



Coteries « fréquentables »

Une aide jeu pour Knight

Préambule

L'objectif de ce document est de fournir rapidement des présentations de coteries pour donner plus de vie à Camelot, pour être aidé sur le terrain, pour aller aider sur le terrain, pour organiser une défense, etc.

La majorité des coteries sont issues d'informations provenant du [forum de Kignth](#)

Pour une question d'homogénéité, tous les renseignements manquants ont été inventés.

Pour une question d'homogénéisation **les « coteries officielles » ont reçu un nom si elles n'en avaient pas**. Pour plus de détail, voir la seconde partie du document.

J'ai conçu ces fiches pour les utiliser vers fin 2037, lorsque les PJ ont besoin de coteries pour « récupérer Paris ». Les coteries qui n'ont pas de nom en récupère peu de temps après. De la même manière, les surnoms arrivent peu de temps après. Les zones d'action sont là à titre indicatif et distribuées de manière totalement arbitraire. De la même manière, il faut conserver certaines coteries pour les mettre au fur et à mesure et en éliminer certaines, pour rendre l'ensemble vivant. Pour ce faire il y a également des exemples de missions accomplies par les coteries dans leurs descriptions.

Les fiches sont conçues pour être imprimé en recto uniquement, laissant les joueurs la place derrière, pour mettre des notes ou ajouter des informations.

Table des matières

Coterie Lux ex Paris.....	3
Coterie Ringscale.....	3
Coterie Phantoms of Kay (PK).....	3
Coterie Bataillon d'exploration.....	3
Coterie #L7568.....	4
Coterie #K6546.....	4
Coterie Fer de lance.....	4
Coterie Harmonic.....	4
Coterie Louve.....	5
Coterie Karnack.....	5
Coterie Les Loups d'argent.....	5
Coterie Seelies Écarlates.....	5
Coterie #K6349.....	6
Coterie #P4812.....	6
Coterie #K9618.....	6
Coterie #D2832.....	6
Coterie Karnack.....	7
Coterie Bataillon d'exploration.....	7
Coterie Wagon.....	7
Coterie Stelar.....	7
Coterie Vox Mortis.....	8
Coterie les Crocs d'Airain.....	8
Coterie E-Cube.....	8
Coterie Fer de lance.....	8
Coterie Agoledjie.....	9
Coterie 1.....	9
Coterie 2.....	9
Coterie 3.....	9
Coterie les Teignes de Kay.....	10
Coterie Ass Kicker Club.....	10
Coterie Chosen Ones.....	10
Coterie Resolved In Person.....	10
Photos de groupes.....	11
Descriptions « détaillées » des coteries.....	13
Coterie Ringscale, caractéristiques.....	13
Clay, Warrior.....	13
Brad, Rogue.....	14
Sélène, Paladin.....	14
Quelques détails sur les coteries.....	15
Agoledjie.....	15
Ass Kicker Club.....	15
Bataillon d'exploration.....	16
Chosen Ones.....	17
Crocs d'airain.....	18
E-Cube.....	18
Fer de lance.....	19
Harmonic.....	19
Karnack.....	20
Loups d'argent.....	20
Louve.....	21
Morningstar.....	21
Phantoms of Kay (PK).....	22
Resolved In Person.....	22
Ringscale.....	23
Seelies Écarlates.....	23
Stelar.....	24
Teignes de Kay.....	24
Vox Mortis.....	25
Wagon.....	25
Chronologie des exploits des coteries.....	27
Novembre 2037.....	27
Décembre 2037.....	27
Janvier 2038.....	28
Février 2038.....	28
Mars 2038.....	29
Avril 2038.....	29
Mai 2038.....	30
Juin 2038.....	30
Autres événements.....	30
Chronologie du roman Knight.....	31
Test réussite mission.....	32
Résultats des missions.....	32
Générateur de missions.....	33
Difficulté de la mission.....	33
Idées de nouvelles sections.....	34
Autres exemples d'utilisations du matériel de cette aide de jeu.....	37
Coterie Agoledjie.....	46

Galleries de portraits : beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight, soit des propositions directes des participants au forum, soit du site « [this person does not exist](#) ».

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

Illustrations : aucune demande d'autorisation



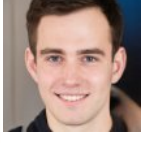


Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotal

Version 04, 2023-10-22

Coterie Lux ex Paris

Il faut prononcer le « s » de Paris pour le nom de la coterie. L'avant-poste de la tour Eiffel comprend :

	Guillaume 32 ans Warmaster Section Dragon
	Pierre 37 ans, Bard
	Jonah 23 ans, Warrior
	Maria 35 ans, Ranger
	Virginia 25 ans, Cheffe technicienne

Coterie Phantoms of Kay (PK)




Ces trois-là font souvent parler d'eux, mais c'est souvent très contradictoire, à se demander s'ils existent vraiment ou s'ils ne sont pas le fruit de rumeurs ou d'une autre folie de Camelot

	Gideon MACTAVISH <i>Prophète</i> Irlandais Rogue
	Meredith COLE SNOW Anglaise Bard Sénéchal de la coterie ?
	Cicero CEVES CRISTO Américain Priest

Coterie formée fin 2037




Coterie Ringscale

Officiellement morts au champ d'honneur.

	Clay 40 ans, Los Angeles (USA) Warrior
	Brad 31 ans, Londres (GB) Rogue
	Sélène 33 ans, Paris (France) Paladin

Coterie Bataillon d'exploration





Ils sont souvent volontaires pour des missions d'infiltrations et d'exploration

	Maria ANDERSON <i>Azel</i> 32 ans, Angleterre Bard
	Jay C. BAKER <i>Carthalion</i> 36 ans, USA Priest
	Jerrica STRAIN <i>Origa</i> 38 ans, Autriche Ranger

Jusqu'en décembre 2037.

Coterie #L7568

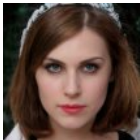



Le nom qui traîne pour les désigner est « Les dents de lait de Lancelot », tout un programme de cette équipe qui a encore du mal à trouver ses marques et un mode de fonctionnement réellement efficace.

	Miles JEFFERSON 32 ans, USA Warrior
	Aya MEZIANI 28 ans, Iran Warmaster
	Pierce ANDERSON 19 ans, Australie Rogue
	Amanda KOENING 39 ans, Allemagne Priest

Coterie pas encore nommée officiellement. Futur, Les Crocs d'Airain

Coterie #K6546

Le surnom qu'ils traînent est « Les nanos chevaliers » (rien à voir avec leurs tailles). Ceux qui les ont vus à l'œuvre savent aussi que cela n'a rien à voir avec une éventuelle maestria d'utilisation des nano-technologies.

	Gaëlle DUPRÉ 32 ans, France Druid
	Rachele MARZANO 41 ans, Italie Priest
	Mike BULL 22 ans, USA Warrior
	Lindsay HOWLETT 31 ans, Néo-Zélandaise Monk

Coterie pas encore nommée officiellement. Futur, E-Cube (Explorer, Étudier, Exploiter)

Coterie Fer de lance





Spécialisé dans la castagne (il se dit que Sagramor a demandé à plusieurs reprises à Kay de les avoir). Ils sont souvent envoyés au front.

	Ethan VENPORT 21 ans, canadien Paladin Sénéchal de la coterie
	Asukai ATSUHIKO ONI SHIMAZU 22 ans, japonais Warrior
	Amélia VOLKOVA 67 ans, russe Ranger
	James MACKENZIE 36 ans, anglais Priest
	Shomary KU'KLUX 32 ans, indonésien Bard

Jusqu'en décembre 2037

Coterie Harmonic





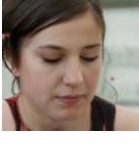
Composée uniquement d'artistes, ils sont spécialisés en diplomatie.

	Dianø KYRKJEBØ Herlig 47 ans, norvégienne Psion
	Plauhino SABIA Nitéroï 35 ans, américain Barbarian
	Mathiew CORNWELL Maahaat 29 ans, écossais Priest
	Ziyi ZHANG Princess Samurai 32 ans, chinoise Wizard

À partir de janvier 2038


Coterie Louve

La beauté grecque parvient à éclipser les comportements étranges du reste de la coterie qui semble avoir une affinité avec les cadavres.

	Cybèle ZEUD <i>Gayhild</i> 24 ans, grecque Warrior
	Elixio 28 ans, inconnu Ranger
	Jan ZANGIEF <i>Cursorrin</i> 27 ans, russe Warmaster
	Herman TODD <i>Rushomath</i> 27 ans, allemand Barbarian
	Kira LYXTAZY <i>Fairnill</i> 25 ans, suisse Wizard

Coterie Les Loups d'argent






Ils réussissent toutes leurs missions avec brio.

	Nadia <i>Icher</i> 36 ans, irlandaise Druide Sénéchal de la coterie
	Alan CRAIG <i>Abenloth</i> 48 ans, américain Rogue
	Wafaa Haneefa Basara <i>Lhylyth</i> 33 ans, iranienne Ranger
	Miiko KYOKAN <i>Noriko</i> 24 ans, japonaise Psion
	Voja THORODDSEN <i>Glasmlarre</i> 42 ans, slovaque Sorcerer

À partir de février 2038

Coterie Karnack



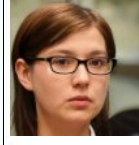
Coterie qui prend son temps et dépasse les objectifs fixés. Pas très efficace en combat.

	Jean-Jacques DOMINO <i>Prof</i> 52 ans, français Warmaster Sénéchal de la coterie
	Gunter AUSSCHWEIFUNG <i>Sinnlich</i> 27 ans, autrichien Priest
	Vi <i>Vi</i> 22 ans, slovène Monk
	Arty DELINGER <i>Arty</i> 27 ans, français Warrior
	Jun MIZAZHO <i>White Hat</i> 20 ans, japonais Ranger

Jusqu'en décembre 2037




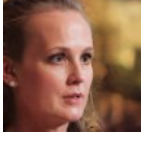
Coterie Seelies Écarlates

Les anciens les « fées semblants », jeu de mot sur des succès que l'on dit usurpés.

	Gabriel JOHNSON <i>Morenarr</i> 47 ans, Angleterre Bard
	Javier BRAGA <i>Unonth</i> 17 ans, Portugal Rogue
	Oksana KRAVETS <i>Shalalim</i> 26 ans, Ukraine Ranger
	Daphne YANNAKAKIS <i>Amarethan</i> 23 ans, Grèce Warrior

Coterie #K6349



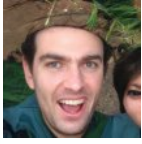


Ils semblent survivre malgré parfois des fortes oppositions... jusqu'à présent. Espérons que cette réputation ne soit pas qu'une rumeur, sinon ils risquent de faire face à une adversité trop grande.

	Rianna BANKS 23 ans, Canada Wizard
	Aicha WADE 42 ans, Sénégal Paladin
	Anh TRAN 37 ans, Vietnam Ranger
	Keith GUNN 24 ans, Ecosse Barbarian

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Teignes de Kay

Coterie #P4812





Fonctionne malgré quelques tensions dans la coterie

	Morag LEVASS 35 ans, français Wizard
	Samuel GUERAIN 24 ans, américain Warrior
	Jason BLIGHT 27 ans, anglais Priest
	Camilla MAZZI 26 ans, italienne Rogue
	T'm'ko 52 ans, sud africain Druid

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Wagons

Coterie #K9618





La wizard et le priest font souvent des shows

	Granite BESTER 26 ans, anglaise Bard
	Tallulah O'BRIAN 32 ans, irlandaise Wizard
	Kenshi OBUZABA 36 ans, japonais Priest
	Damien SCOTT 26 ans, américain Warrior

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Stelars

Coterie #D2832


Partent souvent en mission de « prélèvements » ou vérifications des données récoltées sur le terrain

	Justine LENOIR 32 ans, française Ranger
	Giles CALBERT 34 ans, français Priest
	Siegfried SCHAZALD 27 ans, allemand Warrior
	Andui IENSLEV 23 ans, russe Warmaster

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Vox Mortis

Coterie Karnack

Coterie qui prend son temps et dépasse les objectifs fixés. Pas très efficace en combat.

	Jean-Jacques DOMINO <i>Prof</i> 52 ans, français Warmaster Sénéchal de la coterie
	Gunter AUSSCHWEIFUNG <i>Sinnlich</i> 27 ans, autrichien Priest
	Logan Anderson <i>Sentinelle</i> 23 ans, Irlandais Sorcerer
	Jun MIZAHO <i>White Hat</i> 20 ans, japonais Ranger

À partir de février 2038

Coterie Wagon



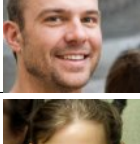
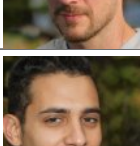
Coterie qui fonctionne malgré quelques tensions dans la coterie

	Morag LEVASS <i>Lumen</i> 35 ans, français Wizard
	Samuel GUERAIN <i>Bear isamo</i> 24 ans, américain Warrior
	Jason BLIGHT <i>Alchimiste</i> 27 ans, anglais Priest
	Tulya LANGO <i>Magy</i> 40 ans, italienne Warmaster
	T'm'ko <i>Adgé</i> 52 ans, sud africain Druid

À partir de décembre 2037.

Coterie Bataillon d'exploration





Ils sont souvent volontaires pour des missions d'infiltrations et d'exploration

	Dustin CHERRY <i>Althos</i> 28 ans, USA Monk
	Maria ANDERSON <i>Azel</i> 32 ans, Angleterre Bard
	Jay C. BAKER <i>Carthalion</i> 36 ans, USA Priest
	Jerrica STRAIN <i>Origa</i> 38 ans, Autriche Ranger
	Edward KRAUSE <i>Herjil</i> 32 ans, Écosse Druid
	Robert HARLEY <i>Ravak</i> 23 ans, Turquie Psion

À partir de décembre 2037

Coterie Stelar





La wizard et le priest font souvent des shows

	Granite BESTER <i>Néon</i> 26 ans, anglaise Bard
	Tallulah O'BRIAN <i>Nimeuh</i> 32 ans, irlandaise Wizard
	Kenshi OBUZABA <i>Archimède</i> 36 ans, japonais Priest
	Damien SCOTT <i>Héraclès</i> 26 ans, américain Warrior

À partir de décembre 2037.

Coterie Vox Mortis





Partent souvent en mission de « prélèvements » ou vérifications des données récoltées sur le terrain

	Justine LENOIR <i>Roxy</i> 32 ans, française Ranger
	Giles CALBERT <i>Artisan</i> 34 ans, français Priest
	Siegfried SCHAZALD <i>Conteur</i> 27 ans, allemand Warrior
	Andui IENSLEV <i>Faucheur</i> 23 ans, russe Warmaster

À partir de décembre 2037.

Coterie E-Cube





E-Cube : Explorer, Étudier, Exploiter. Tout un programme.

	Gaëlle DUPRÉ <i>Mitey</i> 32 ans, France Druid
	Rachele MARZANO <i>Maratarra</i> 41 ans, Italie Priest
	Mike BULL <i>Twistshaw</i> 22 ans, USA Warrior
	Lindsay HOWLETT <i>Brennwen</i> 31 ans, Néo-Zélandaise Monk

À partir de décembre 2037.

Coterie les Crocs d'Airain

Spécialisée dans le combat et l'escorte.

	Miles JEFFERSON <i>Erinwynn</i> 32 ans, USA Warrior
	Aya MEZIANI <i>Tinen</i> 28 ans, Iran Warmaster
	Pierce ANDERSON <i>Duskrence</i> 19 ans, Australie Rogue
	Amanda KOENING <i>Maerann</i> 39 ans, Allemagne Priest

À partir de décembre 2037

Coterie Fer de lance

Spécialisé dans la castagne. Ils sont souvent envoyés au front.

	Ethan VENPORT <i>Tarmet</i> 21 ans, canadien Paladin Sénéchal de la coterie
	Asukai ATSUSHIKO <i>ONI SHIMAZU</i> 22 ans, japonais Warrior
	Amélia VOLKOVA <i>Tavjlrior</i> 67 ans, russe Ranger
	James MACKENZIE <i>Drunamb</i> 36 ans, anglais Priest
	Shomary KU'KLUX <i>Amthende</i> 32 ans, indonésien Bard

À partir de décembre 2037

Coterie Agoledjie

Coterie issue des survivants en fin d'année 2037.



Rasil SERHANE
Cake of Thorns

21 ans, Palestine
Warmaster



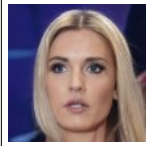
Yi Min Meng
Sheng feng (vent sacrée)

24 ans, Chine
Wizard



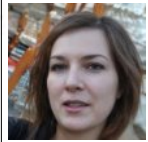
Kisanet DAWIT
Maot sore (mort du soir)

28 ans, Nigeria
Priest



Arya SKOGLUND
Fantom

22 ans, Norvège
Paladin



Anisa KHARITONOVA
Foreuse

34 ans, Russe
Barbarian

À partir de décembre 2037


Coterie 2

Coterie 1

Coterie 3

Coterie les Teignes de Kay

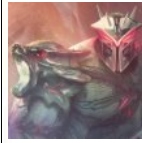
Coterie solide.

	Rianna BANKS <i>Rafodin</i> 23 ans, Canada Wizard
	Aicha WADE <i>Tulvim</i> 42 ans, Sénégal Paladin
	Anh TRAN <i>Clenurk</i> 37 ans, Vietnam Ranger
	Keith GUNN <i>Gostandae</i> 24 ans, Ecosse Barbarian

À partir de décembre 2037





Coterie Chosen Ones

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Chen San Yun (Gordon Chen) <i>Brunor</i> 33 ans, Chine Monk
	Eileen CROMWELL <i>Elaine</i> 26 ans, Irlande Wizard
	John PILGRIM <i>Saxon</i> 35 ans, anglais Warrior
	Mameha San <i>Taliesin</i> 23 ans, Japon Wizard

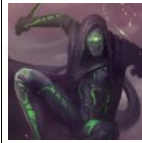
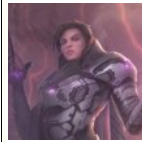
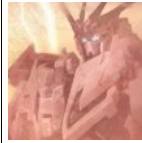
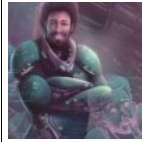
Coterie Ass Kicker Club

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Kane SULLIVAN <i>Kaladblog</i> 43 ans, Irlande Warmaster
	Eric NORHAM <i>Limier</i> 36 ans, USA Paladin
	Mike SHAW <i>Lonewolf</i> 32 ans, USA Ranger
	Liam FITZGERALD <i>Sylverstar</i> 37 ans, USA Priest

Coterie Resolved In Person

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Kate DAVIS <i>Carnwennan</i> 29 ans, USA Rogue
	Hope LAWLESS <i>Croaker</i> 34 ans, USA Psion
	Maiko TCHAPAÏ <i>Dinadan</i> 42 ans, Russe Barbarian
	Remy LAVEAU <i>Seleighe</i> 31 ans, USA Bard

Photos de groupes

Parce que ça en jette, autant ne pas hésiter à utiliser :



Les nouveaux héros



Harmonic



Karnack



Descriptions « détaillées » des coteries

Les coteries officielles qui portent un nom sont :

- Lux ex Paris : avant-poste à Paris, Ldb p310, coterie **rookie**
- Ringscale : scénario « Mission 1, les chevaliers noirs », Ldb p312, coterie **vétéran**
- Phantoms of Kay : Atlas p112, coterie **vétéran** dès sa création

Coterie Ringscale, caractéristiques

Rookie	Vétéran	Élite
	Durant la mission 1	

Coterie issue du scénario « Mission 1, les chevaliers noirs »

Coterie de Clay (40 ans, Los Angeles, Warrior), Brad (31 ans, Londres, Rogue) et Sélène (33 ans, Paris, Paladin) : Ringscale

Pour les profils, j'ai pris ceux du concours de création de personnages (Codex 8), à 200 PG/100XP, donc warrior p18 et rogue p22. Pour la paladin, j'ai pris le profil de Sarge, p141 du livre de base, augmenté de 200 PG et 100 XP.

Théoriquement, il faudrait prendre des profils à 300 PG, puisque l'épée cinétique est accessible à ce palier, mais en cas de conflit, c'est le ravage total du groupe de PJ, d'où ce compromis avec des chevaliers à 200 PG.

Clay, Warrior

Chair : 5	Bête : 5	Machine : 2	Dame : 4	Masque : 3
Déplacement 4 (1 OD)	Hargne 5	Tir 1 (1 OD)	Aura 4	Discretion 1
Force 4	Combat 5 (2 OD)	Savoir 1	Parole 1	Dextérité 3 (1 OD)
Endurance 5	Instinct 5	Technique 1	Sang-froid 2	Perception 3
PS 45	Défense : 5 (7)	Réaction : 1 (2)	Contact : 4	Initiative : 3 (4)

Points d'espoir 1/53

PA 110

PE 50

CdF 11

Capacités p136 : tous les types d'activation d'OD possible (+1 OD), 1 PE /rd, pas d'action pour l'activer

Armes ou module d'attaque direct :

Bouclier amovible p421 Dégâts 1 + Force, Violence 1, Portée contact, Défense +2, jumelée ambidextrie

Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 2d6 (6) +6, Portée courte, Lumière 4, anti-anathème, chargeur 1

Épée bâtarde p421 1 main : Dégâts 4d6 (12) + Fo + Dex, Violence 2d6 (6), Portée contact, Orfèvrerie

2 mains : Dégâts 4d6 (12) + Fo x2, Violence 3d6 (9), Portée contact, Lesté, deux mains

Lames de bras Niv 1 p432 Dégâts 6d6 (6) + Fo, Violence 1d6 (3), Portée contact

Modules :

Banner p437 3 PE action déplacement, portée longue, **Course niv 1** p430 3 PE, vitesse 2, +6 dégâts (personnage encaisse moitié dommages), **Saut niv 1** p430 3 PE, portée moyenne, +6 dégâts, **Flash** p436 2 PE, Portée contact, Lumière 2 si Chair 8 ou moins : choc 1, **Module accompagnement tactique** Codex 4 p13 4 PE, 1 action de déplacement, +1d6 dégâts/violence d'un allié pendant 1 round. Non cumulable avec impulsion warmaster, **Relais TaCom** p437 1 PE, jusqu'à désactivation, **Blindage amélioré** p440, **Énergie améliorée** p440, **Champs de force amélioré** p440

Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base **Hargne combo Sang-Froid** (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.

Brad, Rogue

Chair : 4	Bête : 7 <small>imprudent, abrupt</small>	Machine : 2	Dame : 2	Masque : 4
Déplacement 3 (1 OD)	Hargne 6	Tir 1	Aura 1	Discrétion 3 (1 OD)
Force 4	Combat 7 (1 OD)	Savoir 1	Parole 1	Dextérité 4 (1 OD)
Endurance 5	Instinct 3	Technique 1	Sang-froid 2	Perception 2
PS 39	Défense : 7 (8)	Réaction : 1	Contact : 2	Initiative : 4 (5)

Points d'espoir 2/53

PA 50

PE 70

CdF 12

Capacités p136 : mode Gosht +3 réussites pour la discrétion. Dégâts + Discrétion (OD inclus) dés, 2 PE / 6 rd

Armes ou module d'attaque direct :

2 Couteaux de combat p421 Dégâts 3d6 (9) + Fo + Dex, Violence 1d6 (3), Portée contact, orfèvrerie, silencieux, jumelé ambidextrie

Épée cinétique p426 Dégâts 6d6 (18) + Fo + Dex, Violence 3d6 (9), Portée contact, orfèvrerie, défense 2, assistance à l'attaque, jumelée ambidextrie, ignore armure

Dague p423 Dégâts 3d6 (9) +3+ Fo + Dex, Violence 1, Portée contact, ignore armure, silencieux, orfèvrerie, assistance à l'attaque, barbelée (meurtrier), sillons

Attaque sur casque niv 2 p432 +1d6 dégâts

Modules :

Déplacement silencieux niv 1 p431 +2 en **Discrétion** si combo avec Déplacement ou Combat, **Désignation niv 2** p435 2 PE, 1 round, désigne une bande, 3 individus, **Flash** p436 2 PE, Portée contact, Lumière 2 si Chair 8 ou moins : choc 1, **Fumigène** p436 2 PE, portée courte, +2 Def/Réac, malus 3D att dist, **Pod fusée éclairante niv 1** p439 2 PE, lumière 2, 1d6 rounds, chargeur 3, créatures Anathème -2 dés, **Saut niv 2** p430 3 PE, portée longue, +9 dégâts, +2 réaction en l'air, 1 attaque possible avec malus de 2, **Voyager** p439, **Vue alternative niv 1** p435 (prédatrice) désigne et voit cible jusqu'à 2 km

Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base **Hargne combo Sang-Froid** (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.

Sélène, Paladin

Chair : 5	Bête : 2	Machine : 7 <small>Froide, calculatrice</small>	Dame : 3	Masque : 2
Déplacement 4	Hargne 2	Tir 7 (2 OD)	Aura 1	Discrétion 1
Force 2 (1 OD)	Combat 1	Savoir 3	Parole 3	Dextérité 1
Endurance 5 (1 OD)	Instinct 1	Technique 1	Sang-froid 3	Perception 2 (2 OD)
PS 40	Défense : 1	Réaction : 5 (6)	Contact : 3	Initiative : 1 (2)

Points d'espoir 1/53

PA 120

PE 20

CdF 8

Capacités p136 : Shrine (5 PE contact sinon 2, 8 CdF, portée moyenne, 6 rounds) & Watchover (**2 actions de combats par round**, 2 PE, dure jusqu'à désactivation)

Armes ou module d'attaque direct :

Fusil d'assaut p420 Dégâts 2d6 (6) +6, Violence 3d6 (9)+9, Portée longue, ultraviolence, barrage 2, deux mains

Shotgun automatique p420 Dégâts 4d6(12)+10, Violence 6d6 (18)+10, portée moyenne, démoralisant, dispersion 3, ultraviolence, barrage 4, lourd, deux mains

Tourelle automatisée p440 (défense 0, réaction 0, PA 50, CdF 6, Jet pour tirer 8d6 +2 OD) avec shotgun escamotable p420 Dégâts 2d6 (6) +10, Violence 2d6 (6), Portée moyenne, meurtrier, choc 1, barrage 2, deux mains

Modules :

Banner p437 3 PE action déplacement, portée longue, **Désignation niv 2** p435 2 PE, désigne une bande et 3 cibles, **Relais TaCom** p437 1 PE, jusqu'à désactivation, **Vue alternative Niv 3** p435 2 PE, thermique, magnétique et heartbeat

Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base **Hargne combo Sang-Froid** (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.

Quelques détails sur les coteries

En plus du descriptif rapide des coteries, vous trouverez une liste, pour chacune d'elle, d'événements ou missions. Ces listes sont là pour rendre vivantes les coteries et ne pas donner l'impression qu'elles existent uniquement lorsque les joueurs vont les voir durant une aventure.

Agoledjie

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie issue des survivants en fin d'année 2037. Elles se sont rencontrées à l'infirmierie. Elles se sont toutes retrouvées avec des points communs : elles ont une partie de leur corps cybernétisée suite à la bataille où elles sont la seule qui a survécu de leurs coteries respectives. Elles ont donc décidé de se regrouper, en formant une coterie d'amazones et comme Kisanet étaient une descendante des vraies amazones du Benin, sa proposition de nom fut retenue.

- ❑ Rasil SERHANE / *Cake of Thorns* (21 ans, Palestine), Warmaster, la cheffe de coterie a eu une enfance difficile où les mâles de sa famille l'ont vendue alors qu'ils venaient d'arriver en France où ils s'étaient réfugiés. Par la suite, sa misandrie fut nourrie par les imbéciles qu'elle rencontra. Même sa coterie l'abandonna et furent puni de leurs lâchetés.
- ❑ Yi Min Meng / *Sheng feng (vent sacrée)* (24 ans, Chine), Wizard, elle a été traumatisée par la vision de sa famille qui s'altérait par la Chair et s'entre-dévorait. Depuis, elle est somnambule et semble parfois perdue, comme semblant écouter une voix qu'elle est la seule à entendre.
- ❑ Kisanet DAWIT / *Maot sore (mort du soir)* (28 ans, Nigeria), Priest, semble préférer la compagnie des machines, qu'elle comprend, bien avant que tout se dégingue. Durant une compétition de course de nano-bolide à Toulouse, elle rencontra l'amour, mais l'Anathème à brutalement tout interrompu. Depuis, elle cherche à se venger de l'Anathème.
- ❑ Arya SKOGLUND / *Fantom* (22 ans, Norvège), Paladin, a toujours admirée les héros scandinaves de son enfance. Quand la fiction est devenue réalité, elle a cru vivre un rêve. Mais la sombre réalité a failli lui coûter la vie et depuis, elle trouve que le Knight porte mieux ses valeurs que le pseudo Odin et toute sa clique.
- ❑ Anisa KHARITONOVA / *Foreuse* (34 ans, Russe), Barbarian, a été mannequin avant l'arrivée de l'Anathème et elle en a profité en ayant une vie très festive. Elle a eu sa vie sauve grâce à Eurocorp qu'elle rejoignit après une remise en cause totale de son ancienne vie. Et lorsque le Knight fut créé, elle le rejoignit pour entamer une vie de guerre contre l'Anathème.

Zones d'action : Europe centrale/eurasie

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Décembre 2037 : formation de la coterie... à l'hôpital. La coterie récupère des œuvres d'arts spoliées par les nazis en Pologne.

Janvier 2038 : la coterie enquête sur une communauté de rebuts où des humains modifiés par la Bête continue de vivre en paix avec le reste de sa communauté.

Février 2038 : le vector d'un immortel a été abattu alors que la coterie apportait son aide à une communauté de rebuts en Georgie. Le sauvetage fut compliqué au début, les gardes pensant que l'appareil avait été abattu par le Knight.

Mars 2038 : la coterie combat un colosse de Rhode corrompu et mal ressuscité.

Avril 2038 : une tombe antique mongol semble renfermer d'étranges secrets.

Ass Kicker Club

Coterie élite de la section Kraken aux ordres de Bédivière.

- ❑ Kane SULLIVAN / *Kaladblog* (43 ans, Irlande), Warmaster. À l'époque où il était un chef rebut à Dublin, il a été très proche de la famille d'Arthur, en particulier Morgane, sa demi-sœur disparue. Il considère un peu Gidéon, le neveu d'Arthur, comme son propre fils.
- ❑ Eric NORHAM / *Limier* (36 ans, USA), Paladin. Il a renoncé à son statut de citoyen de LASF pour redevenir un rebut.

Il refuse les technologies invasives telles que l'interface neurale directe. Son but est d'abord de protéger la population. Angelica Wilson, qu'il a connu avant qu'elle n'intègre le Knight quand il était dans la police de L.A. est sa protégée. Il déteste plus particulièrement la Machine et le Masque. Il a traqué pendant longtemps le Collectionneur.

- ❑ Mike SHAW / *Lonewolf* (32 ans, USA), Ranger. Ancien tireur d'élite d'un commando, il a continué de recevoir des ordres pendant des mois après la chute des USA. Croyant sa famille à l'abri, jusqu'à ce qu'il découvre qu'on lui mentait. Il a rejoint le Knight dans l'espoir que l'organisation pourrait l'aider à retrouver sa famille et découvrir ce mystérieux commanditaire. Ce qu'il découvre vers la fin de l'année 2037. C'était Longshot. Il a également retrouvé sa famille. Cependant, sa mission n'est pas terminée, pas tant que Longshot n'a pas été mis hors-circuit.
- ❑ Liam FITZGERALD / *Sylverstar* (37 ans, USA), Priest. Ancien soigneur d'une unité de commando, il a survécu à l'Anathème par lui-même pendant des semaines avant d'intégrer finalement le Knight. À la recherche d'informations sur le mystère entourant la disparition de son frère, il a remonté une piste jusqu'à un mercenaire peu-fréquentable ayant habité Mexico. En enquêtant sur les agissements du Masque, il s'est attiré la compagnie d'un chuchoteur. Caché dans son ombre, ce dernier tentait de l'entraîner vers le désespoir. Mais une fois découverte, la créature a facilement été vaincue. Ayant renoué avec de nombreux membres de sa famille, du côté de Detroit, il a commencé à enquêter sur le projet White Stag, un secret des Immortels impliquant Tlaloc Inc. et Amiral Engine.

Zones d'action : Monde

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie met fin aux agissements d'un gang de rebus qui, en Océanie, attaqué les navires alimentant les arches de denrée de luxe.

Décembre 2037 : avec la coterie Chosen Ones, elles mettent fin à une tentative de la Machine d'envoyer ses troupes sur les bases isolées en Antarctique. Kane SULLIVAN / Kaladblog devient le chevalier de la table ronde Leodagan et crée la section Banshee (recherche et sauvetage des agents disparus au cœur de l'action). Eric NORHAM / Limier devient le chevalier de la table ronde Gareth et crée la section Prométhée (aide aux communautés de rebus). Mike SHAW / *Lonewolf* devient le chevalier de la table ronde Erec et crée la section Gevaudan (police interne et traque les traîtres). Liam FITZGERALD / *Sylverstar* devient le chevalier de la table ronde Perceval et crée la section Serpenteaire (évacuation et soin des troupes en difficulté).

Janvier 2038 : Gareth est assassiné par Longshot. Leodagan meurt en se sacrifiant pour sa coterie lors d'un sauvetage d'une coterie qui avait disparu dans le Sahara.

Février 2038 : Erec est assassiné par Longshot alors qu'il avait une piste sérieuse pour le coincer.

Mars 2038 : Perceval est assassiné par Longshot.

Bataillon d'exploration

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie toujours prête à sauver l'humanité

- ❑ Maria ANDERSON / *Azel* (32 ans, anglaise), bard, la charmeuse capable de louer de la cendre et de faire une guerre sans-merci à l'Anathème
- ❑ Jay C. BAKER / *Carthalion* (36 ans, USA), priest, le créateur, le forgeron capable de beaucoup d'imagination quand il s'agit de protéger ses alliés
- ❑ Jerrica STRAIN / *Origa* (38 ans, autrichienne), ranger, jour avec son fusil longbow, prête à abattre n'importe quelle cible qui tenterait de s'échapper

○ Évolution :

- ❑ Edward KRAUSE / *Herjil* (32 ans, Écosse), druid, un ancien docteur qui utilise ses compagnons mécaniques afin d'aider ses alliés en difficulté. Ce joint au trio en premier, durant le mois de janvier 2038.
- ❑ Robert HARLEY / *Ravak* (23 ans, Turquie), psion, un rescapé qui semble garder un certain goût pour les petites créatures mignonnes, même si elles sont tombées entre les griffes des ténèbres. Rejoint la coterie début mars 2038.
- ❑ Dustin CHERRY / *Althos* (28 ans, USA), monk, l'intrépide, le sans-peur, même si des fois ça ne réussit pas toujours. Rejoint la coterie fin mars 2038.

Zones d'action : Méditerranée (surtout Grèce) et Moyen orient

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie arrête un trafic d'organes de créatures de la Bête à destination de l'Afrique et du Moyen orient dont certains marabouts en tire des remèdes ou des onguents, essentiellement relatifs à la virilité.

Décembre 2037 : la coterie déjoue un attentat (en Grèce) visant une communauté de rebuts qui souhaitait vendre des œuvres d'arts s'avérant de piètres qualités. La coterie trouve un émissaire d'Anathème provenant de l'arche de Naples dans une communauté de rebuts tunisiens.

Janvier 2038 : la coterie sauve une communauté de rebut d'une attaque de créatures de la Dame en Algérie. La coterie parvient à convaincre plusieurs communautés de rebuts algériens à aller vivre dans des arches en Europe. Herjil rejoint la coterie durant le mois.

Février 2038 : la coterie met en place une série de routes et de tunnels reliant la mer Égée et des communautés de rebuts grecques coincés par l'apparition d'une rivière de la Bête.

Mars 2038 : la coterie vainc une horde de créatures de la Bête qui aller vers Athènes. La coterie remet à l'eau une flotte de bateaux militaires chinois abandonnés dans le Pirée en 2034. Les Grecques les utilisent pour affronter les créatures de la Bête. En début de mois, Ravak rejoint la coterie, puis c'est au tour d'Althos.

Avril 2038 : la coterie affronte une créature marine qui semble être une fusion entre la Bête et la Machine.

Chosen Ones

Coterie élite de la section Kraken aux ordres de Bédivière.

- ❑ Chen San Yun (Gordon Chen) / *Brunor* (33 ans, Chine), Monk. Célébrité locale en chine (sous le nom de scène Gordon Chen) ayant entraîné des stars de films, il a perdu son fils à l'arrivée de l'Anathème. Réfugié aux USA avec sa femme, dans sa belle famille, il a affronté la Machine par hasard au côté du Knight. Par la suite il a vengé sa famille en affrontant l'abomination qui a tué son fils.
- ❑ Eileen CROMWELL / *Elaine* (26 ans, Irlande), Wizard. Fille adoptive de la famille Cromwell, ce qui en fait la sœur de Gauvain. Elle ne quittait presque jamais la base au début de sa carrière. En poursuivant une quête initiatique personnelle, elle a découvert un passage vers les Abysses sur l'île aux poupées et est devenue la première chevalier à être allé dans un Dédale. Ayant affronté ses plus terribles peurs, Elaine en est revenue transformée et avec d'étranges pouvoirs.
- ❑ John PILGRIM / *Saxon* (35 ans, anglais), Warrior. Ancien héros des forces spéciales d'Eurocorps, il a en suite guidé des réfugiés en lieu sûr. John est tourmenté par la mort de son ami Marc qui lui a légué sa méta-armure. Les liens qui unissaient John, Marc et Isol et celui qui est devenu Vraess, sont forts. Sa loyauté envers le Knight est parfois troublée par ce passé avec lequel il est mal à l'aise. Lors de sa première mission avec la coterie, en affrontant le Construct géant du Cleaveland Stadium, John a reçu une blessure qui lui a laissé un minuscule fragment d'alliage en élément alpha dans le corps qui le ronge désormais comme un poison.
- ❑ Mameha San / *Taliesin* (23 ans, Japon), Wizard. Après que ses parents aient été tués par les Yakuza, Mameha est entrée très jeune dans une maison de Geisha. Elle a assisté à l'assassinat de son protecteur à la veille de l'avènement des Arches, qu'elle a décidé de ne pas rejoindre. Vivant ensuite parmi les rebuts, elle fut repérée par le Knight. Son approche de la médecine, de l'énergétique orientale et son passé de Geisha en font un chevalier extrêmement sensible à l'art. Au-delà du combat contre l'Anathème, elle a à cœur de rendre l'Espoir à l'humanité.

Zones d'action : Monde

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie protège une communauté d'artistes venus faire des géoglyphes à Istanbul pour repousser l'Anathème... sans succès. Deux artistes ont sombré dans la folie suite à cette expérience infructueuse.

Décembre 2037 : avec la coterie Ass Kicker Club, elles mettent fin à une tentative de la Machine d'envoyer ses troupes sur les bases isolées en Antarctique.

Janvier 2038 : Elaine perd sa méta-armure lors d'un combat à Rome. Elle s'avère compatible avec les nouvelles méta-armure Druid.

Février 2038 : Saxon devient chevalier de la table ronde Tristan et crée la section Dryade (espionnage derrière les lignes ennemies).

Mars 2038 : la coterie stoppe un complot visant à attirer de riches citoyens d'arches, dans des vacances de rêves aux Seychelles... sans informer que derrière de nombreuses activités, il y avait des contaminations de l'Anathème.

Avril 2038 : Tristan meurt officiellement d'un empoisonnement de l'Anathème (en réalité il se suicide).

Crocs d'airain

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie pas encore nommée officiellement, mais surnommée : Les Dents de Lait de Lancelot / **Les Crocs d'Airain**

- Miles JEFFERSON / *Erinwynn* (32 ans, USA), Warrior
- Aya MEZIANI / *Tinen* (28 ans, Iran), Warmaster
- Pierce ANDERSON / *Duskrence* (19 ans, Australie), Rogue
- Amanda KOENING / *Maerann* (39 ans, Allemagne), Priest

Zones d'action : sud de l'Europe, Amérique centrale

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie ramène trois communautés de rebuts espagnols à Madrid où ils avaient demandé de rejoindre depuis quelques semaines. La coterie déjoue un complot d'Anathéma à Madrid, les renseignements amènent à penser que le même type de complot doit exister ailleurs.

Décembre 2037 : la coterie combat des créatures de la Machine à Mexico suite à un import new-yorkais d'Anathéma.

Janvier 2038 : la coterie détruit un train de l'enfer qui allait du Texas à Mexico.

Février 2038 : la coterie escorte Francisco Manuel Guedes, l'immortel de Lisbonne, durant un voyage officiel vers le Maroc. La coterie déjoue un raid de créatures de la Dame en Algérie.

Mars 2038 : la coterie escorte une communauté de rebuts du dôme de Lys (Bordeaux) à Saint-Jacques de Compostel, l'envoyé de la Lumière rédemptrice avait été manipulé par le Masque et ce dernier espère mettre la main sur la communauté de rebuts.

E-Cube

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie pas encore nommée officiellement, mais surnommée : Les Nano Chevaliers / **E-Cube** (Explorer, Étudier, Exploiter)

- Gaëlle DUPRÉ / *Mitey* (32 ans, France), Druid
- Rachele MARZANO / *Maratarra* (41 ans, Italie), Priest
- Mike BULL / *Twistshaw* (22 ans, USA), Warrior
- Lindsay HOWLETT / *Brennwen* (31 ans, Néo-Zélandaise), Monk

Zones d'action : Europe de l'Est, nord de l'Asie

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie expulse, en Ukraine, une étrange créature qui semblait être une sorte de fusion entre une créature de la Bête et de la Chair. La coterie détruit une horde noctes qui s'attaquait à la centrale de Tchernobyl.

Décembre 2037 : la coterie affronte des créatures de la Bête au Turkménistan qui était en train de conduire des désespérés vers le cœur de l'Europe.

Janvier 2038 : la coterie détruit l'étrange créature mi-Bête, mi-Chair. Sans l'intervention de deux autres coteries, le combat aurait une issue moins glorieuse.

Février 2038 : la coterie déjoue une intrusion du Masque à Moscou. En remontant la piste, ils tombent sur une cellule d'Anathéma.

Mars 2038 : la coterie, à Noursoultan (au Kazakhstan), sauve une communauté de rebuts pourchassée par une immense créature de la Chair.

Fer de lance

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie des **fers de lance** : toujours envoyés au front, les membres de cette coterie seraient de sérieux prétendants aux sièges libres de la table ronde

- ❑ Ethan VENPORT / *Tarmet* (21 ans, canadien), Paladin, Sénéchal de la coterie : l'homme réfléchi qui prend les décisions. Il tente de diriger cette coterie d'une main de fer malgré les énergumènes qui la compose.
- ❑ Asukai ATSUSHIKO / *ONI SHIMAZU* (22 ans, japonais), Warrior : Récalcitrant ayant quelques soucis avec les ordres et la hiérarchie. Champion de la joute d'hiver.
- ❑ Amélia VOLKOVA / *Tavlior* (67 ans, russe), Ranger : Discrète qui sait mettre tout le monde d'accord en prenant une décision, ancienne du KGB, cette femme froide a plus d'un squelette dans son placard.
- ❑ James MACKENZIE / *Drunamb* (36 ans, anglais), Priest : Discret conseiller qui étudie tout ce qui l'entoure, à l'écoute de la détresse des autres, James est le bon samaritain.
- ❑ Shomary KU'KLUX / *Amthende* (32 ans, indonésien), Bard : Fin stratège et bon théoricien mais surtout un peu beaucoup graveleux sur les bords ! Ce bout en train n'en manque pas une pour amuser la galerie. Sous ce m'en « jemenfou-tisme » ce cache quelqu'un de préoccupé qui cherche des réponses.

Zones d'action : Amériques (nord, centrale et sud)

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Chicago.

Décembre 2037 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers LASF (Los Angeles–San Francisco).

Janvier 2038 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Chicago.

Février 2038 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Denver.

Mars 2038 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Houston.

Harmonic

Rookie	Vétéran	Élite
Création janvier 2038	À partir de mars 2038	

Coterie **Harmonic** : née d'une idée lors de discussions... « *et si on faisait une coterie avec uniquement des artistes, si possible artiste martiaux comme la capoeira, les moines shaolin, les arts d'escrime théâtraux, tricking, kata artistiques, etc.* » Mais en plus, il faudrait des personnes capables de chanter, danser, jouer de la musique, bref, former un groupe de musique capable de porter de sérieuses attaque contre l'Anathème et hisser haut les couleurs du Knight et redonner de l'espoir à tout le monde. Cette coterie est spécialisée dans les missions diplomatiques.

Prénom NOM/ surnom (age, nationalité d'origine), Armure : Styles artistiques

- ❑ Dianø KYRKJEBØ / *Herlig* (47 ans, norvégienne), Psion : Escrime, Danse, chant, théâtre, etc.
- ❑ Plauhino SABIA / *Nitéroi* (35 ans, américain), Barbarian : Capoeira, Danse, rythmique, synthé, chant, etc.
- ❑ Mathiew CORNWELL / *Maahaat* (29 ans, écossais), Priest : Tricking, Basse, chant
- ❑ Ziyi ZHANG / *Princess Samurai* (32 ans, chinoise), Wizard : Kung-fu, shaolin, Batterie, etc.

Zones d'actions : arches et capitales du monde entier

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Janvier 2038 : la coterie sauve une conforterresse de Kiev qui avait fait sécession mais sombrait dans le désespoir.

Février 2038 : la coterie lance un mouvement mondial de soutiens envers une communauté de rebuts qui traverse les états unis, poursuivis par une ville mouvante. Étrangement, celle-ci semble affaiblit et vaincu grâce aux bombardements des œuvres d'arts crée par le monde entier.

Mars 2038 : la coterie fait un show à Rio de Janeiro qui rapporte des sommes considérables au Knight.

Avril 2038 : la coterie sauve des désespérés à l'arche de MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).

Mai 2038 : la coterie fait la promotion d'un artiste injustement dénigré à l'arche de Bombay.

Juin 2038 : la coterie fait un show à Johannesburg rapportant des nombreuses ressources

Karnack

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie **Karnack** : coterie de Kay qui a voulu expérimenter un groupe atypique par rapport à ce qu'elle a habituellement sous ses ordres comme vous le constater :

- ❑ Jean-Jacques DOMINO / *Prof* (52 ans, français), Warmaster : ancien professeur de langue, écrivain ayant réalisé une unique œuvre remarquable, peu habituer aux technologies et relativement bon diplomates. Son autorité en tant chef de coterie est très souvent remise en cause.
- ❑ David Edward DIRING / *Papi* (15 ans, irlandais), Wizard : un ado étrange qui semblerait compatible avec toutes les armures et que Sagramor semble adorer alors qu'il est amnésique, piètre combattant et très naïf. La coterie gère plus ou moins facilement ses bourdes sociales et certaines affinités qu'il semble avoir avec l'Anathème.
- ❑ Gunter AUSSCHWEIFUNG / *Sinnlich* (27 ans, autrichien), Priest : ancien technicien de la section Griffon possédant des affinités avec les nanites, semble posséder également des dons artistiques mal définis. Ne combat quasiment jamais mais passe beaucoup de temps à mettre en place des bricolages pour soutenir la coterie.
- ❑ Jun MIZAHO / *White Hat* (20 ans, japonais), Ranger : hacker d'IA, corps couvert de cicatrices chirurgicales (faites durant sa petite enfance), semble avoir perdu une partie de sa mémoire. Assez lunatique, prépare souvent ses coups ou ses tirs, sauf parfois où il prend des risques inconsidérés.

○ Evolution :

- ❑ Vi (22 ans, slovène), Monk : amnésique, cette jeune intrépide aventurière a rencontré l'Anathème. Le traumatisme laissé lui bloque une partie de sa mémoire. D'après le peu reconstitué, « elle serait allée de l'autre côté ». Lors d'une mission, elle va y retourner, répondant à un appel qu'elle est la seule à entendre. Rejoins la coterie début **janvier 2038**. Disparaît en **mars 2038**.
- ❑ Arty Delinger (27 ans, français), Warrior : très bon élément au combat, il va rejoindre Sagramore pour être mieux exploiter. La rumeur dit qu'il est mort en mission à quelques mètres de Vraess. Rejoins a coterie en **février 2038** mais disparaît aussitôt.
- ❑ Logan HANSON / *Sentinelle* (25 ans, écossais), Sorcerer : intègre une armure sorcerer après avoir sauvé Gavaïn. Le concept devient réalité avec cet ancien écuyer. Ses sens affûtés surprennent même le ranger. Rejoins la coterie en **février 2038**.

Zones d'actions : Karachi, Moyen orient et Japon

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie déjoue un complot d'Anathéma visant à détruire le musée de l'arche de Karachi

Décembre 2037 : la coterie démonte un réseau d'exportation de pénombra de Londres vers Karachi

Janvier 2038 : la coterie parvient à sauver un mariage entre l'immortel de Karachi est, apparemment, une prodige.

Février 2038 : la coterie évite un complot d'une secte à Sydney. La coterie sauve des communautés de rebuts au nord de Karachi.

Mars 2038 : la coterie détruit un immense serpent sortant de la Kaaba.

Loups d'argent

Rookie	Vétéran	Élite
Création en février 2038		

Les **loups d'argent** (l'artiste de la coterie a crée des colliers pour la coterie en forme de crocs de loup en argent), coterie avec de très grands potentiels dans ces nouvelles recrues qui ont réussi plusieurs missions avec brio.

- ❑ Nadia / *Icher* (36 ans, irlandaise), Druide, Sénéchal de la coterie : telle une maman, elle protège toutes personnes qui doivent l'être
- ❑ Alan CRAIG / *Abenloth* (48 ans, américain), Rogue : Discret et taciturne, cet ancien de la CIA a plus d'un tour dans sa botte dans n'importe quelle situation
- ❑ Wafaa Haneefa Basara / *Lhylyth* (33 ans, iranienne), Ranger : Médecin au grand cœur, c'est la touche de tendresse dans ce monde de brute.

- ❑ Miiko KYOKAN / *Noriko* (24 ans, japonaise), Psion : Spécialiste en arts martiaux, cette femme de caractère est une mère effarouchée à qui il ne vaut mieux pas tenir tête. Son pseudo signifie : enfant de la loi.
- ❑ Voja THORODDSEN / *Glasmlarre* (42 ans, slovaque), Sorcerer : Malingre, cet homme c'est forgé une carapace et n'hésite pas une fois dans sa méta-armure à sauver les démunis

Zones d'action : Australie, Indonésie et Océan Pacifique

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Février 2038 : la coterie détruit des créatures de la Machine venue envahir l'Australie.

Mars 2038 : la coterie combat un serpent arc-en-ciel dans le désert australien.

Avril 2038 : la coterie découvre et détruit un lac d'Anathème à Balikpapan (Indonésie).

Louve

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie de la **Louve** :

- ❑ Cybèle ZEUD / *Gayhild* (24 ans, grecque), Warrior : Cette femme d'une grande beauté est une redoutable combattante. Elle cherche constamment à devenir plus forte pour un jour combattre sa sœur qui est encore plus belle, plus forte et surtout plus intelligente. C'est une brute épaisse qui réfléchit avec ses muscles et se vexe facilement.
- ❑ *Elixio* (28 ans, inconnu), Ranger : Ce John Doe ne sait rien de lui, mis à part qu'il a été membre d'une société secrète et que le Masque sait des choses sur lui. C'est un homme taciturne qui aime réfléchir, amateur de science et de mécanique. Ayant fait le vœu sous le blason du corbeau, son objectif est de mener l'enquête, mais surtout résoudre les mystères qui l'entourent.
- ❑ Jan ZANGIEF / *Cursorrin* (27 ans, russe), Warmaster : originaire de Primoirie est un ancien membre du Nodashi. Il fut renvoyé de l'organisation pour avoir désobéi aux ordres et sauvé l'arche de Tokyo-Kyoto soupçonnée d'avoir été touchée par l'Anathème. Il cherche à se venger de son chef et rejoint le Knight pour mettre ses talents au profit de l'humanité. C'est un homme plutôt sympathique et chaleureux, mais il peut faire preuve de cruauté si cela ne sert pas ses objectifs de mission.
- ❑ Herman TODD / *Rushomath* (27 ans, allemand), Barbarian : ancien Eurocorps, Herman est un bon vivant, amateur de boisson et peut se montrer très colérique. Ne le sous-estimez pas, sous une apparence un peu brute, se cache un remarquable stratège.
- ❑ Kira LYXTAZY / *Fairnroll* (25 ans, suisse), Wizard : femme de petite taille, très gentille et pouvant se montrer assez caractérielle. Elle souffre également d'une curiosité malade pour... les cadavres... Mais il faut reconnaître qu'elle est une très bonne anthropologue.

Zone d'action : Rome, Maghreb, Russie

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie affronte une horde de créatures de la Bête à Rome. La coterie évite une guerre entre plusieurs factions de rebuts à Rome.

Décembre 2037 : la coterie affronte des créatures de la Dame en Algérie et en Égypte. La coterie escorte un convoi de rebuts longeant le territoire de la Dame pour rejoindre l'Afrique subsaharienne.

Janvier 2038 : la coterie affronte des créatures de la Dame en Libye. La coterie conduit en lieu sûr une communauté de rebuts attiré par la Dame dans son désert glacé.

Février 2038 : la coterie détruit un important raid de créature de la Dame à Bucarest. L'impression de la coterie est que la Dame était venue chercher une créature spécifique de la Bête.

Mars 2038 : la coterie aide l'arche de Moscou à faire face à un important assaut d'une horde de créatures de la Chair.

Morningstar

Coterie officielle du roman éponyme et codex 10

Rookie	Vétéran	Élite
	Dès les premières missions des PJ	

La wizard et le bard se font remarquer par leurs présences charismatiques.

- ❑ Chia Moreno / *Morningstar* (23 ans, Paris (France)), Wizard
- ❑ Martin Dubois / *Dandy* (25 ans, Paris (France)), Bard
- ❑ Cora Vegas / *Wolfskin* (16 ans, Paris (France)), Rogue

Zones d'action : France

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Sillonnant l'Europe du nord, ils luttent essentiellement contre la Bête.

Phantoms of Kay (PK)

Coterie officielle de la campagne (voir Atlas p112)

Rookie	Vétéran	Élite
	Dès les premières missions des PJ	

Coterie spécialisée en infiltration en territoire de l'Anathème

- ❑ Gideon Mactavish / *Prophet* (27 ans, Irlande), Rogue
- ❑ Meredith Cole / *Snow* (34 ans, Londres), Bard
- ❑ Cicero Ceves / *Cristo* (32 ans, New-York (USA)), Priest

Zones d'action : Monde

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Sillonnant le monde, dans des actions d'infiltrations pour du renseignement ou de la neutralisation de menaces essentiellement en Europe et Amérique du nord/

Resolved In Person

Coterie élite de la section Kraken aux ordres de Bédivière.

- ❑ Kate DAVIS / *Carnwennan* (29 ans, USA), Rogue. Maîtresse dans l'art de la discrétion et de l'embuscade, elle a aussi fait preuve d'une grande pitié pour celles et ceux qui sombrent dans le désespoir. Mais malgré ces concessions, Kate reste fidèle à ses convictions pour combattre l'Anathème. Lorsque c'est nécessaire, elle tue pour la cause, et elle le fait très bien. Rattrapée par son passé, elle s'est rendu compte que l'organisation à laquelle elle appartenait, les Illuminatis, est actuellement pourchassée notamment par Longshot.
- ❑ Hope LAWLESS / *Croaker* (34 ans, USA), Psion. Pour échapper aux ténèbres, la biologiste Hope et l'ingénieur Howard, ainsi que leurs enfants, ont digitalisé leurs consciences dans le seul cerveau de Hope et partageant donc son unique corps. Howard est l'esprit principal, dominant, pour le moment. Ce personnage au physique fragile et androgyne a survécu dans les ténèbres de la machine et en a gardé de profondes séquelles. Ayant tout perdu, Lawless sert aujourd'hui le Knight en tant que spécialiste, technicien, et ingénieur. Son génie lui a permis d'améliorer les interfaces neurales directes (I.N.D.) et de s'investir dans les projets secrets Trinity et Lazarus. Sa première méta-armure Priest appelée Lug est tombée aux mains de la Machine.
- ❑ Maïko TCHAPAÏ / *Dinadan* (42 ans, Russe), Barbarian. Ancienne agente secrète des SVR (agence russe créée en 1991 pour succéder au KGB), prisonnière politique sous l'ère Poutine, membre du conseil des chefs d'une communauté de rebuts, Maïko a plus d'une corde à son arc. Espionne sachant user de son charme et de sa discrétion. Et quand les choses s'enveniment, on ne s'attend pas à ce qu'elle déploie une méta-amure Barbarian. Et vous n'avez pas envie de voir Maïko en colère...
- ❑ Remy LAVEAU / *Seleighe* (31 ans, USA), Bard. Ancienne célébrité ayant perdu la mémoire et tout ce qu'il avait, il utilise son incroyable talent dans les rapports humains pour servir le Knight. Ce faisant, il enquête également pour essayer de comprendre qui il était avant de perdre la mémoire, suite à ses tortures dans les ténèbres. Il a été un acteur de télénovelas très connu, mais aussi un passeur aidant les habitants des USA à fuir vers les Territoires Libres.

Zones d'action : Monde

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie est envoyée au Nigeria pour stopper un trafic d'œuvres d'arts mais c'est un échec total, dégradant les relations entre le Knight et les autorités locales.

Décembre 2037 : la coterie chasse un chevalier noir en Europe. À la fin du mois, Seleighe passe très près de la mort, suite à quoi il revêt une méta-armure Sorcerer.

Janvier 2038 : la coterie enquête sur une importante fuite de données à destination du Japon. Mais le pirate semble plutôt américain et envoyer ses moissons vers la cote Est des USA.

Février 2038 : Hope LAWLESS / *Croaker* devient chevalier de la table ronde Caradoc et ne crée pas de section (elle « reprend » la section Korrigan si Palomydes meurt, sinon elle renforce ladite section).

Mars 2038 : Remy LAVEAU / *Seleighe* devient le chevalier de la table ronde Yvan et crée la section Wendigo (lutte contre les sectes humaines vouées aux ténèbres).

Avril 2038 : la coterie remonte la piste d'un « ange rédempteur » qui est en fait une chevalier noire semant la mort au Brésil.

Mai 2038 : la coterie sauve un navire en perdition au large du Goéland, plusieurs sous-marins de la Machine alimentés ainsi des vagues d'invasions un peu partout dans le Nord de l'Océan Atlantique.

Juin 2038 : la coterie récupère des artefacts archéologiques vendus à des fanatiques les offrants, ou plus précisément les détruisant, à un Mur.

Ringscale

Coterie officielle de la mission 1 LdB p306

Rookie	Vétéran	Élite
	À la date de la mission	

Coterie se considérant illégitime et au comportement quasi suicidaire, avec une volonté de rédemption :

- Clay / Warrior (40 ans, Los Angeles (USA))
- Brad / Rogue (31 ans, Londres (GB))
- Sélène / Paladin (33 ans, Paris (France))

Zones d'action : France

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Théoriquement coterie destinée à être éliminée soit durant la mission « Les chevaliers noirs » LdB p306, soit durant le siège de Paris. Si les actions et volonté des joueurs les maintiennent en vie, ils sont sur des attaques de grosses créatures de la Bête essentiellement en France. Ils peuvent, par exemple éliminer des nids de ptérosaures, voir codex 10 p19.

Seelies Écarlates

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie pas encore nommée officiellement, mais surnommée : Les Fées Semblant / Les **Seelies Écarlates**

- Gabriel JOHNSON / *Morenarr* (47 ans, Angleterre), Bard
- Javier BRAGA / *Unonth* (17 ans, Portugal), Rogue
- Oksana KRAVETS / *Shalalim* (26 ans, Ukraine), Ranger
- Daphne YANNAKAKIS / *Amarethan* (23 ans, Grèce), Warrior

Zones d'actions : Amérique du Nord

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie déjoue un trafic de pénombra à Chicago. Les livraisons, provenant de Londres, passaient par des entreprises dirigées par des fidèles à Anathéma, mais aucun dirigeant ne fut prit.

Décembre 2037 : la coterie détruit une immense créature de la Machine à une centaine de kilomètres de Chicago. La coterie découvre un ancien entrepôt militaire enfermant des trésors de guerre volés aux nazis. La coterie met en place des accords entre plusieurs communautés de rebuts américains et les communautés de rebuts mexicaines. Au passage, la coterie récupère des renseignements sur Anathéma.

Janvier 2038 : la coterie déjoue un complot d'Anathéma visant à faire envoyer à la station spatiale des denrées contaminé par l'Anathème.

Février 2038 : la coterie réduit les tensions entre des communautés de rebuts itinérants et l'arche de Denver. La coterie détruit deux hordes de machinistes sur Houston.

Mars 2038 : la coterie ferme un ancien site nucléaire militaire américain, après avoir neutralisé les munitions les plus dangereuses.

Stelar

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

La wizard et le priest font souvent des shows

- Granite BESTER / *Néon* (26 ans, anglaise), Bard. Portée disparue (début janvier 2038) suite à une mission sur Oslo. Des rumeurs racontent qu'elle a été vue à plusieurs reprises dans les banlieues de l'arche de l'Humanité
- Tallulah O'BRIAN / *Nimeuh* (32 ans, irlandaise), Wizard. Ancienne archéologue travaillant en Irlande. Elle aurait aidé des rebus à survivre dans le National museum of Ireland, jusqu'à l'arrivée du futur Arthur.
- Kenshi OBUZABA / *Archimède* (36 ans, japonais), Priest. Chercheur globe trotter qui aurait fini par atterrir à Londres peu avant l'arrivée de l'Anathème. Il suivit son professeur qui avait été contacté par James Niakaté et c'est révélé plus efficace que son professeur.
- Damien SCOTT / *Héraclès* (26 ans, américain), Warrior. Ancien agent ayant navigué dans différents services. La peste rouge emporta sa famille, sans pour autant diminuer sa bonne humeur contagieuse.
- Julien MOROS / *Aeris* (25 ans, français), Ranger. Seul survivant de sa coterie qui était parti poursuivre une prodige dans le domaine de la Dame. Sa prudence et sa vitesse lui ont permis de survivre... mais le trauma lui fait perdre la mémoire. Rejoint la coterie fin janvier 2038.

Zones d'action : Scandinavie

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie escorte une communauté de rebuts qui souhaite rejoindre le Maghreb... à partir de Stockholm (Suède)

Décembre 2037 : la coterie affronte des créatures marines de la Bête sur une plateforme pétrolière au large de la Norvège. Odin refuse de croire que ses troupes seraient arrivées trop tard.

Janvier 2038 : la coterie fait une bourde diplomatique à la cour d'Odin mais finalement rattrape très bien le coup et les relations avec le Knight s'améliore grandement... pendant quelques semaines.

Février 2038 : la coterie collabore avec les troupes d'Oslo-Asgard, un complot d'Anathéma et des créatures de la Bête sont vaincus.

Mars 2038 : la coterie déjoue un complot du Masque, mais détériore les relations avec Odin.

Teignes de Kay

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie pas encore nommée officiellement, mais surnommée : Les **Teignes de Kay**

- Rianna BANKS / *Rafodin* (23 ans, Canada), Wizard
- Aicha WADE / *Tulvim* (42 ans, Sénégal), Paladin
- Anh TRAN / *Clenurk* (37 ans, Vietnam), Ranger
- Keith GUNN / *Gostandae* (24 ans, Ecosse), Barbarian

Zones d'action : Europe, surtout l'Allemagne et la forêt noire

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie affronte des créatures de la Bête à Berlin. La coterie sauve une communauté de rebuts à Dresde.

Décembre 2037 : la coterie détruit une créature de la Bête en Pologne et poursuit un train transportant des déchets nucléaires à travers une partie de l'Europe. Le convoi est stoppé en Grèce, la veille de Noël.

Janvier 2038 : la coterie sauve deux communautés de rebuts dans la forêt noire

Février 2038 : la coterie détruit des créatures de la Bête à Munich et Zurich.

Mars 2038 : la coterie fuit devant le Prédateur, laissant une communauté de rebuts sombrer dans le désespoir.

Vox Mortis

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Soit c'est la coterie Vox Mortis, soit la coterie Stelar. L'autre n'existe pas ou meurt rapidement.

Partent souvent en mission de « prélèvements » ou vérifications des données récoltées sur le terrain

- Justine LENOIR / *Roxy* (32 ans, française), Ranger
- Siegfried SCHAALD / *Conteur* (27 ans, allemand), Warrior
- Andui IENSLEV / *Faucheur* (23 ans, russe), Warmaster

○ **Evolution :**

- Giles CALBERT / *Artisan* (34 ans, français), Priest, arrivé en **janvier 2038**

Zones d'action : Scandinavie

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie escorte une communauté de rebuts qui souhaite rejoindre le Maghreb... à partir de Stockholm (Suède)

Décembre 2037 : la coterie affronte des créatures marines de la Bête sur une plateforme pétrolière au large de la Norvège. Odin refuse de croire que ses troupes seraient arrivées trop tard.

Janvier 2038 : la coterie fait une bourde diplomatique à la cour d'Odin mais finalement rattrape très bien le coup et les relations avec le Knight s'améliorent grandement... pendant quelques semaines.

Février 2038 : la coterie collabore avec les troupes d'Oslo-Asgard, un complot d'Anathéma et des créatures de la Bête sont vaincus.

Mars 2038 : la coterie déjoue un complot du Masque, mais détériore les relations avec Odin.

Wagon

Rookie	Vétéran	Élite
Jusqu'à décembre 2037	À partir de décembre 2037	

Coterie qui fonctionne malgré quelques tensions dans la coterie

- Morag LEVASS / *Lumen* (35 ans, français), Wizard, véritable artiste sculpteur du style ready-made (détournement d'objet) qui utilise son art pour mettre des batons dans les roues des créatures de l'Anathème
- Samuel GUERAIN / *Bear isamo* (24 ans, américain), Warrior, véritable chanteur de rock qui aime exploiter son charisme pour promouvoir le Knight, permettant au reste de la coterie de faire les actions dans son ombre
- Jason BLIGHT / *Alchimiste* (27 ans, anglais), Priest, petit génie idolâtrant Gauvain
- T'm'ko / *Adgé* (52 ans, sud africain), Druid, a participé à la sauvegarde de James Niakaté dont il est proche. Adgé est un chaman qui communique avec les esprits et les ancêtres. Il est le premier porteur de la méta-armure druid. Ce ne sont pas des loups qu'il a son service, mais des singes.

○ **Evolution :**

- Camilla MAZZI (26 ans, italienne), Rogue, tuée par des mercenaires en copies de méta-armure du Knight lors de la tentative d'arrestation d'un cadre d'Anathéma en **janvier 2038**
- Tulya LANGO / *Magy* (40 ans, italienne), Warmaster, en **février 2038**, tuée par une créature du masque, pâle copie du collectionneur, c'était une artiste peintre

Zones d'action : spécialisée contre Anathéma

Missions

Définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Bordeaux et MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).

Décembre 2037 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Calcutta et Kiev

Janvier 2038 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Glasgow, Denver, Bombay, Sydney et Tokyo-Kyoto

Février 2038 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Karachi, Bucarest, Lisbonne et Oslo-Asgard

Mars 2038 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres et Denver

Chronologie des exploits des coteries

Voici la liste des exploits, mois par mois, réalisés par les coteries. Éventuellement, définir précisément les dates en fonction des actions des PJ.

Novembre 2037

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions) :

- Ass Kicker Club** : la coterie met fin aux agissements d'un gang de rebus qui, en Océanie, attaqué les navires alimentant les arches de denrée de luxe.
- Bataillon d'exploration** : la coterie arrête un trafic d'organes de créatures de la Bête à destination de l'Afrique et du Moyen orient dont certains marabouts en tire des remèdes ou des onguents, essentiellement relatifs à la virilité.
- Chosen Ones** : la coterie protège une communauté d'artistes venus faire des géoglyphes à Istanbul pour repousser l'Anathème... sans succès. Deux artistes ont sombré dans la folie suite à cette expérience infructueuse.
- Crocs d'airain** : la coterie ramène trois communautés de rebus espagnols à Madrid où ils avaient demandé de rejoindre depuis quelques semaines. La coterie déjoue un complot d'Anathéma à Madrid, les renseignements amènent à penser que le même type de complot doit exister ailleurs.
- E-Cube** : la coterie expulse, en Ukraine, une étrange créature qui semblait être une sorte de fusion entre une créature de la Bête et de la Chair. La coterie détruit une horde noctes qui s'attaquait à la centrale de Tchernobyl.
- Fer de lance** : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Chicago.
- Karnack** : la coterie déjoue un complot d'Anathéma visant à détruire le musée de l'arche de Karachi
- Louve** : la coterie affronte une horde de créatures de la Bête à Rome. La coterie évite une guerre entre plusieurs factions de rebus à Rome.
- Resolved In Person** : la coterie est envoyée au Nigeria pour stopper un trafic d'œuvres d'arts mais c'est un échec total, dégradant les relations entre le Knight et les autorités locales.
- Seelies Écarlates** : la coterie déjoue un trafic de pénombra à Chicago. Les livraisons, provenant de Londres, passaient par des entreprises dirigées par des fidèles à Anathéma, mais aucun dirigeant ne fut prit.
- Teignes de Kay** : la coterie affronte des créatures de la Bête à Berlin. La coterie sauve une communauté de rebus à Dresde.
- Wagon** : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Bordeaux et MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).
- Stelar ou Vox Mortis** : la coterie escorte une communauté de rebus qui souhaite rejoindre le Maghreb... à partir de Stockholm (Suède)

Décembre 2037

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions) :

- Ass Kicker Club** : avec la coterie Chosen Ones, elles mettent fin à une tentative de la Machine d'envoyer ses troupes sur les bases isolées en Antarctique. Kane SULLIVAN / Kaladblog devient le chevalier de la table ronde Leodagan et crée la section Banshee (recherche et sauvetage des agents disparus au cœur de l'action). Eric NORHAM / Limier devient le chevalier de la table ronde Gareth et crée la section Prométhée (aide aux communautés de rebus). Mike SHAW / Lonewolf devient le chevalier de la table ronde Erec et crée la section Gevaudan (police interne et traque les traîtres). Liam FITZGERALD / Sylverstar devient le chevalier de la table ronde Perceval et crée la section Serpenteaire (évacuation et soin des troupes en difficulté).
- Bataillon d'exploration** : la coterie déjoue un attentat (en Grèce) visant une communauté de rebus qui souhaitait vendre des œuvres d'arts s'avérant de piètres qualités. La coterie trouve un émissaire d'Anathéma provenant de l'arche de Naples dans une communauté de rebus tunisiens.
- Chosen Ones** : avec la coterie Ass Kicker Club, elles mettent fin à une tentative de la Machine d'envoyer ses troupes sur les bases isolées en Antarctique.
- Crocs d'airain** : la coterie combat des créatures de la Machine à Mexico suite à un import new-yorkais d'Anathéma.
- E-Cube** : la coterie affronte des créatures de la Bête au Turkménistan qui était en train de conduire des désespérés vers le cœur de l'Europe.
- Fer de lance** : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers LASF (Los Angeles-San Francisco).
- Karnack** : la coterie démonte un réseau d'exportation de pénombra de Londres vers Karachi

- Louve** : la coterie affronte des créatures de la Dame en Algérie et en Egypte. La coterie escorte un convoi de rebuts longeant le territoire de la Dame pour rejoindre l'Afrique subsaharienne.
- Resolved In Person** : la coterie chasse un chevalier noir en Europe. À la fin du mois, Seleighe passe très près de la mort, suite à quoi il revêt une méta-armure Sorcerer.
- Seelies Écarlates** : la coterie détruit une immense créature de la Machine à une centaine de kilomètres de Chicago. La coterie découvre un ancien entrepôt militaire enfermant des trésors de guerre volés aux nazis. La coterie met en place des accords entre plusieurs communautés de rebuts américains et les communautés de rebuts mexicaines. Au passage, la coterie récupère des renseignements sur Anathéma.
- Teignes de Kay** : la coterie détruit une créature de la Bête en Pologne et poursuit un train transportant des déchets nucléaires à travers une partie de l'Europe. Le convoi est stoppé en Grèce, la veille de Noël.
- Wagon** : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Calcutta et Kiev
- Stelar ou Vox Mortis** : la coterie affronte des créatures marines de la Bête sur une plateforme pétrolière au large de la Norvège. Odin refuse de croire que ses troupes seraient arrivées trop tard.

Janvier 2038

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions) :

- Ass Kicker Club** : Gareth est assassiné par Longshot. Leodagan meurt en se sacrifiant pour sa coterie lors d'un sauvetage d'une coterie qui avait disparu dans le Sahara.
- Bataillon d'exploration** : la coterie sauve une communauté de rebut d'une attaque de créatures de la Dame en Algérie. La coterie parvient à convaincre plusieurs communautés de rebuts algériens à aller vivre dans des arches en Europe. Herjil rejoint la coterie durant le mois.
- Chosen Ones** : Elaine perd sa méta-armure lors d'un combat à Rome. Elle s'avère compatible avec les nouvelles méta-armure Druid.
- Crocs d'airain** : la coterie détruit un train de l'enfer qui allait du Texas à Mexico.
- E-Cube** : la coterie détruit l'étrange créature mi-Bête, mi-Chair. Sans l'intervention de deux autres coteries, le combat aurait une issue moins glorieuse.
- Fer de lance** : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Chicago.
- Harmonic** : la coterie sauve une confortersse de Kiev qui avait fait sécession mais sombrait dans le désespoir.
- Karnack** : la coterie parvient à sauver un mariage entre l'immortel de Karachi est, apparemment, une prodige.
- Louve** : la coterie affronte des créatures de la Dame en Libye. La coterie conduit en lieu sûr une communauté de rebuts attiré par la Dame dans son désert glacé.
- Resolved In Person** : la coterie enquête sur une importante fuite de données à destination du Japon. Mais le pirate semble plutôt américain et envoyer ses moissons vers la cote Est des USA.
- Seelies Écarlates** : la coterie déjoue un complot d'Anathéma visant à faire envoyer à la station spatiale des denrées contaminé par l'Anathème.
- Teignes de Kay** : la coterie sauve deux communautés de rebuts dans la forêt noire
- Wagon** : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Glasgow, Denver, Bombay, Sydney et Tokyo-Kyoto
- Stelar ou Vox Mortis** : la coterie fait une bourde diplomatique à la cour d'Odin mais finalement rattrape très bien le coup et les relations avec le Knight s'améliore grandement... pendant quelques semaines.

Février 2038

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions) :

- Ass Kicker Club** : Erec est assassiné par Longshot alors qu'il avait une piste sérieuse pour le coincer.
- Bataillon d'exploration** : la coterie met en place une série de routes et de tunnels reliant la mer Égée et des communautés de rebuts grecques coincés par l'apparition d'une rivière de la Bête.
- Chosen Ones** : Saxon devient chevalier de la table ronde Tristan et crée la section Dryade (espionnage derrière les lignes ennemies).
- Crocs d'airain** : la coterie escorte Francisco Manuel Guedes, l'immortel de Lisbonne, durant un voyage officiel vers le Maroc. La coterie déjoue un raid de créatures de la Dame en Algérie.
- E-Cube** : la coterie déjoue une intrusion du Masque à Moscou. En remontant la piste, ils tombent sur une cellule d'Anathéma.
- Fer de lance** : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Denver.

- Harmonic** : la coterie lance un mouvement mondial de soutiens envers une communauté de rebuts qui traverse les états unis, poursuivis par une ville mouvante. Étrangement, celle-ci semble affaiblit et vaincu grâce aux bombardements des œuvres d'arts crée par le monde entier.
- Karnack** : la coterie évite un complot d'une secte à Sydney. La coterie sauve des communautés de rebuts au nord de Karachi.
- Loups d'argent** : la coterie détruit des créatures de la Machine venue envahir l'Australie.
- Louve** : la coterie détruit un important raid de créature de la Dame à Bucarest. L'impression de la coterie est que la Dame était venue chercher une créature spécifique de la Bête.
- Resolved In Person** : Hope LAWLESS / Croaker devient chevalier de la table ronde Caradoc et ne crée pas de section (elle « reprend » la section Korrigan si Palomydes meurt, sinon elle renforce ladite section).
- Seelies Écarlates** : la coterie réduit les tensions entre des communautés de rebuts itinérants et l'arche de Denver. La coterie détruit deux hordes de machinistes sur Houston.
- Teignes de Kay** : la coterie détruit des créatures de la Bête à Munich et Zurich.
- Wagon** : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Karachi, Bucarest, Lisbonne et Oslo-Asgard
- Stelar ou Vox Mortis** : la coterie collabore avec les troupes d'Oslo-Asgard, un complot d'Anathéma et des créatures de la Bête sont vaincus.

Mars 2038

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions) :

- Ass Kicker Club** : Perceval est assassiné par Longshot.
- Bataillon d'exploration** : la coterie vainc une horde de créatures de la Bête qui aller vers Athènes. La coterie remet à l'eau une flotte de bateaux militaires chinois abandonnés dans le Pirée en 2034. Les Grecques les utilisent pour affronter les créatures de la Bête. En début de mois, Ravak rejoint la coterie, puis c'est au tour d'Althos.
- Chosen Ones** : la coterie stoppe un complot visant à attirer de riches citoyens d'arches, dans des vacances de rêves aux Seychelles... sans informer que derrière de nombreuses activités, il y avait des contaminations de l'Anathème.
- Crocs d'airain** : la coterie escorte une communauté de rebuts du dôme de Lys (Bordeaux) à Saint-Jacques de Compostel, l'envoyé de la Lumière rédemptrice avait été manipulé par le Masque et ce dernier espérer mettre la main sur la communauté de rebuts.
- E-Cube** : la coterie, à Noursoultan (au Kazakhstan), sauve une communauté de rebuts pourchassée par une immense créature de la Chair.
- Fer de lance** : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Houston.
- Harmonic** : la coterie fait un show à Rio de Janeiro qui rapporte des sommes considérables au Knight.
- Karnack** : la coterie détruit un immense serpent sortant de la Kaaba.
- Loups d'argent** : la coterie combat un serpent arc-en-ciel dans le désert australien.
- Louve** : la coterie aide l'arche de Moscou à faire face à un important assaut d'une horde de créatures de la Chair.
- Resolved In Person** : Remy LAVEAU / Seleighe devient le chevalier de la table ronde Yvan et crée la section Wendigo (lutte contre les sectes humaines vouées aux ténèbres).
- Seelies Écarlates** : la coterie ferme un ancien site nucléaire militaire américain, après avoir neutralisé les munitions les plus dangereuses.
- Teignes de Kay** : la coterie fuit devant le Prédateur, laissant une communauté de rebuts sombrer dans le désespoir
- Wagon** : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres et Denver
- Stelar ou Vox Mortis** : la coterie déjoue un complot du Masque, mais détériore les relations avec Odin.

Avril 2038

Chaque semaine, donnez aux joueurs un événement de l'une des coteries (cochez les au fur et à mesure pour éviter les répétitions). À vous d'inventer les exploits des coteries survivantes à cette période.

- Bataillon d'exploration** : la coterie affronte une créature marine qui semble être une fusion entre la Bête et la Machine.
- Harmonic** : la coterie sauve des désespérés à l'arche de MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).
- Loups d'argent** : la coterie découvre et détruit un lac d'Anathème à Balikpapan (Indonésie).
- Chosen Ones** : Tristan meurt officiellement d'un empoisonnement de l'Anathème (en réalité il se suicide).
- Resolved In Person** : la coterie remonte la piste d'un « ange rédempteur » qui est en fait une chevaleresse noire semant la mort au Brésil.

Mai 2038

À vous d'inventer les exploits des coteries survivantes à cette période.

- Harmonic** : la coterie fait la promotion d'un artiste injustement dénigré à l'arche de Bombay.
- Resolved In Person** : la coterie sauve un navire en perdition au large du Goéland, plusieurs sous-marins de la Machine alimentés ainsi des vagues d'invasions un peu partout dans le Nord de l'Océan Atlantique.

Juin 2038

À vous d'inventer les exploits des coteries survivantes à cette période.

- Harmonic** : la coterie fait un show à Johannesburg rapportant des nombreuses ressources
- Resolved In Person** : la coterie récupère des artefacts archéologiques vendus à des fanatiques les offrants, ou plus précisément les détruisant, à un Mur.

Autres événements

Adaptez les événements de certaines coteries, ou ajoutez-en pour **impliquer les factions** (voir Atlas p70 pour les huit principales, dites les « grandes factions » (les Neuf, la Black Cell, le Nodachi, U-Sigma, les Sombres Marcheurs, l'Ordre de la Lumière Rédemptrice lié aux restes des Illuminati, le Monna-Molelo et l'Homme en noir)). De même vous pouvez en profiter pour **développer la vie entre les missions** (voir Atlas p89) en donnant des indices sur des quêtes personnelles, aidant à remplir une jauge d'accomplissement (développement personnel, relations, fabrication, création artistique, etc.).

Évidemment, lorsque les PJ seront devenus des chevaliers de la table ronde, les coteries encore présentes pourront vous aider à rendre tout Camelot vivant à travers les missions de toutes ces coteries.

Sur des idées de [Kal'](#) : donner des rapports des sections de renseignements comme Cyclope (Dagonnet) ou Korrigan (Palamydès), via un simple résumé du style « *la Korrigan vous a fait un topo des informations récoltées sur votre contact sur place, sur le lien où vous allez...* » et deux trois informations utiles. Ça leur donne l'impression d'avoir un service de renseignement autour d'eux. Dans le cas d'une enquête dans une Arche, donner la possibilité aux PJs avec des points de contact de demander à la Korrigan de faire des trucs pour eux.

Par moments, leur donner des missions incomplètes. Par exemple, sur le forum, il y a une mission appelée « un ami qui lui veut du bien », où les PJs doivent enquêter sur la disparition du fils de l'Immortelle de Bordeaux puis le retrouver à Paris. Il est possible de raccourcir la mission en supprimant l'une des deux parties de la mission, l'autre étant confiée à une coterie plus spécialisée (ex : l'enquête a été faite par un chevalier de la Gargoyle envoyé sur place, et il continue d'enquêter à Bordeaux alors que la coterie doit rattraper à Paris le vector dans lequel se trouve peut-être le gamin). Ou envoyer les PJs secourir une coterie de recrues qui a à moitié fait une mission et qui galère terriblement et a activé sa balise de détresse.

Parfois, leur vector les fait attendre, car il est occupé avec une autre coterie. Ou ils voyagent avec une autre coterie pour aller en mission. Histoire de montrer qu'un autre groupe fait des trucs en même temps qu'eux. Quand ils embarquent au hangar, d'autres coteries reviennent, certaines très amochées, certaines avec la tête des gens qui ont réussi. Quand ils passent dans le Hall des Héros, leur dire que de nouveaux noms ont été ajoutés aux mémoriaux dans la pièce, ou une nouvelle œuvre sur un haut fait glorieux.

Parfois l'Atelier n'a pas le temps d'upgrader leur armure, car ils ont eu beaucoup de retours de missions très difficiles venant du territoire de la Machine et ils doivent faire un tas de réparations très lourdes. Les modules, ce sera pour une autre fois (montre aussi que la Giant a beaucoup de taf, parfois trop).

Aujourd'hui, c'est pas Lancelot qui fait le briefing, c'est son assistant Machin car Lancelot est occupé ailleurs. Ou alors Lancelot leur a laissé un vieux message enregistré à l'arrache alors qu'il montait dans son vector pour aller faire d'autres trucs.

De temps en temps, leur donner une mission si excessivement difficile qu'ils vont avoir besoin d'appeler à l'aide. Ou de bénéficier de l'aide de la coterie d'un avant-poste (ex : la coterie perdue dans le LdB p332). Au contraire, parfois c'est eux qu'on va appeler à l'aide.

Animer les intermissions en décrivant des missions rapides sans intérêt à jouer, car il ne s'est rien passé (voir Atlas p89 et 99) comme escorte, surveillance, transport, assistance à Camelot, étude, bidouillage, formation aux nouveaux, visites guidées.

Vous pouvez également utiliser cette source d'inspiration : [site de Kalendeer](#)

Sur le forum, il est possible de trouver de nombreuses autres idées via les rapports de missions laissés par d'autres MJ : partie réservée aux MJ => « [Vos rapports de missions](#) ».

Chronologie du roman Knight

Dans le roman *Morningstar Origines* de Marie-Christine Codarini, celle-ci met en place une chronologie intelligente qui rend vivant la création de l'organisation avec des nombreux détails quotidiens que nous n'avons pas jusqu'à présent.

Bien que son récit soit le point de vue d'une joueuse de « sa table », cela donne des éléments qui peuvent être exploités. Car même s'il est préférable que ce soit vos PJ qui soient les premiers porteurs d'un type de méta-armure, il reste possible d'exploiter ce roman comme source d'inspiration.

- ❑ **Octobre 2036** (p329) : exploit d'Arthur, premiers recrutements la semaine suivante. Les méta-armures de premières générations (warrior, priest, paladin et warmaster) nécessitent trois plots vertébraux pour le déploiement. À cette époque-là, la méta-armure repliée fait le volume d'un sac à dos plus ou moins gros.
- ❑ **Fin décembre 2036** (p385) : création des premières sections avec : **Kay** (sœur d'Arthur, cheffe section Ogre), **Gauvain** (le plus jeune, chef section Giant), **Lamorak** (ancien policier, chef section Gargoyles) et **Palomydès** (la plus belle femme du Knight, cheffe section Korrigan)
- ❑ **Fin janvier à début février 2037** (p476-477) : les **méta-armure priest et paladin** sont déployées. **L'art est reconnu comme arme contre l'Anathème** et intégré dans les commandements du Knight, création de la section de **Lancelot** (modèle de vertu, chef section Dragon)
- ❑ **Mars 2037** (p485 & 490) : utilisation de l'immeuble Portcullis House (PCH) pour y enseigner aux recrues et création des sections de **Dagonnet** (géologue, chef section Cyclope) et **Bohort** (aimante et sulfureuse, cheffe section Griffon)
- ❑ **Début printemps 2037** (p497-498) : intégration des artistes dans le Knight et création de la section de **Sagramor** (toujours prompt à tuer l'Anathème, chef section Tarasque). Plus qu'un seul plot vertébral (à la nuque) et première **méta-armure wizard**.

De plus, nous avons des éléments de contexte en plus comme :

- ❑ **Royaumes Fantasy** (p387 à 396) : un jeu en ligne massivement multi-joueurs, avec des professionnels qui le pratiquent en e-sport.

Le Codex 10 traduit en aventure le roman, des créatures et les fiches de plusieurs chevaliers.

Test réussite mission

Sur une idée de Lyra (et un peu de jtrthehobbit), en complément des règles p98 de l'Atlas.

Trois types de puissance d'une coterie :

- ❑ **Rookie** est équivalent à **recrue** : ils sont armés et équipés de modules **standard**. Ils apportent **6 dés de bonus** pour compléter une jauge ou effectuer une mission. Vous pouvez y ajouter un « bonus de 1 ou 2OD » si la mission « est dans leurs cordes ».
- ❑ **Vétéran** est équivalent à **initié** : ils sont armés et équipés de modules **avancés**. Ils apportent **10 dés de bonus** pour compléter une jauge ou effectuer une mission. Le bonus des OD peut monter jusqu'à 2 ou 3.
- ❑ **Élite** est équivalent à **héros** : ils sont armés et équipés de modules **rares**. Ils apportent **15 dés de bonus** pour compléter une jauge ou effectuer une mission. Le bonus des OD peut monter jusqu'à 4 ou 6.

Résultats des missions

Chaque mission a une jauge d'accomplissement (voir Atlas p89) facile (50 réussites cumulées), moyen (100 réussites cumulées) ou difficile (100 réussites cumulées). Avec le système de l'Atlas, il faut environ 2 à 5 « jours » pour qu'une coterie accomplisse sa mission.

Avec ce nouveau système, plutôt que de lancer des brouettes de dés, la résolution se fait en 2d6 et lecture directe sur le tableau ci-dessous. **Dans chaque case, la première ligne indique le degré de réussite et les points de gloire gagner par le PJ qui avait la gestion de la coterie.** La deuxième ligne indique le temps qu'il a fallu à la coterie. Le paragraphe après donne des indications nuanciant la première ligne. En général, lorsqu'une blessure grave est infligée, seul un PNJ est affecté, voir Ldb p91. Les lignes impaires sont des échecs et les lignes paires, des réussites. Vous pouvez **remplacer le d6 qui détermine la ligne par un test contre une difficulté 3 à 5 pour les missions faciles, 5 à 7 pour les moyennes et 7 à 9 pour les difficiles.** Vous pouvez utiliser le code couleur des **armes et modules standards**, **armes et modules avancés** et **armes et modules rares** pour indiquer aux joueurs l'estimation de la difficulté des missions.

D6	1	2	3	4	5	6
1	Échec (3PG) 1 semaine Mission ratée mais sans réelle conséquence	Échec (2PG) 1 semaine L'objectif principal n'a pas été accompli	Échec (3PG) 2 semaines Objectif non rempli, plusieurs blessés, mais rien de grave. Coterie immobilisée.	Échec (2PG) 1 semaine Perte de ressources / matériel + une blessure grave	Échec (1PG) Durée spéciale Disparition de la coterie avec message de détresse	Échec (0PG) Durée spéciale Disparition de la coterie sans nouvelles aucunes / chevalier noir ?
2	Réussite (4PG) 5 jours La mission a été réussie de justesse	Réussite (5PG) 5 jours Mission réussie mais sans réelles conséquences	Réussite (3PG) 5 jours La mission a été réussie de justesse	Réussite (5PG) 4 jours Réussite épique mais une blessure grave	Réussite (3PG) 5 jours Une œuvre d'art connue a été ramenée	Réussite (5PG) 5 jours Informations intéressantes, gain de ressources, gain d'un nouvel allié
3	Échec (3PG) 2 semaines Objectif non rempli, plusieurs blessés, mais rien de grave. Coterie immobilisée.	Échec (2PG) 4 jours L'objectif principal n'a pas été accompli	Échec (1PG) 4 jours Mission ratée mais sans réelle conséquence	Échec (1PG) 4 jours L'objectif principal n'a pas été accompli	Échec (1PG) 2 semaines Objectif non rempli, plusieurs blessés, mais rien de grave. Coterie immobilisée.	Échec (0PG) 4 jours Perte de ressources / matériel + une blessure grave
4	Réussite (5PG) 3 jours Informations intéressantes, gain de ressources	Réussite (5PG) 3 jours Informations intéressantes	Réussite (5PG) 3 jours La mission a été réussie de justesse	Réussite (5PG) 3 jours Mission réussie mais sans réelles conséquences	Réussite (5PG) 3 jours La mission a été réussie de justesse	Réussite (10PG) 2 jours Réussite épique mais une blessure grave
5	Échec (1PG) 3 jours Perte de ressources / matériel + une blessure grave	Échec (1PG) 3 jours Perte de ressources / matériel + une blessure grave	Échec (0PG) 3 jours Objectif non rempli, plusieurs blessés, mais rien de grave. Coterie immobilisée.	Échec (1PG) 3 jours L'objectif principal n'a pas été accompli	Échec (2PG) 3 jours Mission ratée mais sans réelle conséquence	Échec (3PG) 3 jours L'objectif principal n'a pas été accompli
6	Réussite (3PG) 2 jours Informations intéressantes, découverte chose étrange pouvant aider le Knight.	Réussite (5PG) 2 jours Informations intéressantes, gain de ressources, gain d'un nouvel allié	Réussite (4PG) 2 jours Informations intéressantes, gain de ressources	Réussite (5PG) 2 jours Informations intéressantes	Réussite (4PG) 2 jours La mission a été réussie de justesse	Réussite (5PG) 2 jours Mission réussie rapidement mais sans réelles conséquences

Générateur de missions

Sur une idée de DarkDamor. Un petit « générateur de missions » :

	But de la mission	Objet de la mission	Lieu de la mission	Dangerosité apparente
1	Détruire, attaquer, traquer	Ennemis ou alliés humains	Europe	Élite
2	Protéger, détruire	Citoyens ou rebuts	Asie	Vétéran
3	Rechercher, pirater	Chevalier noir	Amérique du Nord ou sud Sud	Vétéran
4	Calmer, pacifier, intervenir	Œuvres d'art	Afrique	Rookie
5	Enquêter, dissimuler, infiltrer	Anathème	Océanie	Rookie
6	Manifestation sportive, tourisme	Artefact archéologique	Pôle Nord/Sud	Inconnue

L'estimation de « la difficulté » peut être plus ou moins fiable selon les chevaliers qui demandent l'accomplissement de la mission. (à ma table, Gauvain et Dagognet sont nuls à cet exercice)

Idées de missions supplémentaires : communautés de rebuts en danger, repousser l'Anathème, découvrir des secrets de l'Anathème, explorer une zone, se renseigner sur l'histoire de l'humanité sur d'anciens combats contre l'Anathème, découvrir des savoirs occultes, diplomatie, trouver d'ancien artefact ou œuvre d'art, déjouer un complot, se renseigner sur la nature exacte de l'Anathème, se renseigner sur la nature exacte des immortels, capturer une créature de l'Anathème, soigner des victimes de l'Anathème, découvrir un monde parallèle, rassembler des prodiges, trouver des ressources indépendantes des immortels.

Difficulté de la mission

Lancez 1d6 pour déterminer la difficulté et soit vous utilisez le nombre de réussites à faire pour atteindre pour la mission, soit vous utilisez le tableau « résultats des missions » avec les modifications indiquées :

- Mission élite « extrême », nécessitant 12 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies meurt très rapidement ou est neutralisée d'une autre façon. Le test du tableau « résultat des missions » indiquera la quantité des éventuelles informations ou choses effectuées avant d'être neutralisée.
 - Une coterie vétéran subira au moins une perte ou deux blessures graves en plus de son succès ou échec indiqué par le tableau « résultats des missions ».
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement.
- Mission vétéran difficile, nécessitant 9 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies subira une perte ou deux blessures minimum, en plus de son succès ou échec indiqué par le tableau « résultats des missions ».
 - Une coterie vétéran subira au moins une perte ou deux blessures graves.
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement.
- Mission élite facile ou vétéran normale, nécessitant 7 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies subira un perte ou une blessure minimum, en plus de son succès ou échec indiqué par le tableau « résultats des missions ».
 - Une coterie vétéran effectuera la mission normalement.
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement.
- Mission vétéran facile ou rookie normale, nécessitant 5 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies effectuera la mission normalement.
 - Une coterie vétéran effectuera la mission normalement.
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement. Mais la mission est si facile qu'elle ne rapporte aucune gloire.
- Mission rookie difficile, nécessitant 7 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies effectuera la mission normalement.
 - Une coterie vétéran effectuera la mission normalement.
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement. Mais la mission est si facile qu'elle ne rapporte aucune gloire.
- Mission rookie facile, nécessitant 3 réussites.** Suivant la puissance de la coterie, les effets suivants sont à appliquer :
 - Une coterie rookies effectuera la mission normalement.
 - Une coterie vétéran effectuera la mission normalement. Mais la mission est si facile qu'elle ne rapporte pas de gloire.
 - Une coterie élite effectuera la mission normalement. Mais la mission est si facile qu'elle ne rapporte aucune gloire.

Idées de nouvelles sections

Sur une idée de JTRTheHobbit

Section Archange

Cette section dont le but est de venir au secours des chevaliers en difficulté est spécialisée dans les soins plus que dans la technique. Tous les médecins et infirmiers au service du Knight sont donc détachés à cette antenne médicale y compris les docteurs Bruce Bluebird et Bella Sandro. Ils prennent toutefois une part plus active dans la lutte contre la Chair et le Masque souvent à bord de méta-armures de type Priest. Ils gardent un œil particulier sur les dérives déontologiques médicales et les abus de la manipulation génétique comme ceux suspectés d'être l'œuvre d'Emera Genetic.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Attaque non-Léthale, Diffuseur de nanoM.

Inconvénient : Serment d'Hippocrate : Le PJ se doit de soigner quiconque en fait la demande, allié comme ennemi. Il ne peut en aucun cas refuser son aide à une telle requête quitte à risquer sa vie lui-même pour sauver celle d'un autre. Si le chevalier ne s'exécute pas, il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Méliant (Bao Dish Qui Long Tuong)

Devise : « En mémoire de ceux que nous avons perdus, sauvons ceux qui peuvent encore l'être. »

Section Cerbère

Plus sinistre que la section Gargoyle avec laquelle elle coopère pourtant, cette section se spécialise dans la garde et le transfert des prisonniers de toute nature mais aussi dans la traque de fugitifs et criminels, en particulier les chevaliers Noirs dont elle a fait sa spécialité. Œuvrant comme des chasseurs de primes, assurant au Knight une source de revenus substantielle, la section tente aussi de percer à jour les secrets de Longshot. Enfin, bien qu'étant peu chevaleresque, c'est à eux qu'échoit la pénible tâche de pratiquer les interrogatoires et de servir le cas échéant de bourreaux.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Fusil de précision, Lame de bras

Inconvénient : Bourreau des âmes : La traque des autres êtres humains a laissé sa trace sur votre âme, et vos congénères le ressentent : Vous subissez un malus de -3D lors des tests d'interaction « pacifiques » envers d'autres êtres humains.

Dirigeant : Lohot (Samuel Gautier)

Devise : « Cerberus terminatur libero » (« La liberté s'achève à Cerbère »)

Section Hydre

Cette section est formée de l'élite des entraîneurs, instructeurs, maîtres et autres « sensei ». Elle tente par tous les moyens de les améliorer encore, d'en recruter de nouveaux et d'en former aussi. Leur savoir est purement « technique » mais ces techniques maintes fois répétées et raffinées sauvent des vies chaque jour.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Structure Alpha et Protection d'arme sur une arme au choix.

Inconvénient : Pédant : Le PJ est un véritable Mr ou Mme « Je-sais-tout » quel que soit le sujet, irritant à souhait, n'hésitant pas à prodiguer des conseils pas toujours avisés, au moment le plus inopportun. S'il ne trouve rien à dire sur un sujet ou qu'il n'est pas pris en considération (à la discrétion du MJ), le PJ perd 1d6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Calogrenant (Miranda Lonkar)

Devise : « Coupez une tête, deux surgiront pour vous faire face »

Section Hippogriffe

Cette section garde et entretient toute forme d'armement. Parfois considérée à tort comme une branche de la section Giant, ceux qui la composent sont pourtant de véritables maîtres d'armes. Elle s'assure aussi d'une certaine compatibilité logicielle pour les communications drones / méta-armures. Ayant toute liberté pour tester armes et véhicules, ils forment parfois avec une coterie dans le but de « tester » une nouvelle technologie sur le terrain et sauver « au passage » une communauté de rebuts ou une province d'un territoire libre.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Deux mods d'armes standard au choix ou un mod d'arme avancé au choix.

Inconvénient : Tête brûlée : Le PJ ne peut s'empêcher de prendre des risques inutiles. Une poursuite se fait toujours à la vitesse maximale, un combat ne s'arrête jamais même si l'immeuble où il se déroule est sur le point de s'écrouler. Il ne peut jamais réduire ses points de dégâts même contre des innocents et les attaques non-létales le dégoûtent. Si le chevalier est contraint d'agir contre cette philosophie, il perd 1d6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Gronosis (Nathan « Nate » Johansson)

Devise : « Les armes apportent la gloire puis la gloire apporte les armes. »

Section Léviathan

Entre les cimetières de navire qui nourrissent la machine, la faune et la flore marine qui ravissent la bête, les trésors enfouis que convoite le masque, les profondes failles sous-marines peuvent aussi abriter l'Anathème. C'est pourquoi le Knight possède une base sous-marine bien entretenue et secrète connue sous le seul nom d'Atlantide... Cette section subaquatique n'a pas son pareil pour intervenir dans toutes les situations qui requièrent son attention.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Module subaquatique

Inconvénient : Autophobie : Passer des heures reclues dans les profondeurs obscures a le don de faire naître des frayeurs. Ce pourquoi les chevaliers de cette section détestent être seuls et s'ils ne peuvent y remédier (à discrétion du MJ), ils perdent immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Clamadeu (Martin Lanovre)

Devise : « C'est dans l'Abîme que l'on trouve notre âme »

Section Manticore

Les membres de cette section forment la garde rapprochée d'Arthur, prête à tout sacrifier pour lui y compris leur vie, sans remord ni scrupule. Ils sont le « Secret Service » du Knight et ses membres (bien que chevaliers) sont autant d'ordonnances, maîtres d'hôtel, valets et secrétaires visant au confort et au service unique d'Arthur. En fait avec le départ de la majorité des chevaliers pour le site d'Avalon, il était primordial de garder Camelot fonctionnel du moins en apparence. Ils œuvrent de concert avec la Section Gargoyle.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Targe amovible

Inconvénient : Dévotion aveugle : Le PJ ne jure obéissance qu'à Perceval et Arthur lui-même quitte à enfreindre ou bousculer les règles du Knight. Dans tous les cas, en plus d'être têtu, il est prosélyte et n'hésite pas à montrer son adoration. En termes de jeu, au cours d'un combat, si le personnage est à portée d'un autre chevalier d'importance (son sénéchal par défaut) ou d'un notable, (au vouloir du MJ), il doit s'interposer pour recevoir une attaque à la place d'un autre chevalier qu'il juge dans le besoin (au choix du MJ le cas échéant). Si le chevalier ne s'exécute pas, il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Perceval (Shun O'Brian)

Devise : « Deux cœurs, à l'unisson, seul Arthur prévaut. »

Section Minotaure

Cette section d'élite recrute en particulier des personnes estropiées même mutilées de guerre qui refusent d'abandonner le combat. Les tortures subies ont martelé leur esprit et endurci leur volonté. Leurs cicatrices sont autant de preuves de leur résistance et de leurs victoires.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Diffuseur de nanoM.

Inconvénient : Estropié : Le PJ refuse toute thérapie de reconstruction corporelle, préférant arborer fièrement ses cicatrices et mutilations comme autant de trophées de guerre. À la rigueur un implant cybernétique sera toléré tant qu'il n'augmente pas leurs capacités. Leur aspect de gueule cassée ou de handicap flagrant peut s'avérer très déstabilisant dans une société où les soins peuvent pratiquement tout guérir.

Dirigeant : Garanwyn (Anastazie Korakova)

Devise : « Il faut savoir faire tous les sacrifices dans la lutte contre l'Anathème »

Section Nué

Les membres de cette section sont les spécialistes la récupération et de la sauvegarde d'œuvres d'art. Qu'il s'agisse d'une œuvre musicale sur une bande magnétique ou d'un tableau craquelé par le temps, du décryptage d'un poème ancien, la restauration des œuvres n'a aucun secret pour eux. Ils travaillent souvent de concert avec la section Phoenix et avec la Pendulum Compagnie de Mr Pendulum qu'ils ont en quelque sorte absorbée.

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

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

Inconvénient : Raffiné : Le PJ ne peut s'empêcher de trouver une qualité artistique dans tout ce qu'il voit. Lorsqu'il prend la parole, le héros aime étaler son amour des arts, pinailler sur les détails ou critiquer parfois de manière peu commune. Dans leur besoin de respecter au mieux l'œuvre originale et de ne pas risquer de dégrader son effet sur le désespoir, le personnage prend mille précautions pour transporter quelque chose, jusqu'à risquer sa vie. Avidé d'harmonie, le choix d'une couleur, de l'épice à apporter à un plat ou d'une tenue à porter s'avère être un vrai casse-tête de raffinement pour eux. Si le chevalier ne peut perdre pas un minimum de temps à tergiverser ou qu'il a le sentiment de ne pas être respecté dans ses choix et convictions (à la discrétion du MJ), il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Yvain (Sylvio Alais)

Devise : « Les arts forment les armes de l'Humanité »

Section Pegasus

Même la lumière des étoiles peut parfois de percer l'obscurité. Cette section s'intéresse particulièrement aux données des anciennes agences spatiales, aux sites de crashes d'ovnis, et cherche un éventuel lien entre les trous noirs et l'anathème. Si une technologie ou un alliage alien venait un jour à être découvert, la section Pegasus serait sur le terrain. De nos jours elle se spécialise dans l'entretien et le largage des satellites du Knight et en particulier les satellites du projet Starfall dédiés au combat. Elle étudie aussi les rayonnements spatiaux tant stellaires que solaires afin de mettre au point de nouvelles armes et cherche un éventuel moyen de repli sur la lune, les satellites et planètes sur système solaire voire dans les exoplanètes. Un observateur de Pegasus se trouve en permanence sur I.S.S, l'ancienne station spatiale internationale en mission d'étude et de surveillance.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Relais satellite nv1 et nv2, relais TacCom.

Inconvénient : Dépendance technique : Pour le PJ, tout est prétexte à user de technologie et il est tellement habitué à travailler grâce à elle, qu'il s'en trouve totalement dépourvu lorsqu'il en est privé. Il préfère donc déployer sa méta-armure plutôt que d'accomplir une simple tâche à portée humaine ou de subir un désagrément, un inconfort même mineur comme une simple odeur désagréable ou de la pluie. Si le chevalier estime être dans un milieu trop primitif ou inconfortable pour sa stature et qu'il ne peut user de technologie pour y remédier (à discrétion du MJ), il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Tristan (Alexandra Vandenhoofdt)

Devise : « Ex astris scientia », « Des étoiles, la science »

Section Phoenix

Cette section s'attelle au recrutement des artistes de toute nature qu'ils soient : peintres, musiciens, danseurs, chefs d'orchestre, chanteurs, artistes, sculpteurs... Tous ceux qui sont capables de produire un effet artistique contre le désespoir peuvent y être recrutés. Ils ont un certain goût pour l'extravagance et les armes soniques dont ils aiment perfectionner les harmoniques. Ils organisent tous les ans une compétition pour désigner un rôle protocolaire nommé « le bouffon de la cour » qui se charge de tous les aspects ludiques et de détente du Knight en dehors des missions. En combat, ils servent souvent de soutien car capables de produire de véritables concerts ou ballets avec son et lumière au cœur des ténèbres.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Installation live, un overdrive de Savoir supplémentaire lorsqu'il porte sa méta-armure. S'il possède déjà un overdrive de Savoir sur sa méta-armure, il augmente cet overdrive au niveau 2.

Inconvénient : Exubérance : Le PJ fait en preuve d'exubérance et d'excentricité que certains peuvent considérer comme grotesque, ridicule même désespérante au beau milieu d'un combat contre l'horreur... Cet inconvénient peut faire perdre jusqu'à 1d6 d'espoir aux alliés du chevalier lorsqu'ils jugent l'attitude de leur allié inconvenante ou à lui-même lorsqu'il est contraint de rentrer dans les rangs et dans les normes (à discrétion du MJ).

Dirigeant : Hector (Thomas Maupertuis)

Devise : « Rien n'arrête un peuple qui danse. »

Section Sleipnir

Cette section a pour but de gérer les conflits humains afin de mieux les fédérer face à l'Anathème. Ils sont presque toujours présents dans les négociations pour leurs qualités de diplomates et de médiateurs. Ils sont à même de citer de mémoire les noms, qualités et défauts des plus grands de ce monde pour mieux les appréhender. Peu présents au combat, s'ils sont forcés d'y prendre part, ils font généralement d'excellents soutiens moraux et assurent la cohésion des coteries.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants :

Inconvénient : Solidaire : Le PJ ne peut en aucun cas refuser son aide, qu'il s'agisse d'une action héroïque ou pas. Il ne peut refuser une proposition de négocier la paix. Si le chevalier ne s'exécute pas, il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Yseult (Colombe Nielsen)

Devise : « Le rêve est la porte vers un avenir qui n'est pas encore arrivé mais qui peut devenir réel si l'on y croit vraiment. »

Section Sphinx

Archéologues, aventuriers, chamans, mages, historiens, cette section étudie l'histoire, l'occultisme, l'ésotérisme, les arcanes et tous les savoirs anciens comme l'alchimie, l'astrologie, la numérologie... Elle a pour but de fournir un avantage, des armes, des sortilèges « magiques » et autres bénédictions « oubliées » efficaces contre l'Anathème. Elle n'a pas son pareil pour déjouer les pièges de toute nature.

Souvent raillée, cette section passe son temps à la recherche, collecte et à l'étude de ruines, d'artefacts ancestraux, formules cabalistiques de protection, grimoires poussiéreux pour découvrir et sauvegarder de nouvelles reliques d'espoir. Elle tente de trouver le graal comme toutes les autres sections même si ses membres préfèrent croire qu'il s'agit en fait de la non moins célèbre pierre philosophale.

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

Acquisition : le PJ reçoit les modules suivants : Grappin, Découpeur

Inconvénient : Superstitieux : Le personnage est très souvent affublé d'étranges gris-gris, talismans, artefacts et amulettes, car il croit dur comme fer aux anciennes légendes et à leurs malédictions contre lesquelles la technologie ne peut rien. Il sent parfois le soufre ou l'encens et a parfois des comportements étranges comme disperser du sel ou marquer des runes partout. Si le chevalier ne peut pas perdre un minimum de temps (à la discrétion du MJ) pour avoir recours à ses rituels, il perd immédiatement 1D6+6 points d'espoir.

Dirigeant : Gareth (Canaquese esprit-du-lynx)

Devise : « Resquiescat in pacem » (« Repose en paix » R.I.P)

Autres exemples d'utilisations du matériel de cette aide de jeu



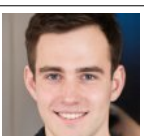


Les pages suivantes exploitent le reste du document. J'ai, via des copier / coller, créer les premières fiches afin de les distribuer aux joueurs pour qu'ils nouent des relations avec les autres coteries, pour que le Kinght ne soit pas peuplé que par les chevaliers de la table ronde où les PNJ iconiques.

J'en ai profité pour faire les fiches au format A6, recto-verso, avec les infos correspondant à ce qu'ils savent au moment de la reprise de Paris.

J'ai enfin fait une « grande présentation » de la section Kraken qui « remplacent » mes PJ à la joute d'hivers, pendant qu'eux, ils vont résoudre une situation délicate aux USA. J'ai prévu cette présentation au format A3, sous forme de livret de 4 pages.

Coterie Lux ex Paris

Il faut prononcer le « s » de Paris pour le nom de la coterie. L'avant-poste de la tour Eiffel comprend :

	Guillaume 32 ans Warmaster Section Dragon
	Pierre 37 ans, Bard
	Jonah 23 ans, Warrior
	Maria 35 ans, Ranger
	Virginia 25 ans, Cheffe technicienne

Coterie Phantoms of Kay (PK)




Ces trois-là font souvent parler d'eux, mais c'est souvent très contradictoire, à se demander s'ils existent vraiment ou s'ils ne sont pas le fruit de rumeurs ou d'une autre folie de Camelot

	Gideon MACTAVISH <i>Prophète</i> Irlandais Rogue
	Meredith COLE SNOW Anglaise Bard Sénéchal de la coterie ?
	Cicero CEVES CRISTO Américain Priest

Coterie formée fin 2037





Coterie Ringscale

Officiellement morts au champ d'honneur.

	Clay 40 ans, Los Angeles (USA) Warrior
	Brad 31 ans, Londres (GB) Rogue
	Sélène 33 ans, Paris (France) Paladin

Coterie #K6546

Le surnom qu'ils traînent est « Les nanos chevaliers » (rien à voir avec leurs tailles). Ceux qui les ont vus à l'œuvre savent aussi que cela n'a rien à voir avec une éventuelle maestria d'utilisation des nano-technologies.

	Gaëlle DUPRÉ 32 ans, France Druid
	Rachele MARZANO 41 ans, Italie Priest
	Mike BULL 22 ans, USA Warrior
	Lindsay HOWLETT 31 ans, Néo-Zélandaise Monk

Coterie pas encore nommée officiellement. Futur, E-Cube (Explorer, Étudier, Exploiter)

Gideon MacTavish est le neveu d'Arthur et le fils de sa demi-soeur Kay. Jeune homme talentueux et versé dans les arts de la guerre comme beaucoup de membres de sa famille, il n'a cependant pas été intégré à l'organisation dès sa création. Soutien de son oncle et de sa mère lors de la bataille de Dublin, il a subi de graves traumatismes. Après plusieurs mois de traitement, Gideon a finalement rejoint le Knight. Il opère, avec sa coterie, en tant qu'écuyer de Kay. Gideon est empreint de grands idéaux de liberté. Pour lui, l'utilisation de ses pratiques d'assassin sert à faire survivre l'Humanité et à lutter contre les ténèbres. Il refuse l'injustice, la corruption, et cherche à attirer l'attention de son oncle adoré dont il souhaite par-dessus tout l'approbation, Arthur lui-même.

Meredith Cole est une londonienne pur jus. Diplômée en psychologie, elle a quitté cette voie pour suivre celle des arts. Elle était devenue professeure de théâtre à la Royal Academy of Dramatic Art quand la face du monde a changé. C'est l'association de ses dons d'empathie et de sa capacité à mentir parfaitement qui lui ont permis de sauvegarder son groupe d'étudiants du désespoir en isolant ceux sur le point de succomber. Après plusieurs mois à tenter de maintenir une vie normale, elle a fini par rejoindre le Knight et la coterie de Gideon.

Cicero Ceves est aussi démesuré dans sa manière d'être que ses deux coéquipiers sont sobres. Ancien joueur de football américain à New York, il a fui la côte Est des États-Unis à l'arrivée de la Machine. Il était en train de passer son brevet de pilote et a fait le voyage à bord d'un avion qu'il avait volé. Bien sûr, Cicero n'était pas seul et il a sauvé plusieurs centaines de New-yorkais par ses actes. Cela lui a valu d'être remarqué par Kay et de rejoindre la coterie de Gideon. Depuis son aventure, Cicero, en armure Priest, est devenu un pilote émérite et un bon mécano. Adeptes du combat au corps à corps, il n'hésite pas à ponctuer ses coups de petites piques humoristiques. Il est le seul à réussir à déridier Gideon lors de leurs nombreux entraînements ensemble.





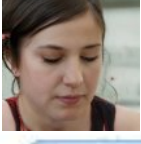
Zones d'action : Europe de l'Est, nord de l'Asie

Missions

Novembre 2037 : la coterie expulsee, en Ukraine, une étrange créature qui semblait être une sorte de fusion entre une créature de la Bête et de la Chair. La coterie détruit une horde noctes qui s'attaquait à la centrale de Tchernobyl.





Coterie Louve

La beauté grecque parvient à éclipser les comportements étranges du reste de la coterie qui semble avoir une affinité avec les cadavres.

	Cybèle ZEUD <i>Gayhild</i> 24 ans, grecque Warrior
	Elixio 28 ans, inconnu Ranger
	Jan ZANGIEF <i>Cursorin</i> 27 ans, russe Warmaster
	Herman TODD <i>Rushomath</i> 27 ans, allemand Barbarian
	Kira LYXTAZY <i>Fairnill</i> 25 ans, suisse Wizard

Coterie #K9618




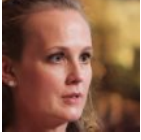
La wizard et le priest font souvent des shows

	Granite BESTER 26 ans, anglaise Bard
	Tallulah O'BRIAN 32 ans, irlandaise Wizard
	Kenshi OBUZABA 36 ans, japonais Priest
	Damien SCOTT 26 ans, américain Warrior

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Stelars

Coterie #K6349


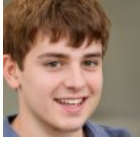


Ils semblent survivre malgré parfois des fortes oppositions... jusqu'à présent. Espérons que cette réputation ne soit pas qu'une rumeur, sinon ils risquent de faire face à une adversité trop grande.

	Rianna BANKS 23 ans, Canada Wizard
	Aicha WADE 42 ans, Sénégal Paladin
	Anh TRAN 37 ans, Vietnam Ranger
	Keith GUNN 24 ans, Ecosse Barbarian

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Teignes de Kay

Coterie Seelies Écarlates

Les anciens les « fées semblants », jeu de mot sur des succès que l'on dit usurpés.

	Gabriel JOHNSON <i>Morenarr</i> 47 ans, Angleterre Bard
	Javier BRAGA <i>Unonth</i> 17 ans, Portugal Rogue
	Oksana KRAVETS <i>Shalalim</i> 26 ans, Ukraine Ranger
	Daphne YANNAKAKIS <i>Amarethan</i> 23 ans, Grèce Warrior

Zones d'action : Scandinavie

Missions

Novembre 2037 : la coterie escorte une communauté de rebuts qui souhaite rejoindre le Maghreb... à partir de Stockholm (Suède)

Coterie de la Louve :

- ❑ Cybèle ZEUD / *Gayhild* : Cette femme d'une grande beauté est une redoutable combattante. Elle cherche constamment à devenir plus forte pour un jour combattre sa sœur qui est encore plus belle, plus forte et surtout plus intelligente. C'est une brute épaisse qui réfléchit avec ses muscles et se vexe facilement.
- ❑ Elixio : Ce John Doe ne sait rien de lui, mis à part qu'il a été membre d'une société secrète et que le Masque sait des choses sur lui. C'est un homme taciturne qui aime réfléchir, amateur de science et de mécanique. Ayant fait le vœu sous le blason du corbeau, son objectif est de mener l'enquête, mais surtout résoudre les mystères qui l'entoure.
- ❑ Jan ZANGIEF / *Cursorin* : originaire de Primoirie est un ancien membre du Nodashi. Il fut renvoyé de l'organisation pour avoir désobéi aux ordres et sauvé l'arche de Tokyo-Kyoto soupçonnée d'avoir été touchée par l'Anathème. Il cherche à se venger de son chef et rejoint le Knight pour mettre ses talents au profit de l'humanité. C'est un homme plutôt sympathique et chaleureux, mais il peut faire preuve de cruauté si cela ne sert pas ses objectifs de mission.
- ❑ Herman TODD / *Rushomath* : ancien Eurocorps, Herman est un bon vivant, amateur de boisson et peut se montrer très colérique. Ne le sous-estimer pas, sous une apparence un peu brute, se cache un remarquable stratège.
- ❑ Kira LYXTAZY / *Fairnill* : femme de petite taille, très gentille et pouvant se montrer assez caractérielle. Elle souffre également d'une curiosité malade pour... les cadavres... Mais il faut reconnaître qu'elle est une très bonne anthropologue.

Zone d'action : Rome, Maghreb, Russie

Missions

Novembre 2037 : la coterie affronte une horde de créatures de la Bête à Rome. La coterie évite une guerre entre plusieurs factions de rebuts à Rome.

Zones d'actions : Amérique du Nord

Missions

Novembre 2037 : la coterie déjoue un trafic de pénombra à Chicago. Les livraisons, provenant de Londres, passaient par des entreprises dirigées par des fidèles à Anathéma, mais aucun dirigeant ne fut prit.

Zones d'action : Europe, surtout l'Allemagne et la forêt noire

Missions

Novembre 2037 : la coterie affronte des créatures de la Bête à Berlin. La coterie sauve une communauté de rebuts à Dresde.

Coterie Bataillon d'exploration

Ils sont souvent volontaires pour des missions d'infiltrations et d'exploration

	Maria ANDERSON <i>Azel</i> 32 ans, Angleterre Bard
	Jay C. BAKER <i>Carthalion</i> 36 ans, USA Priest
	Jerrica STRAIN <i>Origa</i> 38 ans, Autriche Ranger

Jusqu'en décembre 2037.

Coterie Fer de lance





Spécialisé dans la castagne (il se dit que Sagramor a demandé à plusieurs reprises à Kay de les avoir). Ils sont souvent envoyés au front.

	Ethan VENPORT 21 ans, canadien Paladin Sénéchal de la coterie
	Asukai ATSUIHIKO <i>ONI SHIMAZU</i> 22 ans, japonais Warrior
	Amélia VOLKOVA 67 ans, russe Ranger
	James MACKENZIE 36 ans, anglais Priest
	Shomary KU'KLUX 32 ans, indonésien Bard

Jusqu'en décembre 2037

Coterie #L7568


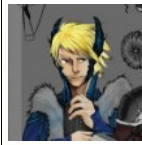
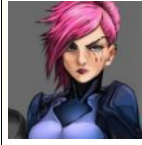

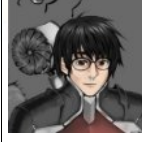
Le nom qui traîne pour les désigner est « Les dents de lait de Lancelot », tout un programme de cette équipe qui a encore du mal à trouver ses marques et un mode de fonctionnement réellement efficace.

	Miles JEFFERSON 32 ans, USA Warrior
	Aya MEZIANI 28 ans, Iran Warmaster
	Pierce ANDERSON 19 ans, Australie Rogue
	Amanda KOENING 39 ans, Allemagne Priest

Coterie pas encore nommée officiellement. Futur, Les Crocs d'Airain

Coterie Karnack

Coterie qui prend son temps et dépasse les objectifs fixés. Pas très efficace en combat.

	Jean-Jacques DOMINO <i>Prof</i> 52 ans, français Warmaster Sénéchal de la coterie
	Gunter AUSSCHWEIFUNG <i>Sinnlich</i> 27 ans, autrichien Priest
	Vi Vi 22 ans, slovène Monk
	Arty DELINGER <i>Arty</i> 27 ans, français Warrior
	Jun MIZAHO <i>White Hat</i> 20 ans, japonais Ranger

Jusqu'en décembre 2037

Coterie des **fers de lance** : toujours envoyés au front, les membres de cette coterie seraient de sérieux prétendants aux sièges libres de la table ronde

- ❑ Ethan VENPORT / *Tarmet* : l'homme réfléchi qui prend les décisions. Il tente de diriger cette coterie d'une main de fer malgré les énergumènes qui la compose.
- ❑ Asukai ATSUSHIKO / *ONI SHIMAZU* : Récalcitrant ayant quelques soucis avec les ordres et la hiérarchie. Champion de la joute d'hiver.
- ❑ Amélia VOLKOVA / *Tavljior* : Discrète qui sait mettre tout le monde d'accord en prenant une décision, ancienne du KGB, cette femme froide a plus d'un squelette dans son placard.
- ❑ James MACKENZIE / *Drunamb* : Discret conseiller qui étudie tout ce qui l'entoure, à l'écoute de la détresse des autres, James est le bon samaritain.
- ❑ Shomary KU'KLUX / *Amthende* : Fin stratège et bon théoricien mais surtout un peu beaucoup graveleux sur les bords ! Ce bout en train n'en manque pas une pour amuser la galerie. Sous ce m'en « jemenfoutisme » ce cache quelqu'un de préoccupé qui cherche des réponses.

Zones d'action : Amériques (nord, centrale et sud)

Missions

Novembre 2037 : la coterie affronte avec succès des créatures de la Machine qui aller vers Chicago.

Coterie **Karnack** : coterie de Kay qui a voulu expérimenter un groupe atypique par rapport à ce qu'elle a habituellement sous ses ordres comme vous le constater :

- ❑ Jean-Jacques DOMINO / *Prof* : ancien professeur de langue, écrivain ayant réalisé une unique œuvre remarquable, peu habituer aux technologies et relativement bon diplomates. Son autorité en tant chef de coterie est très souvent remise en cause.
- ❑ David Edward DIRING / *Papi* : un ado étrange qui semblerait compatible avec toutes les armures et que Sagamor semble adorait alors qu'il est amnésique, piètre combattant et très naïf. La coterie gère plus ou moins facilement ses bourdes sociales et certaines affinités qu'il semble avoir avec l'Anathème.
- ❑ Gunter AUSSCHWEIFUNG / *Sinnlich* : ancien technicien de la section Griffon possédant des affinités avec les nanites, semble posséder également des dons artistiques mal définis. Ne combat quasiment jamais mais passe beaucoup de temps à mettre en place des bricolages pour soutenir la coterie.
- ❑ Jun MIZAHO / *White Hat* : hacker d'IA, corps couvert de cicatrices chirurgicales (faites durant sa petite enfance), semble avoir perdu une partie de sa mémoire. Assez lunatique, prépare souvent ses coups ou ses tirs, sauf parfois où il prend des risques inconsidérés.

Zones d'actions : Karachi, Moyen orient et Japon

Missions

Novembre 2037 : la coterie déjoue un complot d'Anathéma visant à détruire le musée de l'arche de Karachi

Coterie Bataillon d'exploration toujours prête à sauver l'humanité

- ❑ Maria ANDERSON / *Azel* (32 ans, anglaise), bard, la charmeuse capable de louer de la cendre et de faire une guerre sans-merci à l'Anathème
- ❑ Jay C. BAKER / *Carthalion* (36 ans, USA), priest, le créateur, le forgeron capable de beaucoup d'imagination quand il s'agit de protéger ses alliés
- ❑ Jerrica STRAIN / *Origa* (38 ans, autrichienne), ranger, jour avec son fusil longbow, prête à abattre n'importe quelle cible qui tenterait de s'échapper

Zones d'action : Méditerranée (surtout Grèce) et Moyen orient

Missions

Novembre 2037 : la coterie arrête un trafic d'organes de créatures de la Bête à destination de l'Afrique et du Moyen orient dont certains marabouts en tire des remèdes ou des onguents, essentiellement relatifs à la virilité.



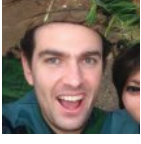


Zones d'action : sud de l'Europe, Amérique centrale

Missions

Novembre 2037 : la coterie ramène trois communautés de rebuts espagnols à Madrid où ils avaient demandé de rejoindre depuis quelques semaines. La coterie déjoue un complot d'Anathéma à Madrid, les renseignements amènent à penser que le même type de complot doit exister ailleurs.

Coterie #P4812






Fonctionne malgré quelques tensions dans la coterie

	Morag LEVASS 35 ans, français Wizard
	Samuel GUERAIN 24 ans, américain Warrior
	Jason BLIGHT 27 ans, anglais Priest
	Camilla MAZZI 26 ans, italienne Rogue
	T'm'ko 52 ans, sud africain Druid

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Wagons

Coterie Les Loups d'argent

Ils réussissent toutes leurs missions avec brio.

	Nadia Icher 36 ans, irlandaise Druide Sénéchal de la coterie
	Alan CRAIG Abenloth 48 ans, américain Rogue
	Wafaa Haneefa Basara Lhylyth 33 ans, iranienne Ranger
	Miiko KYOKAN Noriko 24 ans, japonaise Psion
	Voja THORODDSEN Glasmlarre 42 ans, slovaque Sorcerer

À partir de février 2038

Coterie #D2832

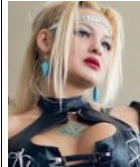



Partent souvent en mission de « prélèvements » ou vérifications des données récoltées sur le terrain

	Justine LENOIR 32 ans, française Ranger
	Giles CALBERT 34 ans, français Priest
	Siegfried SCHAZALD 27 ans, allemand Warrior
	Andui IENSLEV 23 ans, russe Warmaster

Jusqu'en décembre 2037. Futur, Les Vox Mortis

Coterie Harmonic

Composée uniquement d'artistes, ils sont spécialisés en diplomatie.

	Dianø KYRKJEBØ Herlig 47 ans, norvégienne Psion
	Plauhino SABIA Nitéroï 35 ans, américain Barbarian
	Mathiew CORNWELL Maahaat 29 ans, écossais Priest
	Ziyi ZHANG Princess Samurai 32 ans, chinoise Wizard

À partir de janvier 2038

Les **loups d'argent** (l'artiste de la coterie a créé des colliers pour la coterie en forme de crocs de loup en argent), coterie avec de très grands potentiels dans ces nouvelles recrues qui ont réussi plusieurs missions avec brio.

- ❑ Nadia / *Icher* : telle une maman, elle protège toutes personnes qui doivent l'être
- ❑ Alan CRAIG / *Abenloth* : Discret et taciturne, cet ancien de la CIA a plus d'un tour dans sa botte dans n'importe quelle situation
- ❑ Wafaa Haneefa Basara / *Lhlyth* : Médecin au grand cœur, c'est la touche de tendresse dans ce monde de brute.
- ❑ Miiko KYOKAN / *Noriko* : Spécialiste en arts martiaux, cette femme de caractère est une mère effarouchée à qui il ne vaut mieux pas tenir tête. Son pseudo signifie : enfant de la loi.
- ❑ Voja THORODDSEN / *Glasmlarre* : Malingre, cet homme c'est forgé une carapace et n'hésite pas une fois dans sa méta-armure à sauver les démunis

Zones d'action : Australie, Indonésie et Océan Pacifique

Missions

Février 2038 : la coterie détruit des créatures de la Machine venue envahir l'Australie.

Coterie **Harmonic** : née d'une idée lors de discussions... « *et si on faisait une coterie avec uniquement des artistes, si possible artiste martiaux comme la capoeira, les moines shaolin, les arts d'escrime théâtraux, tricking, kata artistiques, etc.* » Mais en plus, il faudrait des personnes capables de chanter, danser, jouer de la musique, bref, former un groupe de musique capable de porter de sérieuses attaques contre l'Anathème et hisser haut les couleurs du Knight et redonner de l'espoir à tout le monde. Cette coterie est spécialisée dans les missions diplomatiques.

- ❑ Dianø KYRKJEBØ / *Herlig* : Escrime, Danse, chant, théâtre, etc.
- ❑ Plauhino SABIA / *Nitéroi* : Capoeira, Danse, rythmique, synthé, chant, etc.
- ❑ Mathiew CORNWELL / *Maahaat* : Tricking, Basse, chant
- ❑ Ziyi ZHANG / *Princess Samurai* : Kung-fu, shaolin, Batterie, etc.

Zones d'actions : arches et capitales du monde entier

Missions

Janvier 2038 : la coterie sauve une conforterisse de Kiev qui avait fait sécession mais sombrait dans le désespoir.

Coterie **Les Wagons** qui fonctionne malgré quelques tensions dans la coterie

- ❑ Morag LEVASS / *Lumen* (35 ans, français), Wizard, véritable artiste sculpteur du style ready-made (détournement d'objet) qui utilise son art pour mettre des batons dans les roues des créatures de l'Anathème
- ❑ Samuel GUERAIN / *Bear isamo* (24 ans, américain), Warrior, véritable chanteur de rock qui aime exploiter son charisme pour promouvoir le Knight, permettant au reste de la coterie de faire les actions dans son ombre
- ❑ Jason BLIGHT / *Alchimiste* (27 ans, anglais), Priest, petit génie idolâtrant Gauvain
- ❑ T'm'ko / *Adgé* (52 ans, sud africain), Druid, a participé à la sauvegarde de James Niakaté dont il est proche. Adgè est un chaman qui communique avec les esprits et les ancêtres. Il est le premier porteur de la méta-armure druid. Ce ne sont pas des loups qu'il a son service, mais des singes.

Zones d'action : spécialisée contre Anathéma

Missions

Novembre 2037 : la coterie déjoue des complots d'Anathéma dans les arches de Londres, Bordeaux et MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).



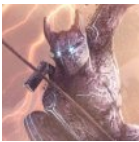

Zones d'action : Scandinavie

Missions

Novembre 2037 : la coterie escorte une communauté de rebuts qui souhaite rejoindre le Maghreb... à partir de Stockholm (Suède)

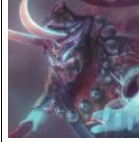
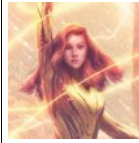
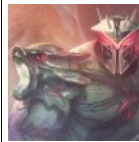
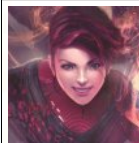
Coterie Ass Kicker Club

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Kane SULLIVAN <i>Kalaadblog</i> 43 ans, Irlande Warmaster
	Eric NORHAM <i>Limier</i> 36 ans, USA Paladin
	Mike SHAW <i>Lonewolf</i> 32 ans, USA Ranger
	Liam FITZGERALD <i>Sylverstar</i> 37 ans, USA Priest




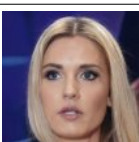
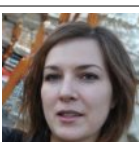
Coterie Chosen Ones

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Chen San Yun (Gordon Chen) <i>Brunor</i> 33 ans, Chine Monk
	Eileen CROMWELL <i>Elaine</i> 26 ans, Irlande Wizard
	John PILGRIM <i>Saxon</i> 35 ans, anglais Warrior
	Mameha San <i>Taliesin</i> 23 ans, Japon Wizard

Coterie Agoledjie

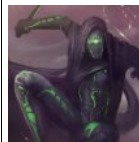
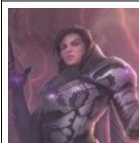
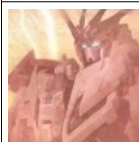
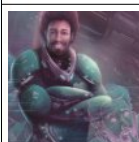
Coterie issue des survivants en fin d'année 2037.

	Rasil SERHANE <i>Cake of Thorns</i> 21 ans, Palestine Warmaster
	Yi Min Meng <i>Sheng feng (vent sacrée)</i> 24 ans, Chine Wizard
	Kisanet DAWIT <i>Maot sore (mort du soir)</i> 28 ans, Nigeria Priest
	Arya SKOGLUND <i>Fantom</i> 22 ans, Norvège Paladin
	Anisa KHARITONOVA <i>Foreuse</i> 34 ans, Russe Barbarian

À partir de décembre 2037

Coterie Resolved In Person

Section Kraken aux ordres de Bédivière

	Kate DAVIS <i>Carnwennan</i> 29 ans, USA Rogue
	Hope LAWLESS <i>Croaker</i> 34 ans, USA Psion
	Maïko TCHAPAÏ <i>Dinadan</i> 42 ans, Russe Barbarian
	Remy LAVEAU <i>Seleighe</i> 31 ans, USA Bard

- ❑ Chen San Yun (Gordon Chen) / *Brunor* (33 ans, Chine), Monk. Célébrité locale en Chine (sous le nom de scène Gordon Chen) ayant entraîné des stars de films, il a perdu son fils à l'arrivée de l'Anathème. Réfugié aux USA avec sa femme, dans sa belle famille, il a affronté la Machine par hasard au côté du Knight. Par la suite il a vengé sa famille en affrontant l'abomination qui a tué son fils.
- ❑ Eileen CROMWELL / *Elaine* (26 ans, Irlande), Wizard. Fille adoptive de la famille Cromwell, ce qui en fait la sœur de Gauvain. Elle ne quittait presque jamais la base au début de sa carrière. En poursuivant une quête initiatique personnelle, elle a découvert un passage vers les Abysses sur l'île aux poupées et est devenue la première chevalier à être allé dans un Dédale. Ayant affronté ses plus terribles peurs, Elaine en est revenue transformée et avec d'étranges pouvoirs.
- ❑ John PILGRIM / *Saxon* (35 ans, anglais), Warrior. Ancien héros des forces spéciales d'Eurocorps, il a en suite guidé des réfugiés en lieu sûr. John est tourmenté par la mort de son ami Marc qui lui a légué sa méta-armure. Les liens qui unissaient John, Marc et Isol et celui qui est devenu Vraess, sont forts. Sa loyauté envers le Knight est parfois troublée par ce passé avec lequel il est mal à l'aise. Lors de sa première mission avec la coterie, en affrontant le Construct géant du Cleaveland Stadium, John a reçu une blessure qui lui a laissé un minuscule fragment d'alliage en élément alpha dans le corps qui le ronge désormais comme un poison.
- ❑ Mameha San / *Taliesin* (23 ans, Japon), Wizard. Après que ses parents aient été tués par les Yakuzas, Mameha est entrée très jeune dans une maison de Geisha. Elle a assisté à l'assassinat de son protecteur à la veille de l'avènement des Arches, qu'elle a décidé de ne pas rejoindre. Vivant ensuite parmi les rebuts, elle fut repérée par le Knight. Son approche de la médecine, de l'énergétique orientale et son passé de Geisha en font un chevalier extrêmement sensible à l'art. Au-delà du combat contre l'Anathème, elle a à cœur de rendre l'Espoir à l'humanité.

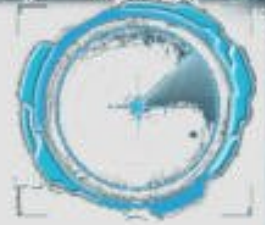
- ❑ Kate DAVIS / *Carnwennan* (29 ans, USA), Rogue. Maîtresse dans l'art de la discrétion et de l'embuscade, elle a aussi fait preuve d'une grande pitié pour celles et ceux qui s'écroulent dans le désespoir. Mais malgré ces concessions, Kate reste fidèle à ses convictions pour combattre l'Anathème. Lorsque c'est nécessaire, elle tue pour la cause, et elle le fait très bien. Rattrapée par son passé, elle s'est rendu compte que l'organisation à laquelle elle appartenait, les Illuminatis, est actuellement pourchassée notamment par Longshot.
- ❑ Hope LAWLESS / *Croaker* (34 ans, USA), Psion. Pour échapper aux ténèbres, la biologiste Hope et l'ingénieur Howard, ainsi que leurs enfants, ont digitalisé leurs consciences dans le seul cerveau de Hope et partagent donc son unique corps. Howard est l'esprit principal, dominant, pour le moment. Ce personnage au physique fragile et androgyne a survécu dans les ténèbres de la machine et en a gardé de profondes séquelles. Ayant tout perdu, Lawless sert aujourd'hui le Knight en tant que spécialiste, technicien, et ingénieur. Son génie lui a permis d'améliorer les interfaces neurales directes (I.N.D.) et de s'investir dans les projets secrets Trinity et Lazarus. Sa première méta-armure Priest appelée Lug est tombée aux mains de la Machine.
- ❑ Maïko TCHAPAÏ / *Dinadan* (42 ans, Russe), Barbarian. Ancienne agente secrète des SVR (agence russe créée en 1991 pour succéder au KGB), prisonnière politique sous l'ère Poutine, membre du conseil des chefs d'une communauté de rebuts, Maïko a plus d'une corde à son arc. Espionne sachant user de son charme et de sa discrétion. Et quand les choses s'enveniment, on ne s'attend pas à ce qu'elle déploie une méta-armure Barbarian. Et vous n'avez pas envie de voir Maïko en colère...
- ❑ Remy LAVEAU / *Seilighe* (31 ans, USA), Bard. Ancienne célébrité ayant perdu la mémoire et tout ce qu'il avait, il utilise son incroyable talent dans les rapports humains pour servir le Knight. Ce faisant, il enquête également pour essayer de comprendre qui il était avant de perdre la mémoire, suite à ses tortures dans les ténèbres. Il a été un acteur de telenovelas très connu, mais aussi un passeur aidant les habitants des USA à fuir vers les Territoires Libres.

- ❑ Kane SULLIVAN / *Kaladblog* (43 ans, Irlande), Warmaster. À l'époque où il était un chef rebut à Dublin, il a été très proche de la famille d'Arthur, en particulier Morgane, sa demi-sœur disparue. Il considère un peu Gidéon, le neveu d'Arthur, comme son propre fils.
- ❑ Eric NORHAM / *Limier* (36 ans, USA), Paladin. Il a renoncé à son statut de citoyen de LASF pour redevenir un rebut. Il refuse les technologies invasives telles que l'interface neurale directe. Son but est d'abord de protéger la population. Angelica Wilson, qu'il a connu avant qu'elle n'intègre le Knight quand il était dans la police de L.A. est sa protégée. Il déteste plus particulièrement la Machine et le Masque. Il a traqué pendant longtemps le Collectionneur.
- ❑ Mike SHAW / *Lonewolf* (32 ans, USA), Ranger. Ancien tireur d'élite d'un commando, il a continué de recevoir des ordres pendant des mois après la chute des USA. Croyant sa famille à l'abri, jusqu'à ce qu'il découvre qu'on lui mentait. Il a rejoint le Knight dans l'espoir que l'organisation pourrait l'aider à retrouver sa famille et découvrir ce mystérieux commanditaire. Ce qu'il découvre vers la fin de l'année 2037. C'était Longshot. Il a également retrouvé sa famille. Cependant, sa mission n'est pas terminée, pas tant que Longshot n'a pas été mis hors-circuit.
- ❑ Liam FITZGERALD / *Silverstar* (37 ans, USA), Priest. Ancien soigneur d'une unité de commando, il a survécu à l'Anathème par lui-même pendant des semaines avant d'intégrer finalement le Knight. À la recherche d'informations sur le mystère entourant la disparition de son frère, il a remonté une piste jusqu'à un mercenaire peu-fréquentable ayant habité Mexico. En enquêtant sur les agissements du Masque, il s'est attiré la compagnie d'un chuchoteur. Caché dans son ombre, ce dernier tentait de l'entraîner vers le désespoir. Mais une fois découverte, la créature a facilement été vaincue. Ayant renoué avec de nombreux membres de sa famille, du côté de Detroit, il a commencé à enquêter sur le projet White Stag, un secret des Immortels impliquant Tlaloc Inc. et Amiral Engine.

Coterie issue des survivants en fin d'année 2037. Elles se sont rencontrées à l'infirmerie. Elles se sont toutes retrouvées avec une partie de leur corps cybernétisé suite à la bataille où elles sont la seule qui a survécu de leurs coteries respectives. Elles ont donc décidé de se regrouper, en formant une coterie « d'amazones » et comme Kisanet était une descendante des vraies amazones du Bénin, sa proposition de nom fut retenue.

- ❑ Rasil SERHANE / *Cake of Thorns* (21 ans, Palestine), Warmaster, la cheffe de coterie a eu une enfance difficile où les mâles de sa famille l'ont vendue alors qu'ils venaient d'arriver en France où ils s'étaient réfugiés. Par la suite, sa misandrie fut nourrie par les imbéciles qu'elle rencontra. Même sa coterie l'abandonna et furent puni de leurs lâchetés.
- ❑ Yi Min Meng / *Sheng feng (vent sacrée)* (24 ans, Chine), Wizard, elle a été traumatisée par la vision de sa famille qui s'altérait par la Chair et s'entre-dévorait. Depuis, elle est somnambule et semble parfois perdue, comme semblant écouter une voix qu'elle est la seule à entendre.
- ❑ Kisanet DAWIT / *Maot sore (mort du soir)* (28 ans, Nigeria), Priest, semble préférer la compagnie des machines, qu'elle comprend, bien avant que tout se déglingue. Durant une compétition de course de nano-bolide à Toulouse, elle rencontra l'amour, mais l'Anathème a brutalement tout interrompu. Depuis, elle cherche à se venger de l'Anathème.
- ❑ Arya SKOGLUND / *Fantom* (22 ans, Norvège), Paladin, a toujours admirée les héros scandinaves de son enfance. Quand la fiction est devenue réalité, elle a cru vivre un rêve. Mais la sombre réalité a failli lui coûter la vie et depuis, elle trouve que le Knight porte mieux ses valeurs que le pseudo Odin et toute sa clique.
- ❑ Anisa KHARITONOVA / *Foreuse* (34 ans, Russe), Barbarian, a été mannequin avant l'arrivée de l'Anathème et elle en a profité en ayant une vie très festive. Elle a eu sa vie sauve grâce à Eurocorp qu'elle rejoignit après une remise en cause totale de son ancienne vie. Et lorsque le Knight fut créée, elle le rejoignit pour entamer une vie de guerre contre l'Anathème.

Zones d'action : Europe centrale/eurasie



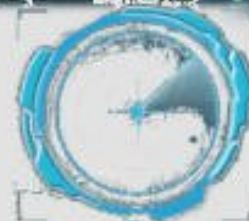
Les nouveaux héros



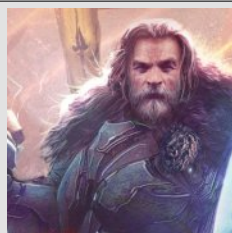
Contemplez la totalité de la section Kraken de Bédivière dans son arrivée pour la participation aux joutes d'hivers 2037 de décembre.

Fichiers Korrigan

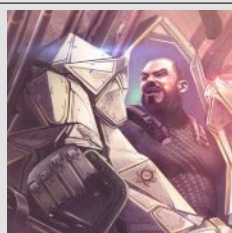
Coterie Ass Kicker Club



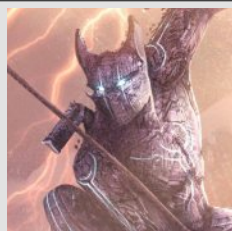
Section Kraken aux ordres de Bédivère



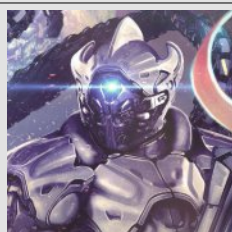
Kane SULLIVAN / *Kaladblog* (43 ans, Irlande), Warmaster. À l'époque où il était un chef rebut à Dublin, il a été très proche de la famille d'Arthur, en particulier Morgane, sa demi-sœur disparue. Il considère un peu Gidéon, le neveu d'Arthur, comme son propre fils.



Eric NORHAM / *Limier* (36 ans, USA), Paladin. Il a renoncé à son statut de citoyen de LASF pour redevenir un rebut. Il refuse les technologies invasives telles que l'interface neurale directe. Son but est d'abord de protéger la population. Angelica Wilson, qu'il a connu avant qu'elle n'intègre le Knight quand il était dans la police de L.A. est sa protégée. Il déteste plus particulièrement la Machine et le Masque. Il a traqué pendant longtemps le Collectionneur.



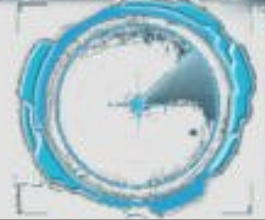
Mike SHAW / *Lonewolf* (32 ans, USA), Ranger. Ancien tireur d'élite d'un commando, il a continué de recevoir des ordres pendant des mois après la chute des USA. Croyant sa famille à l'abri, jusqu'à ce qu'il découvre qu'on lui mentait. Il a rejoint le Knight dans l'espoir que l'organisation pourrait l'aider à retrouver sa famille et découvrir ce mystérieux commanditaire. Ce qu'il découvre vers la fin de l'année 2037. C'était Longshot. Il a également retrouvé sa famille. Cependant, sa mission n'est pas terminée, pas tant que Longshot n'a pas été mis hors-circuit.



Liam FITZGERALD / *Sylverstar* (37 ans, USA), Priest. Ancien soigneur d'une unité de commando, il a survécu à l'Anathème par lui-même pendant des semaines avant d'intégrer finalement le Knight. À la recherche d'informations sur le mystère entourant la disparition de son frère, il a remonté une piste jusqu'à un mercenaire peu-fréquentable ayant habité Mexico. En enquêtant sur les agissements du Masque, il s'est attiré la compagnie d'un chuchoteur. Caché dans son ombre, ce dernier tentait de l'entraîner vers le désespoir. Mais une fois découverte, la créature a facilement été vaincue. Ayant renoué avec de nombreux membres de sa famille, du côté de Detroit, il a commencé à enquêter sur le projet White Stag, un secret des Immortels impliquant Tlaloc Inc. et Amiral Engine.

Fichiers Korrigan

Coterie Chosen Ones



Section Kraken aux ordres de Bédivière



Chen San Yun (Gordon Chen) / *Brunor* (33 ans, Chine), Monk. Célébrité locale en Chine (sous le nom de scène Gordon Chen) ayant entraîné des stars de films, il a perdu son fils à l'arrivée de l'Anathème. Réfugié aux USA avec sa femme, dans sa belle famille, il a affronté la Machine par hasard au côté du Knight. Par la suite il a vengé sa famille en affrontant l'abomination qui a tué son fils.



Eileen CROMWELL / *Elaine* (26 ans, Irlande), Wizard. Fille adoptive de la famille Cromwell, ce qui en fait la sœur de Gauvain. Elle ne quittait presque jamais la base au début de sa carrière. En poursuivant une quête initiatique personnelle, elle a découvert un passage vers les Abysses sur l'île aux poupées et est devenue la première chevalier à être allé dans un Dédale. Ayant affronté ses plus terribles peurs, Elaine en est revenue transformée et avec d'étranges pouvoirs.



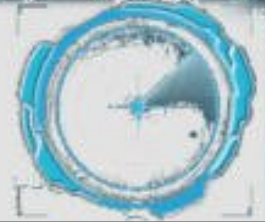
John PILGRIM / *Saxon* (35 ans, anglais), Warrior. Ancien héros des forces spéciales d'Eurocorps, il a en suite guidé des réfugiés en lieu sûr. John est tourmenté par la mort de son ami Marc qui lui a légué sa méta-armure. Les liens qui unissaient John, Marc et Isol et celui qui est devenu *Vraess*, sont forts. Sa loyauté envers le Knight est parfois troublée par ce passé avec lequel il est mal à l'aise. Lors de sa première mission avec la coterie, en affrontant le Construct géant du Cleaveland Stadium, John a reçu une blessure qui lui a laissé un minuscule fragment d'alliage en élément alpha dans le corps qui le ronge désormais comme un poison.



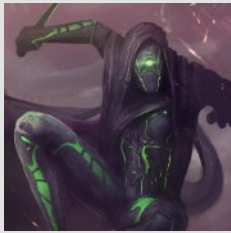
Mameha San / *Taliesin* (23 ans, Japon), Wizard. Après que ses parents aient été tués par les Yakuzas, Mameha est entrée très jeune dans une maison de Geisha. Elle a assisté à l'assassinat de son protecteur à la veille de l'avènement des Arches, qu'elle a décidé de ne pas rejoindre. Vivant ensuite parmi les rebuts, elle fut repérée par le Knight. Son approche de la médecine, de l'énergétique orientale et son passé de Geisha en font un chevalier extrêmement sensible à l'art. Au-delà du combat contre l'Anathème, elle a à cœur de rendre l'Espoir à l'humanité.

Fichiers Korrigan

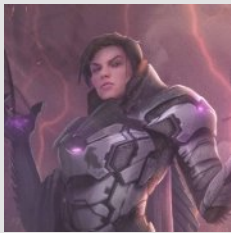
Coterie Resolved In Person



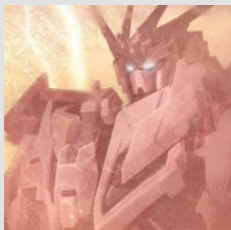
Section Kraken aux ordres de Bédivère



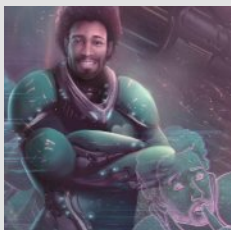
Kate DAVIS / *Carnwennan* (29 ans, USA), Rogue. Maîtresse dans l'art de la discrétion et de l'embuscade, elle a aussi fait preuve d'une grande pitié pour celles et ceux qui sombrent dans le désespoir. Mais malgré ces concessions, Kate reste fidèle à ses convictions pour combattre l'Anathème. Lorsque c'est nécessaire, elle tue pour la cause, et elle le fait très bien. Rattrapée par son passé, elle s'est rendu compte que l'organisation à laquelle elle appartenait, les Illuminatis, est actuellement pourchassée notamment par Longshot.



Hope LAWLESS / *Croaker* (34 ans, USA), Psion. Pour échapper aux ténèbres, la biologiste Hope et l'ingénieur Howard, ainsi que leurs enfants, ont digitalisé leurs consciences dans le seul cerveau de Hope et partagent donc son unique corps. Howard est l'esprit principal, dominant, pour le moment. Ce personnage au physique fragile et androgyne a survécu dans les ténèbres de la machine et en a gardé de profondes séquelles. Ayant tout perdu, Lawless sert aujourd'hui le Knight en tant que spécialiste, technicien, et ingénieur. Son génie lui a permis d'améliorer les interfaces neurales directes (I.N.D.) et de s'investir dans les projets secrets Trinity et Lazarus. Sa première méta-armure Priest appelée Lug est tombée aux mains de la Machine.



Maïko TCHAPAÏ / *Dinadan* (42 ans, Russe), Barbarian. Ancienne agente secrète des SVR (agence russe créée en 1991 pour succéder au KGB), prisonnière politique sous l'ère Poutine, membre du conseil des chefs d'une communauté de rebuts, Maïko a plus d'une corde à son arc. Espionne sachant user de son charme et de sa discrétion. Et quand les choses s'enveniment, on ne s'attend pas à ce qu'elle déploie une méta-armure Barbarian. Et vous n'avez pas envie de voir Maïko en colère...



Remy LAVEAU / *Seleighe* (31 ans, USA), Bard. Ancienne célébrité ayant perdu la mémoire et tout ce qu'il avait, il utilise son incroyable talent dans les rapports humains pour servir le Knight. Ce faisant, il enquête également pour essayer de comprendre qui il était avant de perdre la mémoire, suite à ses tortures dans les ténèbres. Il a été un acteur de téléromans très connu, mais aussi un passeur aidant les habitants des USA à fuir vers les Territoires Libres.