une grande souplesse. Le shotgun de la moto steed est remplacé par un fusil d'assaut (voir **LdB** – p. 420) amphibie, développé à partir des modèles APS russes.

SLOTS	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
1 au torse	Action de déplacement	Jusqu'à désactivation	-	1

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE DES ÉPAULARDS (ROOKIE)

À peine recrutés et formés par le Knight, voici la coterie d'ouverture de la section Leviathan. Choisis pour leurs connaissances avec le milieu aquatique, le chevalier Ségurant devra leur transmettre la flamme du combat.

Nereid (Warmaster) : Élevée entre le Danemark et la Grèce, Christie Davidson plonge depuis l'enfance. Son diplôme d'ingénieure en poche, elle amorce un virage dans sa carrière pour devenir chercheuse d'épaves. Meneuse énergique, elle apprécie cette vie d'aventure malheureusement dévastée par l'Anathème. Elle est équipée d'une lance perforante à piston.

Intrépide, Passionnée, Charismatique

Matsukaze (Monk) : Fils d'une longue lignée de pêcheurs, Yoshiro Kotan a passé sa vie en mer, dans le chaos remuant d'un baleinier. Silencieux, le geste précis, il ne semble jamais manquer d'énergie. Ses yeux placides ne s'allument qu'en présence de son amour : Klaus. En combat, il n'hésite pas à utiliser son mode Céa.

Discret, Besogneux, Efficace

Hardtack (Priest) : De formation militaire, Susan First a longtemps travaillé comme mécanicienne sur un porte-avion de l'armée américaine. À l'aise dans tous les milieux, dans l'air comme sur mer, elle aborde la mission de la section Leviathan comme un nouveau défi : l'espace sous-marin. Contre les créatures de l'Anathème, elle dégaine un fusil d'assaut.

Motivée, Disciplinée, Perfectionniste

Seawarder (Ranger) : Klaus Müller est un biologiste spécialisé dans la faune abyssale, qui a rencontré Yoshiro dans une opération activiste de Greenpeace. Lui militant, l'autre un travailleur sur un baleinier, rien ne semblait les lier. Et pourtant, il semble que Yoshiro le taciturne a trouvé son soleil chez Klaus. Engagé dans la protection de la nature, Klaus s'est depuis tourné vers une nouvelle cause : la sauvegarde de l'humanité. Comme tout Ranger, il se sert principalement de son Longbow.

Militant, Solaire, Vif

COTERIE DES BÉLUGAS (VÉTÉRAN)

Cette coterie de vétérans est constituée de repris de justice, auparavant membre de la section Tarasque et ayant largement fait leurs preuves sur le terrain. Ils sont habitués à travailler ensemble, unis par une foi commune qui les anime.

Redeemer (Barbarian) : Couvert de la tête aux pieds de tatouages religieux et de citations latines issues des saintes Écritures, Heitor de Castello Branco est un ancien membre d'un gang de São Paulo qui cherche la rédemption en affrontant l'enfer de l'Anathème. Son armure surnommée « Catedral » paraît d'un blanc éclatant, et son esthétique gothique flamboyante. Il occupe le rôle de sénéchal de la coterie et se bat à l'aide d'une paire de griffes de combat améliorées.

Fidèle, Courageux, Fanatique

Redhand (Warrior) : Sous son nez écrasé de boxeur se cache le regard froid d'un prédateur habitué à achever ses adversaires à mains nues. Né dans la misère, Craig Stewart s'est forgé une réputation dans les combats clandestins de Belfast. Présent à Dublin lors de sa libération, ce fier Irlandais a décidé de rejoindre le Knight par admiration pour Arthur qu'il considère comme l'archange Michel. Il continue à se battre à l'aide de ses mains grâce à des cestes à concussion.

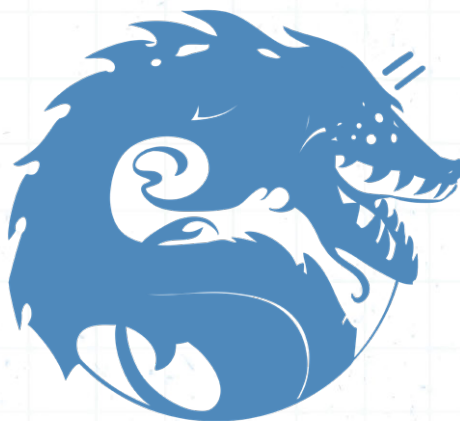
Impulsif, Volontaire, Pervers

Doomsayer (Priest) : Le crâne rasé, un chapelet glissé entre les doigts, Rachid lève souvent les yeux au ciel pour murmurer ses prières. Persuadé de vivre la fin des temps, et convaincu de finir en enfer, il fait tout pour emporter le maximum de créatures impies avant de subir son châtiment. Cet ancien saboteur cache un mécanicien habile et astucieux. Il soutient ses camarades en capturant les créatures avec un trident mâchoire.

Débrouillard, Mystique, Résolu

Malembo (Ranger) : Un rire clair et puissant caractérise ce sniper hors pair. Sa joie de vivre semble presque forcée, laissant deviner un sombre passé. Grand et massif, son bras gauche est curieusement atrophié, malingre, et déséquilibre sa silhouette. Mais n'est-ce pas son être entier qui perd l'équilibre ? Caleb n'a pas toute sa tête, mais il n'a rien perdu de son sens de l'humour. En plus du Longbow, il combine un fusil anti-matériel à une vision prédatrice pour garder un œil sur les créatures ténébreuses.

Joyeux, Inquiétant, Secret



TALIESIN ET LA SECTION CŒURL

TALIESIN

GÉNIALE, IMPRÉVISIBLE, IMPLIQUÉE

Taliesin, de son vrai nom Esmeralda Nakamoto, est une héritière immensément fortunée originaire de Lima, où elle a exercé le métier de profileuse criminelle avant l'effondrement du monde tel qu'on le connaissait. Elle s'est distinguée par l'usage novateur d'intelligences artificielles capables de simuler le comportement de suspects. Cette approche a attiré l'attention de Merlin dès la fondation du Knight. Elle a rejoint alors la section Giant, avant que Dagonnet, qu'elle considère à la fois comme son mentor et son plus proche ami, ne la recrute au sein de la section Cyclope.

Amatrice passionnée de danse et de musique, pianiste médiocre par autodérision assumée, elle est également une collectionneuse éclairée de peinture et de sculpture et cultive une élégance presque princière. Elle ne manque pas une occasion de troquer sa combinaison Guardian pour une robe de soirée ou un tailleur haute couture qui mettent en valeur sa beauté et sa silhouette longiligne.

Elle partage avec Gauvain, son cadet de deux ans, une passion des jeux de rôle et assiste à autant de parties que ses nombreux déplacements en opération lui permettent.

Taliesin possède un don particulier qui se manifeste sous forme de rêves prémonitoires et, combinés à ses compétences scientifiques, ont sauvé sa coterie plus d'une fois. Son armure, Crowley, imite en surface les plumes d'un corbeau et allie les fonctions de la Psion aux compagnons Wolf de la Druid.

Impitoyable contre les créatures de l'Anathème, son katana Koushi peut aussi rendre l'espoir à ceux qui l'ont perdu. Et lorsqu'elle n'a pas besoin de se soucier des dégâts collatéraux, elle dégainé ses pistolets ouragan, préférant de loin le tir au combat rapproché. Elle n'hésitera pas à retourner les bandes ennemies et à s'en servir pour protéger ses collègues et les éventuelles cibles civiles.

Profondément attachée à la valeur de la vie humaine, convaincue que la rédemption prévaut sur la répression, Taliesin s'efforce en toute circonstance de rester droite, juste et honorable.

LA SECTION CŒURL

Les Cœurl ont pour mission d'étudier les informations accumulées par les analystes de la section, qu'il s'agisse de manœuvres politiques, de phénomènes liés à l'Anathème ou d'origine inconnue, d'apparitions de créatures, de disparitions de personnes afin de prévoir et d'anticiper les crises importantes que devront affronter des unités plus agressives. Taliesin a choisi quelques membres qui, comme elle, peuvent entrevoir des bribes d'avenir pendant leur sommeil.

À l'image de la section Korrigan dont elle s'inspire, la section Cœurl compte relativement peu de personnel de terrain et les rares coterie combattantes se spécialisent dans l'infiltration clandestine et le renseignement afin de préparer les opérations de plus grande envergure.

« AUCUNE **MISSION**, AUCUNE **CAUSE**,
NE PEUT **JUSTIFIER** LA **BASSESSSE** »

TALIESIN

Objectif : Collecter, analyser et recouper les informations liées à l'Anathème afin d'anticiper les cas de crises majeures.

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

Acquisition : Le PJ reçoit un overdrive de Discrétion ou de Perception (au choix) supplémentaire lorsqu'il porte sa méta-armure. S'il possède déjà un overdrive de Discrétion ou de Perception sur sa méta-armure, il augmente cet overdrive au niveau 2.

Inconvénient : *Suranalyse* : Le PJ prévoit, anticipe, imagine tous les scénarios envisageables, du plus probable au plus invraisemblable, en passant par le plus catastrophique. Pour symboliser cela, lors du premier round de combat uniquement, le PJ agit en dernier et ce, indépendamment de son initiative.

Moyens de la section : La section Cœurl partage ses locaux avec la section Korrigan, avec laquelle elle échange en permanence toutes les informations jugées pertinentes. Pour leurs opérations, les coterie déployées sur le terrain disposent de deux vecteurs furtifs polymorphiques Valkyrie, capables d'assurer un transport discret jusqu'aux zones d'intervention. Une fois sur place, Taliesin active son réseau de contacts personnel dans les milieux policiers et médicaux afin de faciliter l'intégration et l'infiltration de ses spécialistes. Dans plusieurs villes d'importance, sa famille possède également des pied-à-terre qu'elle n'hésite pas à mettre à disposition de ses troupes.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE BAKER STREET (ROOKIE)

Ce quatuor d'enquêtrices se rend sur le terrain pour vérifier sur place les prévisions des analystes de la section Cœur ou récolter des informations permettant d'alimenter ces prédictions. Elles évitent au maximum les combats pour se concentrer sur des missions de renseignement.

Foyle (Warrior) : Christine Bridge est une Canadienne d'une trentaine d'années qui gère son équipe comme une brigade de police judiciaire. Ex-inspectrice, elle ne laisse jamais rien au hasard. Si on lui indique une piste, elle la suivra jusqu'au bout. Sénéchale de sa coterie, elle est appréciée pour ses compétences et la pertinence de ses questions. Sa vision alternative prédatrice lui permet de ne jamais perdre sa cible. Et si jamais elle devait se battre, elle sortirait à contre-cœur son pistolet mitrailleur.

Curieuse, Professionnelle, Rigoureuse

Starsky (Warrior) : Là où sa supérieure s'efforcera toujours de rester dans les clous, Leslie Hutch, ancienne détective privée sud-africaine, n'hésitera pas à utiliser tous les moyens, même douteux, à sa disposition. Elle s'abstient cependant de verser complètement dans l'illégalité : cela fâcherait son amie Jane. Elle est équipée d'un module de vision alternative thermique. Elle ne se sépare jamais de son fusil d'assaut.

Intrépide, Dévouée, Retorse

Shardlake (Rogue) : L'avocate écossaise sera éternellement reconnaissante à qui de droit d'avoir échappé au surnom « Sherlock ». Jane Watson représente le pendant parfait de Leslie. L'impression de servir de caution morale à sa coterie ne la quitte guère, mais ses connaissances ont sorti ses compagnes de bien des mauvais pas. En combat elle déploie un shotgun escamotable sur une tourelle avant de se rendre invisible et de s'éloigner pour employer ses lames de bras.

Honnête, Distante, Prudente

Monk (Druid) : La jeune Chinoise de dix-sept ans a été placée à l'orphelinat de Cornouailles par Taliesin qui l'a formée en tant que page. Ses capacités de déduction exceptionnelles lui ont rapidement valu une promotion en tant que chevaleresse. Dotée d'une affinité particulière pour les machines en tout genre, elle se sert de son interface RIGG pour communiquer avec elles et recueillir les données nécessaires à leurs missions. Ming Lu Yin préférerait que ses consœurs la couvent un peu moins. De toute façon, perchée sur un toit avec son fusil de précision, personne ne peut l'atteindre.

Silencieuse, Énigmatique, Précoce

COTERIE FRENCH CONNECTION (VÉTÉRAN)

Comme son nom l'indique, l'ensemble des membres de cette équipe spécialisée dans l'infiltration possède la nationalité française. Discrète, presque invisible, ce commando récupère clandestinement des objets, des documents ou des personnes soupçonnées d'être les catalyseurs d'un événement que le Knight préférerait éviter.

Épervier (Ranger) : Jean-Noël Lemarchand est le doyen du groupe et un ancien tireur d'élite des brigades antiterroristes. Ce quarantenaire mayennais sélectionne le plus souvent une position élevée, prodiguant une vue dégagée sur le terrain surveillé. S'il reçoit habituellement la consigne de ne pas tuer les êtres humains, il part généralement du principe répété par sa patronne : « le code se montre un peu flou quand il s'agit des rotules ». Son fusil Longbow lui permet de choisir ses cibles avec précision et son relais satellite amélioré offre un avantage tactique non négligeable à ses camarades.

Taciturne, Observateur, Réfléchi

Providence (Priest) : Si vous avez besoin d'une réparation d'urgence, d'un soin immédiat, d'un véhicule improvisé, Hélène Tissier est la mieux qualifiée pour répondre à vos demandes. Surnommée aussi « Maman », cette ancienne infirmière bretonne arrive à se trouver partout à la fois sur un champ de bataille. Sa moto steed lui apporte la mobilité nécessaire, une fois qu'elle a repéré le meilleur itinéraire grâce à ses drones de reconnaissance.

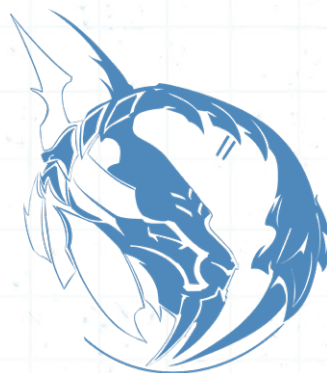
Prévenante, Compétente, Altruiste

Courandair (Rogue) : L'Alsacien d'à peine 23 ans s'avère être le membre le plus dangereux de la coterie. Stéphane Meyer, ancien champion d'escrime en armure Rogue, élimine sans être remarqué les créatures de l'Anathème qui mettent en péril ses camarades grâce à sa dague et à sa targe amovible. Il ramène la bonne humeur dans son entourage au retour des missions.

Jovial, Discrète, Efficace

Velours (Rogue) : À en croire ses camarades, Madeleine Vandoren peut se faire ouvrir toutes les portes. L'Ardennaise de trente ans allie ses talents d'ancienne actrice et écrivaine aux capacités de sa Bard pour obtenir des accès autrement fermés. C'est elle qui assure les échanges avec la base, même dans les pires situations, grâce à son relais TacCom. Bien qu'elle cherche à éviter au maximum les combats, si la situation l'exige, elle tient ses adversaires à distance avec son fusil UV.

Influente, Élégante, Persuasive



EREC ET LA SECTION THUNDERBIRD

EREC

AVISÉ, GÉNIAL, AGUERRI

Nathan « Nate » Johanson, armurier du Knight et écuyer de Gauvain, a gagné sa place à la Table Ronde après avoir proposé un projet visant à requalifier les candidats au Knight ne pouvant porter de méta-armure. Son idée consistait à en faire des agents de terrain équipés de combinaisons Guardian et d'exo-armures. Vétéran de l'US Army puis policier du LAPD couvert de cicatrices, il s'est illustré face aux désespérés et à la Machine avant d'être appelé à rejoindre le Knight à sa fondation.

SA méta-armure, Enide, est une Priest qui allie les capacités d'une Paladin. Elle arbore un motif camouflage marqué d'un badge Thunderbird issu de l'aile d'une vieille Ford. Elle abrite Emma, une intelligence artificielle bavarde et proactive qui veille à l'organisation de la section tout en échangeant potins et anecdotes. Son arme de prestige est un GAU-12 Equalizer, un canon rotatif à cinq tubes, capable de tirer des obus anti-blindage, traçants et explosifs.

En mission, il travaille en binôme constant avec Emma et s'appuie sur le relais satellite, les vues alternatives, le module de désignation, un drone d'espionnage et une interface RIGG à portée augmentée. Ensemble, ils déterminent la meilleure position de tir, coordonnent les tourelles montées sur trépieds ou véhicules, et synchronisent les armes de précision afin de neutraliser la menace sans jamais s'en approcher.

LA SECTION THUNDERBIRD

Née de la section Giant, la Thunderbird a pour mission officielle le test de prototypes. Officieusement, elle agit comme un pilier logistique et militaire au service des communautés de rebuts et de parias : entraîner des civils en un temps record, établir des campements, des lignes de défense et les tenir. Afin de pouvoir multiplier les missions d'équipement et de soutien aux civils, les deux coteries de la section se subdivisent en deux duos de chevaliers ayant chacun cinq techniciens de terrain sous ses ordres. Ces derniers sont équipés de combinaisons Guardian, d'exo-armures et de fusils d'assaut de gros calibre. Au total, la section Thunderbird est composée d'un chevalier de la Table Ronde, huit chevaliers et quarante techniciens de terrain ayant tous et toutes des compétences martiales et techniques à faire valoir. Tous ont leur surnom écrit sur leur heaume ou leur casque, usage dérivé de celui des pilotes de chasse.



Objectif : Tester des prototypes du Knight, tout en aidant et équipant officiellement des communautés rebuts et parias

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

Acquisition : Le PJ reçoit les modules suivants : interface sensitive RIGG, relais TacCom, relais satellite nv1.

Inconvénient : *Ce n'est pas le plan* : Le PJ est tellement habitué à suivre des protocoles de test et d'établir des plans de défense de communauté qu'il a perdu la capacité d'improviser efficacement. Pour représenter cela, le PJ subit un malus d'1D à toute action effectuée de manière improvisée.

Moyens de la section : Le centre de recherche de Faslane était déjà dirigé par le chevalier Johanson avant qu'il ne devienne chevalier de la Table Ronde. Base d'entretien des sous-marins nucléaires située dans le Firth of Clyde en Écosse, elle s'étend en une succession de docks, de hangars, de parkings et d'immeubles où s'affairent chercheurs et techniciens. À dix minutes de camion, en traversant le Gare Loch pour rejoindre la rive du Loch Long, se dressent seize bunkers construits à flanc de colline : le dépôt royal d'armement naval de Coulport. Il sert désormais de zone de stockage pour les prototypes et pièces produits par la section Giant. Deux des bunkers sont des ateliers consacrés à l'armement de rebuts et on y croise régulièrement des feux follets occupés à l'élaboration des cargaisons d'équipements destinées à leur communauté. Outre la Ford Thunderbird de 1955 installée sur le rond-point à l'entrée, la base regorge de véhicules en tous genres. Les hangars et parkings servent de stockage à long terme des prototypes de la section Giant, mais aussi de terrain d'essai pour divers systèmes d'armement abandonnés suite à la faillite des États. On y trouve ainsi un vector modèle Harpie numéroté 00, jamais retiré de la liste des prototypes du Knight, qui participe encore à certaines opérations officielles. Plus loin reposent côte-à-côte un hydravion amphibie russe, un véhicule blindé amphibie italo-anglais à huit roues et un prototype de tank franco-allemand. Mais la véritable fierté du site reste cependant le sous-marin nucléaire de classe Astute, le HMS Agamemnon. Le projet d'arcologie sous-marine testé dans le loch nécessite l'usage de sous-marins électriques, mais aussi de scooters de plongée pour méta-armures.

LES COTERIES DE LA SECTION

COTERIE CALADRIUS (ROOKIE)

Cette coterie est majoritairement constituée de jeunes gens issus des communautés sauvées par le Knight. Cette coterie est censée diriger les « techniciens de terrain » qui les accompagnent, mais c'est souvent l'inverse qui se passe.

Frozenheart (Warmaster) : Fuyant le territoire de la Dame, Zinachidi Anenechi est tombée aux mains de pirates de l'océan Indien et a connu l'esclavage. Une opération du Knight a finalement permis sa libération. Le traitement administré contre le désespoir a révélé une volonté d'acier. Elle est armée de deux pistolets mitrailleurs

Implacable, Adroite, Retorse

HAMMER (Barbarian) : Adolescent islandais, il a été capturé par un culte apocalyptique qui le destinait à un sacrifice humain. Steinar Snorrason a été sauvé par le Knight. Encore convalescent, il a connu une poussée de croissance spectaculaire, révélant une constitution hors du commun. Il se bat armé de griffes de combat.

Humble, Serviable, Dévoué

Lightning Bolt (Priest) : Lý Thị Hoàng Ý est une réfugiée vietnamienne aux Philippines qui a été enlevée puis réduite en esclavage par le Masque. Libérée lors d'une intervention du Knight, elle s'est révélée être un génie de l'électronique doublée d'une bimbo assumée. Elle s'est reconstruite au travers l'amour de la technologie et le culte du corps. Sur le terrain, elle est armée d'un fusil de précision.

Géniale, Surprenante, Séductrice

Haze (Ranger) : Ratonhnhaké est un vétéran de l'US Army amérindien, c'est un sniper qui ne révèle jamais rien sur lui. Il a été désigné sénéchal de la coterie jusqu'à ce qu'un leader naturel se dévoile parmi les trois jeunes.

Laconique, Secret, Appliqué

COTERIE VERMILLON (VÉTÉRAN)

Première coterie de la section Thunderbird, elle est constituée d'anciens de la section Giant qui travaillaient déjà sur la base de Faslane. Leur professionnalisme leur permet de travailler efficacement avec peu de mots.

Fireball (Wizard) : Pilote de chasse suisse germanophone, Doris Blaauw est brûlée sur près de trente pour cent de son corps et porte avec elle l'humour noir de ceux qui ont trop souvent côtoyé la mort. Équipée d'un trident à mâchoires et d'un shotgun automatique léger monté en tourelle d'épaule. Elle a été choisie comme sénéchal de la coterie.

Désopilante, Volontaire, Pyromane

Roadrunner (Priest) : Mécanicien de voitures de luxe émirati et pilote amateur, Abu Bakr Kassis a survécu par chance en se trouvant dans un avion lorsque le Moyen-Orient a sombré. Coquet, il soigne son apparence et use sans retenue de gel pour se coiffer. Au combat, il est armé d'un fusil anti matériel et d'un lance-missile.

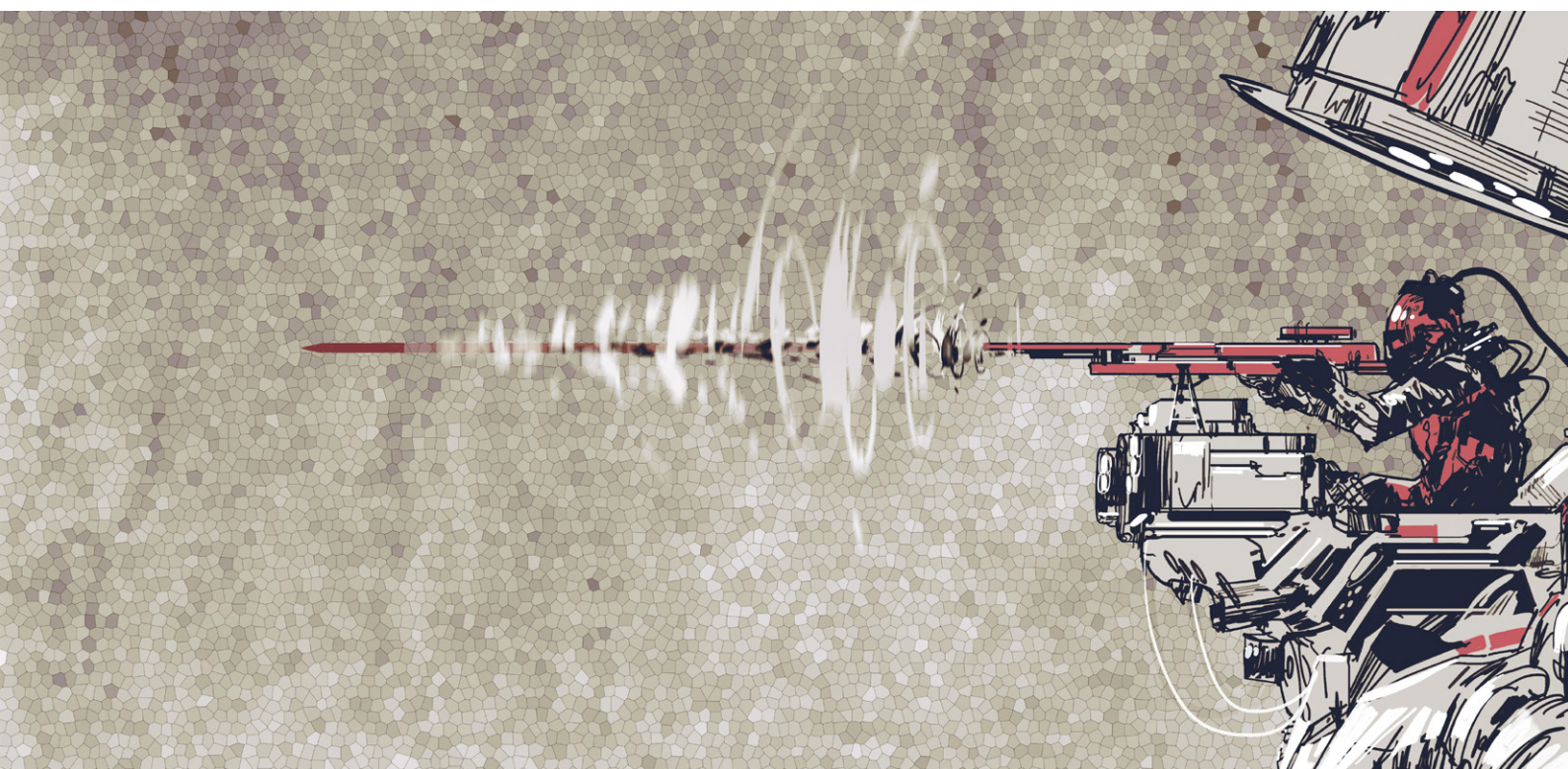
Passionné, Enthousiaste, Reconnaissant

Tasmanian Devil (Warrior) : Laborantine brésilienne et pratiquante de MMA, Amanda Carvalho Barros dissimule le fait que ses études ont été financées par l'argent de la drogue et trouve refuge dans la foi. Sa secte protestante lui a inculqué des valeurs fondées sur le dépassement de soi par le travail. Au combat, elle est équipée d'une targe amovible et d'un fléau répulsif.

Travailleuse, Obsessionnelle, Discrète

Rocketeer (Rogue) : Ingénieur militaire italien à la chevelure poivre et sel, Macario Lettiere a travaillé successivement chez BAE Systems, à la Byrd Company puis à Camelot, où il s'est révélé capable de porter une méta-armure. Passionné par son métier, il sait aussi bien le pratiquer que le transmettre. Il est armé d'un lance-grenades lourd.

Méthodique, Patient, Pédagogue





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

**ANTRE
MONDE
EDITIONS**