



Premiers pas

Sagramore

Préambule

L'objectif de ce supplément est d'offrir un cadre pour permettre aux joueurs d'appréhender petit à petit l'univers et faire des choix qui seront plus en harmonie avec leurs envies. Au début ils vont remplir des fiches d'inscriptions pour « entrer au Knight », donc commencer à définir l'identité civile du personnage. Puis, d'**étape en étape, ils vont augmenter les détails de création, jusqu'au choix final de l'armure**. Pour ceux qui n'auront pas d'idée de haut-fait, ce cadre constitue l'équivalent du haut-fait « *Création du Knight* ». Ce qu'ils vont vivre va permettre aux chevaliers de la table ronde de définir ce qui est essentiel et donc réduire fortement les stages avant d'aller sur le terrain.

Le document est constitué d'**un long discours introductif et d'une série de petites missions**. À la fin, vous pourrez enchaîner, par exemple, avec l'aventure du Kit de découverte.

En complément, j'ai mis en scène cette première phase de création, avec un petit dossier « éléments de contexte et création de personnage », un PDF d'une vingtaine de pages qui a vocation à conserver une trace de la création du personnage, de garder une liste des missions et faciliter la prise de notes pour les contacts. J'avais également mis à disposition un crayon, même si je savais que mes joueurs en avaient déjà un, mais c'était dans l'objectif de mettre une ambiance « d'inscription dans une grande institution ».

En complément, j'utilise la liste des événements inspirés de faits divers réels, d'éléments du jeu et d'une aide de jeu accessible sur internet mais dont je ne me souviens plus de qui elle est. J'ai également utilisé les idées d'[Hannigan et Pyrus du forum knight](#).

Table des matières

Discours de bienvenue.....	3	Développement.....	7
Discours de Sagramor.....	3	Les rebuts d'Hohenstaufen.....	8
Discours d'Emily.....	3	Première partie.....	8
Partie 1.....	4	Deuxième partie.....	8
Partie 2.....	4	Récompense.....	9
Partie 3.....	4	Mission de la partie 4.....	9
Partie 4.....	4	Étape de création de personnage.....	10
Missions – chronologie.....	5	Événements des mois de juin à août.....	10
Mission de la partie 1.....	5	Mercredi 09 septembre 2037, 13h44, briefing.....	10
Étape de création de personnage.....	5	Cérémonie d'adoubement.....	10
Événements du mois de février.....	5	Dernière étape de création de personnage.....	11
Jeudi 26 février 2037, 09h37, briefing.....	5	Liste de noms.....	11
Mission de la partie 2.....	6	Galerie de portraits.....	11
Étape de création de personnage.....	6	Armure entraînement, modèle 001.....	15
Événements des mois de mars et avril.....	6	Slots.....	15
Lundi 27 avril 2037, 08h16, briefing.....	6	Overdrive.....	15
Développement.....	6	Styles de combat ^{p87}	16
Mission de la partie 3.....	6	Donnes techniques.....	16
Étape de création de personnage.....	6	Équipements communs.....	16
Événements des mois de mai et juin.....	7	Armes optionnelles.....	16
Dimanche 21 juin 2037, 08h22, briefing.....	7	Module optionnels.....	16

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Orygins ou Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez :

antre-monde.com/

ou

knight-jdr.fr

ou

knight-jdr.forumactif.com

Rédaction / modification / maquette : scorpinou

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation

Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 01.3, 2020-08-05

Discours de bienvenue

24 janvier 2037, les personnages se retrouvent dans un amphi à Londres (au Imperial College London), avec de nombreux candidats pour entrer au Knight.

Discours de Sagramor

Lire ou paraphraser les textes suivants :

Salut bande de bleus bites.

Est-ce que l'un de vous me reconnaît ? Oui, vous au premier rang ? Sagramore, exactement ! Putain con t'es un bon toi... comment ça c'est écrit sur mon bad... heu (*cache son badge*)

Bande de couillons, il faut que je vous dise que si je suis là, c'est parce que j'ai fait une grosse connerie, con. Je n'aurais pas dû mettre la main aux fesses de la frangine. L'Arthur, il n'aime pas ça et elle non plus, putain con. En même temps, je voulais juste la taquiner, pas la draguer. Surtout, putain, que je ne suis pas du tout son genre, hey... pourquoi je vous raconte ça ?

Le chevalier prend la fiche devant lui et commence à lire

Bienvenue au Knight, bienvenue à l'arche de l'humani... heu sérieux, on dirait une pub à la con, con ! (*tourne la tête vers une silhouette à peine visible dans l'encadrement de la porte par laquelle il est arrivé*) tu veux vraiment que je lise ça ? Ok peuchère, où j'en étais, ha oui

Bienvenue à Londres, hey, « bienvenue à Byrd corporation » tant qu'on y est ! Con !

Non, mais sérieusement, tu crois vraiment qu'il faut que je lise ça ?

Discours d'Emily

Arrivé d'une chevalier (Emily DRUMMOND, Priest (section Griffon)) qui pousse Sagramore dehors.

Excusez Sagramore, il préfère les bastons aux discours, mais rassurez-vous, vous aurez sans doute l'occasion de le revoir aux entraînements de maniement des armes.

Bien, maintenant que nous sommes seuls, je vous demande de reprendre votre calme.

Nous sommes à peine quelques semaines après les exploits d'Arthur et déjà nous sommes obligés de faire face à une arrivée massive de candidats comme vous. Par exemple, rien que dans cet amphi aujourd'hui, **vous êtes plus de 3 000 et pourtant seuls quelques-uns d'entre vous pourront peut-être porter une méta-armure**. Pour le moment, seules les modèles de première génération sont disponibles. Mais rien qu'avec la Warrior, il est impressionnant de voir les exploits déjà accomplis. Alors avec la Priest, la Paladin et la Warmaster en plus, imaginez ce que nous ferons.

Dans la semaine qui arrive, la Warmaster va être dévoilée au grand public, ce sera la dernière née de l'actuelle génération. Mais les premières remontées de terrain ont fait ressurgir des besoins et une nouvelle génération de méta-armures est en cours de réflexion. Et je suis prête à parier que d'ici la fin de votre entraînement, on aura une demi-douzaine de modèles, peut-être plus même.

Actuellement nous avons, **en ce début d'année 2037, environ 300 porteurs de méta-armures**, des chevaliers qui portent fièrement les valeurs de l'humanité et qui bottent les fesses aux créatures de l'Anathème. Cette force de frappe est bien, mais nous avons des besoins dans tous les domaines. Alors même si peu d'entre vous finiront par porter une méta-armure, vous pourrez trouver votre place comme magasinier, comptable, technicien, médecin, etc.

Pour des aspects pratiques, vous allez passer une série de tests et remplir des tonnes de questionnaires, dont le premier qui est devant vous. Pour ceux qui ne le savent pas, nous avons des soucis pour récupérer les données de vos puces RFID et les faire correspondre avec les bases de données des autres arches. Par exemple, nous sommes obligés de faire des voyages en vector pour récolter physiquement les infos aux USA. Et pour ceux qui n'ont pas encore de puces RFID, elles vous seront implantées très prochainement, durant votre visite médicale. Cette puce vous identifiera et vous donnera accès à beaucoup de chose, dont votre logement de fonction dans un premier temps.

À ce propos, vous êtes tous logé à la conforteresse 287, par aspect pratique. Il est possible que vous soyez relogé ailleurs, selon nos besoins. Pour faciliter votre aménagement, veuillez bien à ne pas oublier de dire où sont vos affaires, un drone va les amener à votre logement affecté. Des trains Maglev et des vector de transport vous y amèneront. Cette conforteresse est située au Sud de Cambridge. Pour ceux qui n'auraient pas encore fait de mise à jour de leurs lunettes ou lentilles de contact, nous avons un filtre anti-spam qui diminueront sérieusement les pubs de lieux « géniaux » qui n'attendent que vous. Et pour ceux qui n'y sont pas encore habitué, oui, tout le monde pourra voir votre fiche, tout comme vous pouvez lire celles des autres, dans les arches. À ce propos, je rappelle que nos véhicules sont fournis gracieusement par Amira Engine ou Kaneda Technologie. Que nos IA sont développées par Yggdrasil ou Kaneda Technologie, que Tlaloc Incorporation fournit nos cubes nutritifs, nos vêtements le sont par le nanoéditeur d'Hemera Entreprise et beaucoup de choses par la Byrd.

Pour ce qui est du programme des semaines à venir, il se décompose en plusieurs parties. Dans un premier temps nous al-

Premiers pas

lons sélectionner ceux qui correspondent à nos besoins et nous trouverons des emplois dans les structures de la Byrd corporation pour les autres. Et le Knight remercie officiellement l'immortel Ismaël Jhélam, le PDG de la Byrd Corporation et l'administrateur de l'arche de l'humanité, pour sa générosité et le don du palais de Westminster qui accueille Camelot.

Partie 1

Les 3 premières semaines seront consacrées à l'**apprentissage des règles législatives et administratives** de l'Arche de Londres et Glasgow. Durant cette phase, vous passerez des tests psychologiques avec **Miranda Lonkar** et la **docteure Bella Sandro** et des tests de moralités avec **Lamorak** le chef de la section Gargoyle. Certains découvriront la toute nouvelle section Korrigan et sa cheffe de section **Palomydes**. Évitez de tout casser, elle n'aime pas ça ! Je vous souhaite qu'elle ne fasse pas appel aux services de **Samuel Gautier**, notre gardien en chef des cachots.

Vous aurez droit aussi à des cours sur l'importance de l'art avec **Lancelot**, le chef de la section Dragon, ou **M. Pendulum**, un intervenant extérieur.

Pour ceux qui seront *affectés aux emplois administratifs ou médicaux*, vous aurez aussi droit à quelques cours de 3 à 8 semaines pour les autres arches.

Partie 2

Les 8 semaines suivantes seront consacrées à des **pratiques sportives et martiales**. Vous effectuerez des tests d'endurance et de vitesse, vous allez aussi bien courir, sauter, nager que combattre ou tirer. Les armures ne font pas tout, elles amplifient ce que vous faites. **Sagramor**, le chef de la section Tarasque supervisera certaines épreuves. **Dagonnet**, chef de la section Cyclope, vous expliquera l'importance de trouver et exploiter les points faibles des créatures de l'Anathème, car il est plus efficace d'en affronter certaines au contact ou contraire à distance, ou d'employer des tactiques spécifiques, il vous expliquera mieux que moi et surtout, ce sera à vous d'inventer la technique appropriée à vos adversaires.

Pour ceux qui finiront à l'*armurerie*, vous aurez des stages complémentaires. Vous participerez également à la création ou l'adaptation des armes aux méta-armures.

Partie 3

Les 3 semaines suivantes seront consacrées aux **pilotages des différents véhicules**. Je ne parle pas des vecteurs ou équivalents qui sont pilotés par des IA, non, je parle des véhicules utilisant du carburant fossile et polluant et surtout sans assistance informatique. Car ce sont eux que vous trouverez sur le terrain, loin des arches. **Bohort**, cheffe de la section Griffon et **Kay**, cheffe de la section Ogre, vous donneront des astuces pour utiliser les engins abandonnés chez les rebuts ou sous les zones contrôlées par l'Anathème.

Pour ceux qui seront *aux hangars des vecteurs et autres engins*, vous aurez droit à des cours et du matériel adaptés.

Partie 4

Enfin, les semaines suivantes seront adaptées à vos choix, vous passerez environ 8 semaines à **maîtriser votre méta-armure** dans des simulateurs et sur le terrain. Vous mettrez un casque de réalité augmentée et tenterez de faire bouger des robots via l'interface neuronale présente dans le casque.

Vous subirez également des ajustements génétiques pour optimiser la compatibilité entre vous et l'armure. Ce sera le **docteur Bruce Bluebird**, le médecin en chef, qui supervisera ces optimisations génétiques dont vous ferez l'objet. **Nathan Johanson** vous présentera ses armes améliorées alors que **Gauvain**, chef de la section Giant, vous présentera les modules qu'il est possible d'installer sur nos méta-armures.

Pour les derniers qui ne seront pas compatibles avec les armures, vous *participerez à la création des nouvelles méta-armures*. Il y a aussi des emplois d'éléments distants, des gens de chez nous qui serviront de *sentinelles* sur le terrain ou de *contact avec des communautés de rebuts importantes*.

Entre chaque partie ou suivant nos besoins, vous serez envoyé sur le terrain ou dans des stages.

Durant tout le processus, vous serez surveillé et évalué afin de mieux exploiter la ressource que vous êtes.

Bienvenue au Knight !

Mais pour commencer, nous allons faire un petit retour en arrière. **Prenez les fascicules devant vous et ouvrez à la page 4.** Petit cours rapide d'histoire, pour ceux qui veulent en savoir plus, il y a dans la bibliothèque des ouvrages accessibles aux PJ qui peuvent tout lire (sauf là où il y a marqué MJ en marge sur les bords de pages).

Pour ceux que ça n'intéresse pas, vous pouvez commencer à **remplir le formulaire d'inscription**, même si vous avez déjà rempli celui en ligne.

Ha, avant que j'oublie, est-ce que parmi vous il y a des **artistes** ou des **anciens artistes** ? Ou des gens qui ont **déjà porté haut les valeurs de l'Humanité** ?

Missions – chronologie

Entre chaque phase d'études, les personnages doivent accomplir une mission afin de mieux cerner leur personnage et comment orienter la création.

Mission de la partie 1

Type de mission : enquête

Points d'expérience : 2 +3 si réussi

Points de Gloire : 5 +5 si réussi

Point d'héroïsme : 0 par PJ

Synopsis : les PJ vont découvrir les effets néfastes de la nouvelle drogue virtuelle. Ils vont aussi pouvoir profiter des effets d'une conforteresse en bon état de fonctionnement, faisant un contraste avec la mission du kit d'initiation.

Cette mission se veut simple pour un premier contact avec les mécaniques de fonctionnement du système combo. Elle permet également de mettre des éléments en place pour la suite des missions.

Étape de création de personnage

Au début les personnages n'ont pas de « statistiques ». Pour les tests, les personnages partent sur une base de 2 dans tous les attributs ou caractéristiques. Bref, ils jettent 4D ou font 2 réussites.

Événements du mois de février

Utilisez l'aide de jeu donnant une liste d'événements. Gardez la partie blanche en haut, replié vers l'arrière, pour l'accrocher à votre écran.

Judi 26 février 2037, 09h37, briefing

Pour le moment, seul l'identité du personnage compte (nom, genre, origine, activité, etc.). Pour faciliter les choses, les personnages ont, pour le moment, 2 dans toutes les caractéristiques ou aspects. Si un test est demandé, ils lancent 4 dés.

Enquêter sur une étrange disparition dans votre **conforteresse 287, app 25b, étage 27**. L'IA de la famille signale un dysfonctionnement familial entre ses capteurs et le discours de son résident

Résidente : **Lia Dominguez Beltrano** (22 ans, originaire de Paris)

Disparue : **Isaldina** (sa fille, 2ans) dont elle montre volontiers la photo sur son téléphone

Soucis, qu'il est possible d'apprendre en se renseignant ou discutant avec elle :

- L'IA de l'appartement est réinitialisé automatiquement tous les jours à minuit, ce qui fait d'elle une IA très basique. En fouillant bien, il est possible de trouver ses archives de l'arrivée de la résidente juste après la construction de la conforteresse
- Lia Dominguez est né homme et son opération de changement d'identité (en 2 035) ne la pas rendu fertile. Or, elle dit avoir accouché de sa fille et peut donner des détails troublants.
- D'après les photos, sa fille a nettement plus de 2 ans
- Sa fille n'est pas enregistrée dans les bases de données (écoles, médecin, etc.) et aucune trace dans les fichiers des résidents européens.
- Aucune trace de mariage ou concubinage
- Dans l'appartement tout est fait pour une célibataire, il n'y a rien pour une enfant ou une autre personne
- L'IA de l'ordinateur personnel est très taquin et présente un développement très important. Elle bloquera tout accès aux données sensibles, mais elle est joueuse et peut perdre facilement
- Via son dossier « personnel » de la Byrd, il est possible d'apprendre qu'en « réalité » Lia Dominguez a 17 ans et considéré comme majeure légalement suite à une démarche lors de son changement d'identité.
- Avec l'ADN, il est facile de se rendre compte qu'officiellement Lia Dominguez est née le 22 juin 1960 à Rome et n'a pas changée de sexe

Les nombreuses incohérences et troubles de mémoires ont de quoi dérouter. Dans les faits, Lia a perdu son identité après une « overdose » de VD, Virtual Dream, voir Ldb p30. La fille (Isaldina) n'existe pas. Lia était une très bonne hackeuse, s'émancipant de ses parents et détournant de l'argent pour s'enfuir. Étrange coïncidence, les parents vivent 8 étages au-dessus. Mais ils ne savent pas, les uns et les autres, que le reste de la famille est présent. Elle a déjà travaillé plusieurs fois pour la Byrd, concevant des petits outils ou robots informatiques. Ses revenus sont très importants et elle devrait plutôt être une citoyenne d'échelon 3 ou 4.

Mission de la partie 2

Type de mission : enquête et action ou infiltration

Points d'expérience : 5 +2 si réussi

Points de Gloire : 10 +5 si réussi

Point d'héroïsme : 0 par PJ

Synopsis : les PJ vont aller vers des rebuts, entrer dans un lieu abandonné et découvrir que l'élément alpha a une origine difficile à accepter. L'objectif de cette mission est de mettre face à une adversité et de voir comment les joueurs vont se comporter en privilégiant le combat ou une approche différente. En tant que MJ, vous serez fixé.

Étape de création de personnage

Les joueurs répartissent **deux caractéristiques à 1 et trois caractéristiques à 3**. Le but est de commencer à orienter le personnage. On ne s'occupe pas encore des Aspects, uniquement un début de personnalisation des caractéristiques.

Événements des mois de mars et avril

Utiliser l'aide de jeu relatant les événements à accrocher à l'écran. En plus, vous ajoutez le **déménagement à la confortesse 112**. Plus confortable, donnant l'impression de moins tombé en ruine, plus colorée, moins de gris.

Lundi 27 avril 2037, 08h16, briefing

Mission principale : en banlieue parisienne, des rebuts ont signalé un gisement potentiel d'élément alpha. Il faut juste vérifier et pointer les coordonnées GPS et si possible entretenir les relations avec les rebuts.

Mission secondaire : tester un appareil de géolocalisation théoriquement moins sensible à l'Anathème.

Identité du contact (feux follets) : **Ricky Lespérance**, bande de rebuts itinérants (nom de la bande : les Millies Lacrois de Dunkerque)

Lieux de rendez-vous : Juvisy sur Orges à l'observatoire « Camille Flammarion »

Développement

Sur place, les rebuts sont apeurés, ils veulent partir le plus vite possible. Ils indiquent où est le gisement et partent aussitôt, même si ça signifie perdre le paiement (et pour le Knight, perdre un bon contact).

Sur place : hôpital où certains lits ont des éléments alpha, comme si des corps c'étaient transformés. C'est une mascarade afin d'accroître la peur au sein des survivants éventuels qui seraient dans le secteur. Qui a fait une telle chose, mystère. Ce n'est pas le cadre de cette aventure qui se veut simple. La difficulté est de passer l'obstacle représenté par les bestioles dehors, proche de l'entrée. Obstacle à franchir en combat ou discrétion. Il faut aussi utiliser l'appareil sur au moins un lit ayant des éléments alpha.

Adversaires : quelques noctes (cohésion 10) et 1 bestian se disputent les restes d'une carcasse sanguinolente in-identifiable, statistiques Livre de base p383.

Mission de la partie 3

Type de mission : découverte d'un mystère important, actions sociales

Points d'expérience : 5+ 5 si réussi

Points de Gloire : 10 +5 si réussi

Point d'héroïsme : 0 par PJ

Synopsis : les PJ vont découvrir les effets de l'art sur les créatures de l'Anathème. Ils mettent les pieds dans l'introduction d'une saga africaine. Dans cette partie-là, ils vont d'abord marchander des œuvres d'arts, puis découvrir que Castel del Monte est capable de faire des choses surprenantes, surtout pour un bâtiment construit il y a longtemps et aussi efficace contre l'Anathème. Par contre, l'origine des effets reste mystérieux : secret du prince italien qui a tout conçu ? Concentration et amplification des très nombreuses œuvres d'arts présentes ? Ces questions seront les moteurs des épisodes suivants de la saga.

Étape de création de personnage

Les joueurs font table rase des caractéristiques qu'ils avaient jusqu'à présent. La création des personnages va réellement commencer. La mission est un peu plus sérieuse que les précédentes. Il y a une phase de combat obligatoire (partie 1) et un mystère à tiroir qu'ils vont effleurer de manière plus ou moins importante selon l'approche et la chance qu'ils ont (partie 2).

Prendre le fascicule « **Éléments de contexte et création de personnage** », page 12. Choisir l'**archétype** p111, **tirer ou choisir entre 0 et 5 cartes** p115, **choisir le haut fait** p123 (si le joueur n'a aucune idée de choix de haut fait, il acquière automati-

quement celui « Création du Knight » car les étapes qu'ils vivent participent à simplifier et clarifier les phases de recrutements futures) et **mettre les points bonus** p128. Faire les **calculs des valeurs dérivées** p172. Le reste (choix du blason, des motivations, de l'armure (étape 7), etc.) sera fait plus tard, à la mission de l'étape 4 de cette série de missions.

Événements des mois de mai et juin

Utiliser l'aide de jeu relatant les événements à accrocher à l'écran.

Dimanche 21 juin 2037, 08h22, briefing

Pour cette mission, les personnages sont équipés d'**armures d'entraînement fournies par la Byrd corporation** (voir en fin de document). Ces armures doivent générer des soucis durant l'aventure. L'un des objectifs est de préparer la rencontre de la mission 6 du Livre de base p355 : le félon. Voici des idées d'incidences utilisables :

- ❑ **Déplacement** : des connexions entre les cerveaux moteurs et la structure se sont défaites. Une pièce c'est décalé, empêchant le mouvement d'un membre dans son amplitude normal. Une butée a sauté, risquant de rompre une articulation du porteur. Évidemment, la défaillance a de grande chance d'être au genou (voir Ldb p357).
- ❑ **Force** : un engrenage a perdu ses dents, la puissance se transmet moins facilement. Une fuite envoi de temps en temps des décharges d'énergie lorsque le personnage force trop. Une pièce d'armure a pivoté, empêchant le porteur de gonfler certains muscles des bras.
- ❑ **Endurance** : les durites récupérant le souffle du personnage se sont pincés, entraînant un empoisonnement au monoxyde de carbone. Des cerveaux moteurs reçoivent mal les consignes, obligeant le porteur à amplifier, forcer davantage ses mouvements. Des articulations ce sont grippées, obligeant à forcer certains mouvements.
- ❑ **Hargne** : l'armure diffuse régulièrement des tranquillisants, sans que ce soit utile. Une partie des capteurs ne perçoit pas l'environnement et ne transmet pas l'information au porteur. Le porteur est tellement distrait par l'un des soucis de l'armure, qu'il en oublie le contexte où il est.
- ❑ **Combat** : le geste effectué est dévié par la mauvaise interprétation de l'influx nerveux. Le geste est trop amplifié, loupant l'adversaire qui n'est pas encore là. Le manque de pression dans une main fait lâcher l'arme.
- ❑ **Instinct** : des parasites électriques dans le casque distraient le personnage. L'un des fluides caloporteur de climatisation de l'armure coule dans le dos du porteur. Un insecte c'est glissé dans le casque par une fissure, distrayant le personnage.
- ❑ **Tir** : l'affichage est perturbé par un floutage de l'écran tête haute. L'estimation de distance est erroné. Le gant de l'armure a légèrement retenu le mouvement, déclenchant le tir trop tard.
- ❑ **Savoir** : l'armure affiche des pubs de la Byrd ou des propositions de visites touristiques de Londres. L'interface vocale ne reconnaît plus qu'une langue inconnue du personnage comme le télougou, le basque ou le waboda. Le texte affiché est à l'envers.
- ❑ **Technique** : l'IA se trompe systématiquement de modèle, allant pioché dans le catalogue de la Byrd des notice ou objets similaires proche en apparence. L'IA confond sans arrêt les sens horaire et anti-horaire, droite et gauche, etc. L'ouverture des fichiers génère des bugs bloquant l'armure sur des gestes répétés inutiles.
- ❑ **Aura** : une partie des fluides du porteur sont vaporisés autour de lui, ce qui est très nauséabond. Une partie de l'armure se détache lorsqu'il commence à parler. L'armure change de couleur, donnant l'impression qu'elle va commencer à brûler.
- ❑ **Parole** : la voix est déformée montant sans arrêt dans les aiguës et les graves en alternance. Des larsens perturbent la conversation. Le porteur n'entend plus certaines gammes de fréquence, rendant étranges les paroles entendues.
- ❑ **Sang-froid** : l'armure envoi régulièrement un jet d'air dans le casque. Un acouphène se fait entendre de temps en temps. Parfois, l'armure s'éteint et redémarre.
- ❑ **Discrétion** : l'armure se bloque lors d'un déplacement, faisant lourdement chuter. Lors d'un mouvement, l'armure grince bruyamment. Une petite pièce saute de son emplacement, contre un objet qui résonne.
- ❑ **Dextérité** : un gant glisse de la main, il n'est plus rattaché à l'armure. Le flux nerveux subit un « lag » de transmission et l'armure interprète mal les informations. Un fil s'est délogé, gênant les prises en main qui en plus sont douloureuses.
- ❑ **Perception** : le casque c'est décalé, bloquant une partie du champ de vision. L'image affichée est très sombre, rendant tout illisible. Les hauts parleurs sont déréglés et diffusent trop fort les bruits ambiants.

Mission principale : vérifier et acheter des œuvres d'art en Italie.

Mission secondaire : faire des relevés avec un nouveau appareil « autonome » censé permettre la communication dans les ténèbres.

Feu follet : **Giacchino Bruno**, bande de rebut vivant en Italie (nom de la bande Hohenstaufen, en hommage à un prince italien à la réputation sulfureuse (excommunié deux fois).

Lieux de rendez-vous : à la magnifique ville de Bari (à environ 250 km à l'Est de Naples), ancien chef-lieu des Pouilles.

Développement

Suivant le temps que vous disposez, vous pouvez éliminer la première partie.

Les rebuts d'Hohenstaufen

La communauté de rebuts n'est pas installée à Bari même. C'est là qu'elle va régulièrement, pour faire du commerce. **Giachino Bruno** accueille les PJ et les emmène, en camion, à **Castel del Monte** (édifié en 1240). Cet étonnant château est à 70 km à l'Ouest de Bari. Ils ont monté des maisons assez sommaires devant l'entrée du château et l'ambiance de la petite communauté est très bonne. Les couleurs sont également vives (les façades des bâtiments sont peintes de fresques sympathiques...) et « tout le monde » semble faire une fête perpétuelle.

Comme nom de la communauté, ils ont pris le nom de celui qui a fait construire l'édifice, **Frédéric II de Hohenstaufen** (1198-1250). Celui qui mena la seule croisade pacifique, la sixième. Ce qu'ils savent des lieux, ou ce que les IA peuvent en raconter est résumé sur les pages wikipédia en lien.

La très grande majorité des rebuts sont d'anciens mafiosi. Ils ont tous un passé lourd et disent aspirer à plus de paix. Ils vivent de trafics divers et de ventes de produits agricoles qu'ils cultivent.

La communauté est dirigée par **Lina Mazzanti**, qui ne voit pas d'un très bon œil des chevaliers venir sur ses terres. Mais les affaires n'ont pas été très bonnes les derniers temps et le Knight est riche.

Première partie

Les œuvres d'arts présentées sont réunies sous une bâche, un peu à l'écart de la communauté. Ce sont des sculptures d'époques et d'origines variées. Leur intérêt est assez faible. Mais pas le temps de vraiment examiner, des bestioles attaquent. La première victime, sera le feu follet, ce sera lui qui prendra en premier des dommages, aux chevaliers de le protéger.

Adversaires : 4 noctes (cohésion 10) et 1 bestian attaquent, statistiques p383.

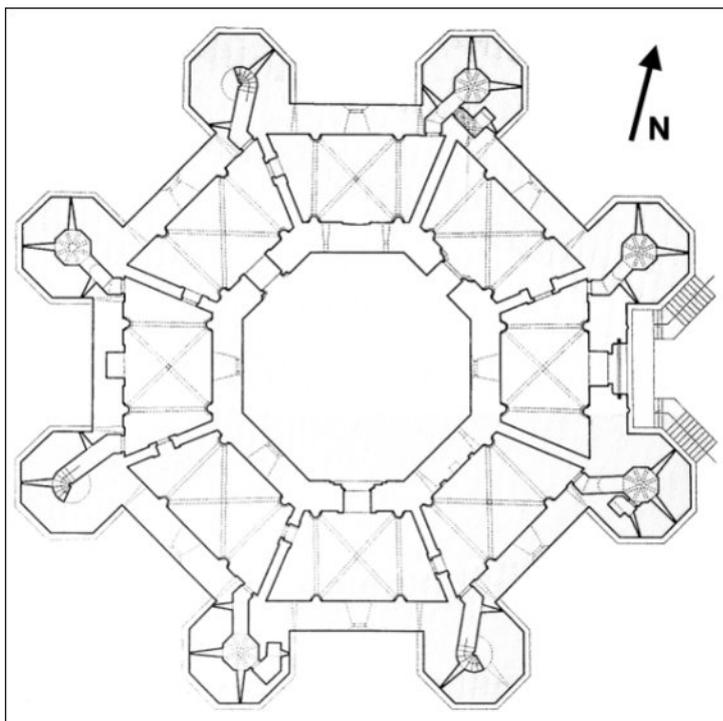


Deuxième partie

Très vite, via drones, sentinelles, observations directes ou reconnaissances, une nuée colossale de noctes s'approche et devrait tomber sur la communauté de rebuts dans les minutes qui suivent. Il ne reste que le temps de se mettre à l'abri.

Lina Mazzanti, la cheffe de la communauté, propose aux chevaliers de se réfugier avec eux et d'attendre « que l'orage passe » dans les « caves » du château. Ça arrive que parfois des nués de noctes passent, mais jamais d'une telle ampleur. Les caves ont été faites à partir des citernes qu'il y avait sous le château. Ils les ont aménagées pour servir de refuge.

Les PJ peuvent aider à mettre tout le monde à l'abri. Ils peuvent aussi prendre le temps de visiter le château ou de trouver un lieu pour accueillir les noctes. Ils remarqueront que toutes les pièces du château sont remplies de trésors, d'œuvres d'arts provenant certainement des sites environnants. Mais il y a aussi de nombreuses œuvres originales qui ont été peintes sur les murs, etc. Les deux étages en sont remplis. La cour intérieure est flanquée d'un passage en bois permettant d'accéder aux autres pièces du deuxième étage. Le long des murs, dans la cour, à l'abri de structures en bois, d'autres œuvres d'arts sont posées au sol. Au centre de la cour, un bassin octogonal en marbre, semble attendre de l'eau.



Si vous devez mettre une valeur de cohésion à la nuée, visez les 1 000 ou 2 000. Il faut faire sentir à ceux qui voudraient en découdre, que c'est trop fort pour eux. En cas de communication avec Camelot, ils préconiseront de se planquer.

Une fois les portes refermées, mis à part quelques personnes qui vont enfilez des protections et prendre un armement lourd, toute la population recluse, va entonner des chants, des prières. Ils se donnent la main dans une communion, même certains font le signe de croix. Étrangement, leurs prières semblent envoyer des vagues de noctes de vie à trépas. Une fois le calme revenu, des milliers de cadavres de noctes encombrant la cour et forme des tas le long des murs. Les cadavres s'entassent sur plus d'un mètre. Assez rapidement la majorité des adultes vont déblayer les cadavres qu'ils vont jeter dans une fosse à l'extérieur du château, sur laquelle ils répandent de la chaux vive.

Au début et à la fin de l'attaque, pour les chevaliers attentifs, ils remarqueront trois adultes qui ont eut un comportement étrange « en allant aux toilettes » en arrivant dans le refuge souterrain. S'ils n'ont pas été attentifs lorsqu'ils y vont, ils les remarqueront peut-être lorsqu'ils en reviennent, après que le calme soit revenu. Sur les murs des toilettes, une fresque présente plusieurs fois le même motif, **Frédéric II et son faucon**. En cherchant bien, il est possible d'ouvrir une porte dérobée et d'accéder à un très vieil escalier en colimaçon. Visiblement, cette partie-là étant là avant. Tout en bas, ils arrivent sur une étrange pièce dont le sol et les murs sont plaqués d'or fin. Des gravures sur le sol, les murs et les voûtes semblent raconter un récit dans différentes langues ou mélanger différentes langues. Il y a six langues facilement identifiable : le latin, le grec, le sicilien, l'arabe, le normand et l'allemand. Une autre est inconnue, même si cela ressemble à du [cunéiforme](#). Les textes se complètent et racontent une légende africaine :



Oduduwa fonda la cité du paradis avec l'aide de 13 autres isoro, chefs de villages, qui lui promirent allégeance. Ils le désignèrent ainsi Ooni, premier Roi. Et ensemble, ils édifièrent un grand palais. Tous les isoro sont ses prêtres et ils gouvernent avec sagesse. À la mort du roi, chacun d'eux est parti fonder son royaume.

Au centre de la salle, il y a un cercle d'environ un mètre sans inscription ou quoique ce soit. À proximité du centre, il a des traces indiquant que des personnes y étaient, assises.

En se plaçant au centre, en méditant, chantant, priant... celui qui le fait aura des visions de la légende africaine, surtout dans les nuits qui suivent, dans ses rêves. De plus, tant qu'il reste dans cette salle, il pourra effectuer une activité artistique avec un bonus de 3 réussites et sans limites de qualité artistique de l'œuvre. C'est avec cette découverte que les rebuts ont maintes fois repoussé les créatures de la Bête. Ils demanderont aux chevaliers de garder le secret s'ils ont découvert. À proximité du bâtiment, l'inspiration artistique est plus limitée mais réelle.

Note : le choix de la date est important, si certains font attention à ce détail, le moment où les noctes ont subit le plus de perte est celui où la lumière du soleil couchant a percé les nuages. Étrangement les artistes au sous-sol ont été le plus inspiré à cette même période.

Récompense

Répartir 3 fois la valeur des points de contact sur les PNJ rencontrés durant les trois missions ou des PNJ inventés de toute pièce par le joueur mais en relation avec le passé du personnage.

Mission de la partie 4

Type de mission : action sociale

Points d'expérience : 5

Points de Gloire : 10

Point d'héroïsme : 0 par PJ

Synopsis : les PJ vont organiser une distraction et éventuellement directement enchaîner avec la mission du kit d'initiation.

Étape de création de personnage

Cette dernière étape de création passe par les étapes manquantes (blason, motivations, méta-armure, etc.). C'est aussi le moment de dépense les 60 points gloire pour la personnaliser, éventuellement de la création de l'IA pour ceux qui le souhaitent.

Événements des mois de juin à août

Utiliser l'aide de jeu relatant les événements à accrocher à l'écran.

Mercredi 09 septembre 2037, 13h44, briefing

Pour une fois, les personnages ne doivent pas aller, en tenues de cérémonies, pour une cérémonie funéraire de cercueils vides ou pour l'adoubement ou des récompenses d'autres chevaliers. Non, cette fois-ci, c'est leur adoubement à eux. Et ils ne sont pas sur les côtés, mais devant Arthur et posant un genou à terre.

Peu de temps après, ils doivent choisir quel sera le chevalier de la table ronde qui va diriger leur coterie. Ce dernier leur confie une mission simple :

Mission principale : parader dans votre ancienne conforterresse (287) et organiser en événement afin de remonter le moral des résidents.

Mission secondaire : vérifier que l'équipement fonctionne de l'armure.

Vous l'avez compris, l'idéal c'est que les joueurs pensent d'eux même à organiser un concert afin d'embrayer... un peu plus tard, sur l'aventure du kit d'initiation, « L'arche et l'obscurité ». Durant les festivités, rien ne se passe.

Cérémonie d'adoubement

Enfin vient l'heure où les personnages vont être adoubé par Arthur. Ils ont de nombreuses fois rempli le Hall des héros (l'ancien Westminster hall) où se déroule la cérémonie, afin d'éviter que les nouveaux écuyers se sentent seuls. Car les écuyers (qu'ils vont devenir) et les chevaliers de la table ronde, sont très souvent en mission. Là, en plus des aspirants, d'Arthur en haut des marches dans sa superbe armure étincelante et tenant son énorme épée à deux mains, et de Merlin qui passe en coup de vent, ils vont voir également quelques chevaliers, dont le ou la responsable de la section à laquelle la coterie des personnages appartiendra.

Quelques médias se tiennent également présent, tout comme les familles ou amis qui ont pu venir et qui se tiennent proche de l'entrée du Hall des héros. Alors que le soleil se lève, commençant à éclairer l'immense salle (73,2 x 21 m), le silence se fait, les personnages avancent, vêtu de leur guardian. À l'entrée du hall, chacun d'eux est accueilli par une personne importante à leurs yeux (un civil (membre de la famille ou ami) ou un membre du Knight). La personne remet au postulant une pierre blanche avec son nom gravé dessus. Les larmes coulent sur certaines joues, la joie serre le cœur de ceux qui sont présents et beaucoup pensent aux disparus qu'ils auraient être avec eux. Après avoir pris la pierre, ils se dirigent vers le Cairn du Serment, un monolithe de pierre blanche d'une dizaine de mètres de haut sur lequel est gravé le code du Knight en lettre d'or. Au pied du monolithe, des centaines de pierres forment un monticule.

Une fois leur pierre ajoutée, ils se tournent vers le mur d'écuyers en méta-armures de la section Gargoyle qui séparent les civils du reste du Hall des héros dédiés au Knight. Ils vont remonter au milieu de leurs pairs jusqu'aux pieds des escaliers au sommet desquels attend Arthur. Les écuyers s'arrêtent juste devant Arthur. Il tient son imposante épée, pointe posée au sol, sa lame enveloppée d'un ruban de soie blanc.

« Aspirant, ton pèlerinage t'a conduit devant le Cairn du Serment. Qu'es-tu venu chercher ?

– La lumière.

– Si tu la trouves, qu'en feras-tu ?

– Je la rendrai à l'Humanité.

– Sais-tu ce que tu devras affronter ?

– Les Ténèbres.

– Es-tu prêt à donner ta vie pour rendre la lumière au peuple ?

– Je le jure.

– Quelles sont les vertus qui font de toi un chevalier ?

– [Le chevalier prononce ses vœux/motivations mineures]

– Si tu trahis ton serment, tu t'exposeras à la justice de tes pairs. Y consens-tu ?

– J'y consens.

– C'est la dernière fois que tu plies le genou, relève-toi et porte fièrement les valeurs de l'humanité »

Il est désormais affecté à sa section sous la clameur de la salle.

Il est possible de capter des rumeurs : Lancelot vient juste d'abattre une incarnation, une nouvelle section va ouvrir pour combattre les incarnations, il se passe des choses entre Miranda et Palomydès, il paraît qu'elles sont ensemble (mariage à venir ?), un aspirant a été recalé (ses examens biologiques ont révélés des traces de Penumbra), le Knight est secrètement dirigé par Ismaël Jhelam et la Byrd Corporation, Merlin n'a pas inventé les méta-armures (elles sont des laboratoires de la Byrd Corporation), Merlin est un vrai mage qui a insufflé la magie dans les armures, le Graal serait en fait un bocal à anchois...

Dernière étape de création de personnage

Les joueurs peuvent **dépenser leurs premiers points d'expériences et de gloire** durement acquis durant toutes ces missions. C'est également à ce moment-là que les joueurs dépensent d'un seul coup l'équivalent de **trois fois les points de contact**.

Liste de noms

Voici une liste d'une centaine de noms (et d'origines géographiques) contemporain pour rendre plus vivants les PNJ que les personnages rencontreront ou pour donner des idées de noms de PJ pour les joueurs qui ne seraient pas inspirés (sinon le site [fakenamegenerator](#) est pratique).

Identité	Origine
Abigail Hendricks	Saint Lucia
Shafira Castro	United Arab Emirates
Rafael Lancaster	Saint Martin
Renee Vasquez	Ethiopia
Bevis Drake	Greenland
Hoyt Barrett	Belarus
Graiden Hooper	Haiti
Camilla Hodge	Korea
Cadman Tillman	Norway
Stacy Beasley	Korea
Maya Pearson	Angola
Harlan Yates	Lithuania
Gregory Powell	Sri Lanka
Heather Harrison	Denmark
Kylan Gallagher	Honduras
Signe Oneill	Greece
Benjamin West	New Caledonia
Denton Rogers	Burundi
Germane Adkins	Norfolk Island
Nasim Barron	Yemen
Ebony Andrews	Belgium
Carissa Joyce	United States
Karly Hamilton	Ghana
Harriet West	Gabon
Elijah Ross	Taiwan
Armand Villarreal	Ukraine

Galerie de portraits

Beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight, soit du site « [this person does not exist](#) », ce qui est également un clin d'œil à Isldina de la [Mission de l'étape 1](#). La petite languette au-dessus du portrait à vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » afin de mettre le portrait sur l'écran.

Premiers pas

Partie à replier pour faire un crochet



Sagramor
Chef de la section Tarasque

Partie à replier pour faire un crochet



Emily DRUMMOND
Priest (section Griffon)

Partie à replier pour faire un crochet



Maria Dresdner (Allemande/Italienne)
Pilote vector

Partie à replier pour faire un crochet



Gauvin
Chef de la section Giant

Partie à replier pour faire un crochet



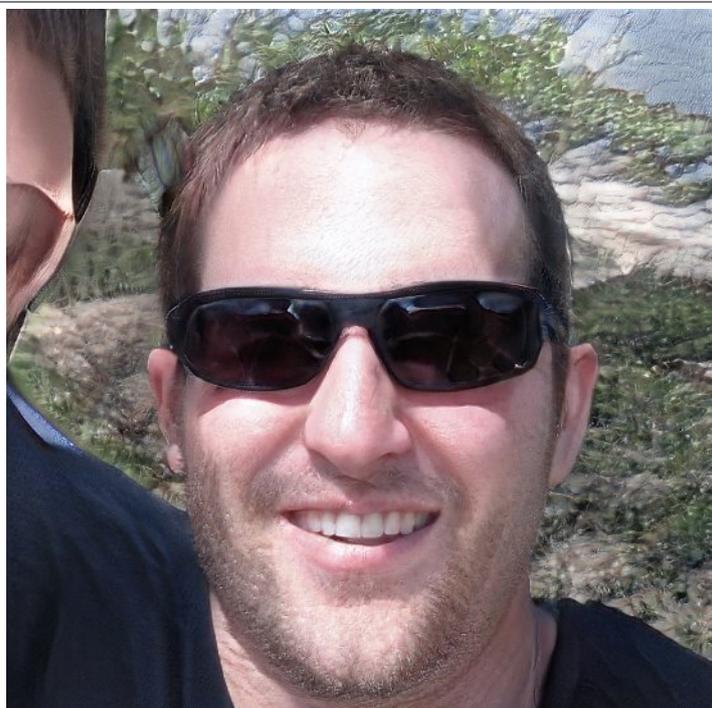
Lia Dominguez Beltrano
Résidente conforteresse 287 de Londres

Partie à replier pour faire un crochet



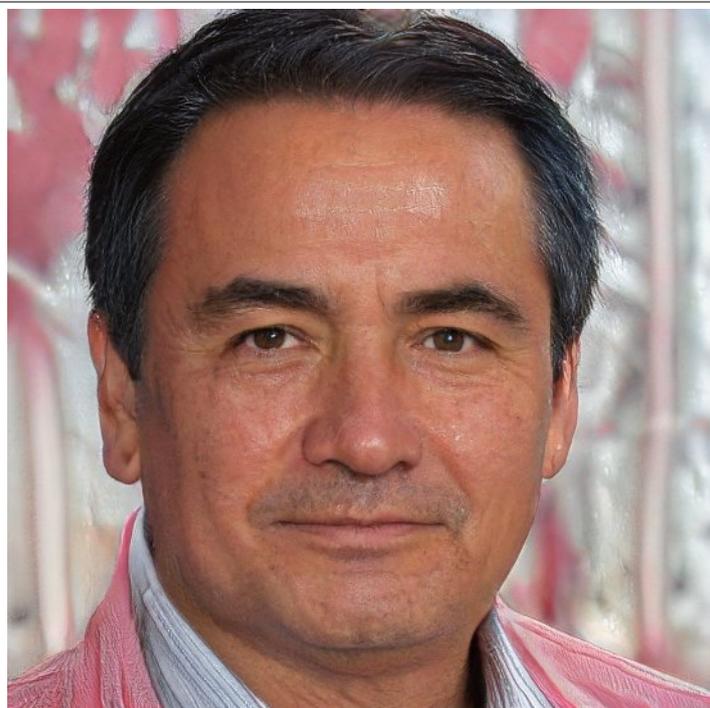
Isaldina
Fille de Lia Dominguez Beltrano

Partie à replier pour faire un crochet



Ricky Lespérance
Feu follet, bande rebuts itinérants

Partie à replier pour faire un crochet



Giacchino Bruno
Feu follet de Castel del Monte (Italie)

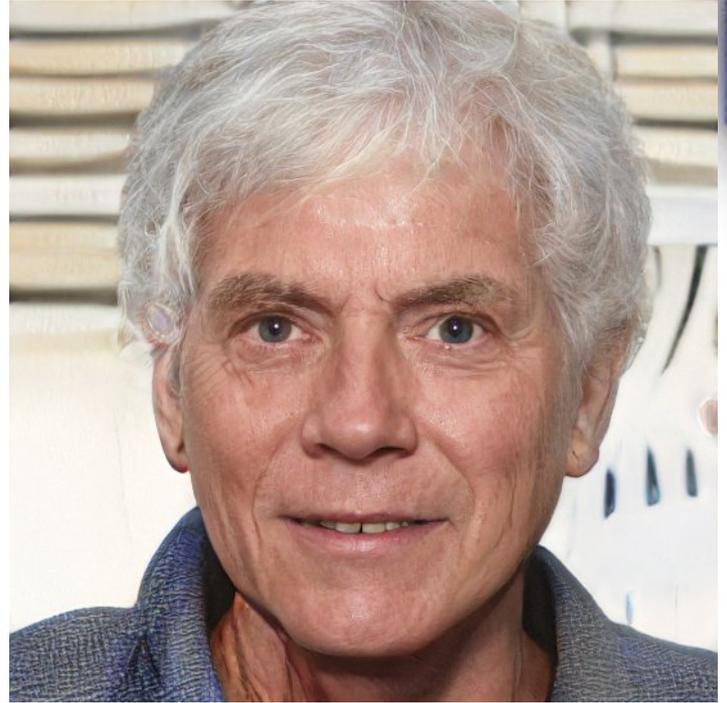
Premiers pas

Partie à replier pour faire un crochet



Lina Mazzanti
Cheffe des rebuts Castel del Monte (Italie)

Partie à replier pour faire un crochet



Danilo Dellucci
Rebut de Castel del Monte, musicien et sculpteur

Partie à replier pour faire un crochet



Delmina Gallo
Rebut de Castel del Monte, chanteuse

Partie à replier pour faire un crochet



Mara Pinto
Rebut de Castel del Monte, peintre et chanteuse

Armure entraînement, modèle 001

Armures d'entraînement fournies par la Byrd corporation. Armure en cours de validation proposée par la Byrd Corporation, conçue et entièrement fabriquée par elle. Ces modèles sont très basiques et prétendent fournir une base d'entraînement avant que les chevaliers ne trouvent le modèle avec lequel ils resteront après. Arthur et Merlin espèrent que cette armure augmentera le nombre de personne pouvant porter les armures du Knight.



40

Points d'armure

30

Points d'énergie

10

Champs de force

Slots

Tête	Bras gauche	Bras droit	Torse	Jambe gauche	Jambe droite
3	3	3	3	3	3

Overdrive

--	--	--	--	--	--
----	----	----	----	----	----

Pas d'évolution ou de capacité. Sur un échec critique, une défaillance survient et gêne tant qu'une intervention n'est pas accomplie. Sur un échec simple, une défaillance mineure apporte une gêne (mais sans malus), une entrave qui apporte un malus de 1 tant qu'aucune intervention ne répare pas l'armure. Après chaque utilisation « intense » (en combat par exemple) ou après plus d'une heure, faire un test base technique pour éviter la survenue d'un incident.

Les équipements sont :

- 3 nuds de chaque (armure, énergie, soins),
- 5 grenades intelligentes,
- 1 pistolet de service,
- 1 couteau de combat,
- 1 marteau épieu
- Module caméra (p437)
- Au choix, soit :
 - Fusil de précision (p420)
 - Lance-grenade léger (p420)
 - Fusil d'assaut (p420)
- Au choix, soit :
 - Module de saut niveau 1 (p430)
 - Module de course niveau 1 (p430)
 - Module wingsuit (p430)



Premiers pas

Styles de combat p87

Défensif, +2 en défense / -3D à l'attaque. **Agressif**, +3D à l'attaque / -2 en défense et réaction. **Mise à couvert**, +2 en réaction / -3D à l'attaque. **Ambidextre** (deux armes différentes), une attaque supplémentaire / -3D à l'attaque. **Akimbo** (deux armes similaires), dés de dégâts des armes s'additionnent / moitié des dés de violence de la 2e arme s'ajoute / -3D à l'attaque

Donnes techniques

Équipements communs

Grenade intelligente p418

Dégâts 3d6 (9), Violence 3d6 (9), Énergie : 0
Portée Courte (1 OD en Force, portée Moyenne, 2 OD Longue, 3 OD Lointaine)
Ignore les bonus de réaction apportés par couverts.

Shrapnel : ultraviolence, meurtrier, dispersion 6,

Flashbang : choc 1 (s'applique automatiquement sauf méta armure), barrage 2, lumière 2, dispersion 6, n'inflige ni dégâts, ni violence.

Anti-blindage : destructeur, perce armure 20, pénétrant 6, dispersion 6.

IEM : parasitage 2, dispersion 6, l'IEM n'inflige ni dégâts, ni violence.

Explosive : anti-véhicule, contre les objets inanimés et les véhicules +3d6 dgt, dispersion 3, choc 1

Pistolet de service p420

Contact : Dégâts 1d6 (3) + Force, Violence 1, Portée Contact, Énergie : 0 **Effets** : Silencieux

Tir : Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 1d6 (3), Portée Moyenne, Énergie 0 **Effets** : Silencieux

Couteau de combat p421

Contact : Dégâts 3d6 (3) + Force + Dextérité, Violence 1d6, Portée Contact, Énergie : 0

Effets : Orfèvrerie, silencieux, jumelé (ambidextrie)

Marteau-épieu p421

Contact : Dégâts 3d6 (9) + Force, Violence 1d6 (3), Énergie : 0 **Effets** : Perce armure 40

Tir : Dégâts 3d6 (9) +12, Violence 3d6 (9) +12, Portée Courte, Énergie : 0 **Effets** : Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1

Module caméra p437

Le casque de l'armure est équipé d'une caméra HD et d'un micro HF. Peut-être désactivé quelques minutes sans coût.

Armes optionnelles

Au choix, un seul entre :

Fusil précision p420

Tir : Dégâts 4d6 (12) +6 + Tir, Violence 1d6 (3), Portée Lointaine, Énergie 0 **Effets** : Tir en sécurité, précision, assistance à l'attaque, désignation, deux mains

Lance-grenade léger p420

Suivant le type de grenade :

Explosive : Dégâts 4d6 (12), Violence 3d6 (9), Portée Moyenne, Énergie 0 **Effets** : Dispersion 3

Anti-blindage : Dégâts 3d6 (9)+10, Violence 1, Portée Moyenne, Énergie 0 **Effets** : Destructeur

Incendiaire : Dégâts 2d6 (6), Violence 3d6 (9)+10, Portée Moyenne, Énergie 0 **Effets** : Dégâts continus 3

Fusil d'assaut p420

Tir : Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 3d6 (9) +9, Portée Longue, Énergie 0 **Effets** : Ultraviolence, barrage 2, deux mains

Module optionnels

Au choix, un seul entre :

Saut, niveau 1 p430

Hauteur équivalent à portée courte et longueur équivalent à portée moyenne. Effet en combat au contact +6 dégâts. **Énergie** : 3

Course, niveau 1 p420

1 action déplacement équivalent à portée moyenne (vitesse 2). Effet en combat au contact +6 dégâts, néanmoins, subit lui-même moitié dommages (arrondis inférieur). **Énergie** : 3

Wingsuit p420

Pas de dommage de chute, +2 en Réaction. **Énergie** : 3