



KNIGHT

SHUN «L'EGARE» O'BRIAN

META-ARMURE WARRIOR

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Dur à cuire** : Le personnage est plus résistant que la moyenne. Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires, ce qui augmente son total de PS de 5.

Chevalier véritable : Le PJ peut déclencher son mode héroïque dès qu'il possède 4 points d'héroïsme (au lieu des 6 points habituels). Tout acte de malveillance inflige la perte d'un point d'héroïsme.

INCONVÉNIENTS **Mauvaises intuitions** : Une fois par partie, un test d'*Instinct* ou de *Perception* du PJ peut automatiquement échouer, à la discrétion du MJ.

Surprotecteur : Si le sénéchal de sa coterie est à l'agonie, le PJ perd 1D6+3 PE. S'il meurt, il perd 2D6+6 PE en plus de tous points perdus normalement à la mort d'un compagnon d'armes.

MOTIVATION MAJEURE Obtenir la reconnaissance d'Arthur

MOTIVATIONS MINEURES Protéger les innocents / Être fidèle, loyal et protecteur envers Arthur / Tuer de puissantes créatures

BLASON Cheval

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

2

DÉFENSE

6
AVEC ARMURE

5
SANS ARMURE

RÉACTION

2
AVEC ARMURE

1
SANS ARMURE

INITIATIVE

4
AVEC ARMURE

3
SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ

ACTUEL

39
TOTAL

POINTS D'ESPOIR

ACTUEL

50
TOTAL

POINTS D'HÉROÏSME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 4

BÊTE 5

MACHINE 2

DAME 2

MASQUE 3

Déplacement

3 OD

- Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore les grands obstacles
- Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne

5 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir

1 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Aura

2 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discrétion

1 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : + *Discrétion* aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence courte/moy.
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + *Discrétion* aux dgts avec OD

Force

3

- Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
- Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
- Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
- Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
- Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat

5

- Nv1 : -----
- Nv2 : Au contact +2 *réaction*
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir

1

- Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales < 2km
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole

1

- Nv1 : Parler maintenant en vie
- Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité

3

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore *lourd*
- Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance

4 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore *choc* 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore *choc* 2
- Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct

5 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
- Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
- Nv4 : Ignore les attaques surprise
- Nv5 : Ignore les embuscades

Technique

1 OD

- Nv1 : Connex. machine au contact
- Nv2 : Connaît toutes machines ?
- Nv3 : Connex. à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
- Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid

2 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore malus liés au stress
- Nv3 : Relance jet d'espoir raté
- Nv4 : Ignore capacité *peur*
- Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception

3 OD

- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises via RA
- Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

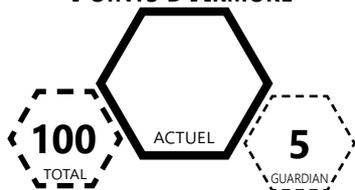
TYPES

La méta-armure Warrior ne possède pas de capacité active de base, mais des Types lui offrant plus de polyvalence. Chaque type est dédié à un aspect et apporte au chevalier un OD dans les 3 caractéristiques de cet aspect, au choix du joueur. Le chevalier choisit 3 Types pour son armure. Les OD acquis grâce aux Types s'ajoutent à ceux déjà acquis et apportent tous les avantages obtenus par chaque OD (réussite automatique, bonus et capacités). Un seul Type peut être activé à la fois, lors d'une action de déplacement, et dure jusqu'au début du prochain tour du personnage. Le chevalier peut prolonger l'effet en dépensant de l'énergie, sans coût d'action, mais, quoi qu'il arrive, il ne peut pas en changer plusieurs fois par tour.

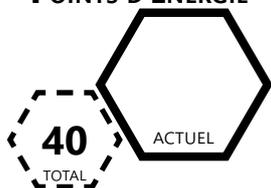
	ACTIVATION	DURÉE	ÉNERGIE	EFFETS
SOLDIER	Action de déplacement	1 tour ou une scène	1 pour un tour en phase de conflit 6 pour une scène entière en dehors	Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'OD dans chacune des caractéristiques de l'aspect <i>Chair</i>
HUNTER				Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'OD dans chacune des caractéristiques de l'aspect <i>Bête</i>
SCHOLAR				Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'OD dans chacune des caractéristiques de l'aspect <i>Machine</i>
HERALD				Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'OD dans chacune des caractéristiques de l'aspect <i>Dame</i>
SCOUT				Tant qu'il est actif, le chevalier reçoit un niveau d'OD dans chacune des caractéristiques de l'aspect <i>Masque</i>

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



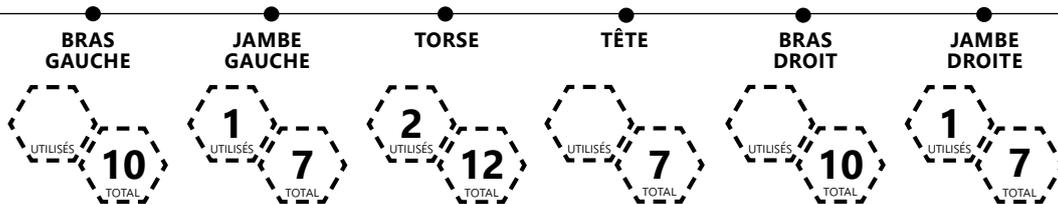
CHAMP DE FORCE



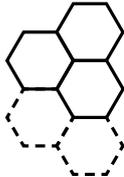
NOM
SHUN
O'BRIAN

MÉTA-ARMURE
WARRIOR

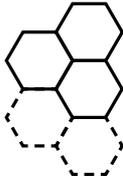
SLOTS



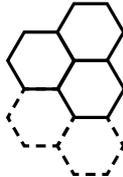
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

ARME					PG	30	
Épée batarde (une main)							
DÉGATS	4D6 (12) + Force + Dextérité (par orfèvrerie)	VIOLENCE	2D6 (6)	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Orfèvrerie						
Épée batarde (deux mains)							
DÉGATS	4D6 (12) + Force x2 (par lesté)	VIOLENCE	3D6 (9)	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Deux mains / lesté						

ARME					PG	20	
Bouclier amovible							
DÉGATS	1 + Force	VIOLENCE	1	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Défense 2 / jumelé (ambidextrie)						
Bouclier amovible (déployé)							
DÉGATS	2D6 (6) + 6	VIOLENCE	2D6 (6) + 6	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	-
EFFETS	Lumière 4 / anti-Anathème / chargeur 1						

MODULES

MODULE	Saut	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à chaque jambe
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Instantanée	PORTÉE	-	ÉNERGIE	3
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.						

MODULE	Banner	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête ou torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Dure jusqu'à ce que l'attention des ennemis soit attirée par autre chose.	PORTÉE	Longue	ÉNERGIE	3
EFFETS	Le porteur de l'armure attire sur lui les ennemis avec un aspect <i>Machine</i> inférieur à 8 dans un rayon égal à portée longue. Les ennemis attirés n'attaquent et ne se dirigent que vers lui. Si deux modules Banner ou plus sont activés en même temps, les ennemis se séparent en groupes égaux.						

MODULE	Relais TacCom	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête ou torse
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Jusqu'à désactivation	PORTÉE	-	ÉNERGIE	1
EFFETS	Permet d'avoir un lien constant avec Camelot, même en cas de couverture nulle ou parasitée, même dans l'Anathème. En outre, le relais ne peut être piraté.						

SHUN O'BRIAN

« L'EGARE »

MÉTA-ARMURE WARRIOR

On ne connaît de Shun que les rumeurs qui parlent de lui, car, de son côté, il est assez peu loquace sur lui-même et son histoire. Ses manies de tout compter et sa façon de s'exprimer font généralement croire à ses interlocuteurs qu'il est simple d'esprit. On raconte de lui qu'il viendrait de la banlieue de Dublin et que, lors de la grande bataille, il aurait lancé une pierre sur une entité de l'Anathème aux prises avec Arthur pour détourner son attention et permettre au Seigneur de le pourfendre. Arthur l'aurait donc ramené avec lui pour passer les tests, mais il ne serait arrivé à rien, que ce soit cognitivement ou physiquement, jusqu'à ce qu'Arthur vienne assister à ses efforts. Là, il se serait révélé être un autre homme, en symbiose totale avec l'armure Warrior. Lamorak a été réticent à accepter Shun dans sa section. On racontait de lui qu'il ne savait pas où se trouvaient ses quartiers et que personne ne comprenait ses paroles, si ce n'était Arthur. Mais, lors d'une opération de routine, sa coterie est tombée dans un guet-apens. Pour permettre à ses coéquipiers de gagner une place en sécurité, il s'est opposé seul aux créatures. Personne ne sait ce qu'il s'est passé, il est juste revenu comme si de rien n'était. Depuis, on raconte ses exploits sur le champ de bataille sans y croire vraiment. On dit qu'en combat, ce n'est plus le même homme, qu'il glisse entre les coups comme guidé par un esprit guerrier. On dit aussi qu'il a beaucoup de succès auprès des rebuts parce qu'il est la gentillesse incarnée et qu'il sait parler aux gens simples. Pour beaucoup, il mérite sa place aux côtés d'Arthur pour assurer sa protection.

Description : Shun a à peine plus de 20 ans, mais ses cheveux sont longs et complètement blancs, comme s'ils avaient vieilli promptement. Il porte un bouc, blanc aussi, et ses yeux sont d'un bleu perçant. D'abord svelte, il s'est forgé un corps robuste à force de volonté et d'entraînement.

Section : Gargoyle

Archétype : Survivant

Haut fait : Le renouveau de l'espoir

Blason : Cheval

Avantages : Dur à cuire / Chevalier véritable

Inconvénients : Mauvaises intuitions / Surprotecteur

Motivation majeure : Obtenir la reconnaissance d'Arthur

Motivations mineures : Protéger les innocents / Être fidèle, loyal et protecteur envers Arthur / Tuer de puissantes créatures

Langues parlées : Anglais

IA - G.I.N.B.T « IA »

L'Impératrice – La Maison-Dieu – La Tempérance – La Papesse – L'Ermite

Caractère : IA est une intelligence artificielle particulièrement autonome qui a de nombreuses fois sauvé la vie de Shun. Certains disent même que c'est elle qui dirige son armure.

Atouts : Protection maternelle / Vertueuse

Handicap : Réflexion intense



KNIGHT

LUCA « PANTER » DENZ.

META-ARMURE PALADIN

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Dur à cuire** : Le personnage est plus résistant que la moyenne. Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires, ce qui augmente son total de PS de 5.
Guérison rapide : Le personnage est doté d'un métabolisme plus rapide que la normale. Le PJ met deux fois moins de temps à récupérer ses PS et, lorsqu'il récupère des PS grâce à des soins, des nanoM ou des nuds médicaux, il en récupère toujours 3 de plus.

INCONVÉNIENTS **Forcené** : Le héros pense que la violence et la force sont les meilleures armes du Knight contre l'Anathème. 1x par partie, le MJ peut obliger le PJ à lancer une attaque sur un ennemi si l'équipe prend trop de temps à réfléchir.
Marqué par les ténèbres : Le PJ a vu beaucoup de choses dans l'obscurité de l'Anathème. Il reçoit un malus de 2D à ses interactions sociales en dehors de sa coterie ou sa section.

MOTIVATION MAJEURE Écraser un gros, très gros adversaire

MOTIVATIONS MINEURES Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger / Protéger un équipier en danger / Passer du bon temps avec ses amis / Briller par son excellence

BLASON Lion

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

1 _____

DÉFENSE
 4
 AVEC ARMURE
 4 SANS ARMURE

RÉACTION
 5
 AVEC ARMURE
 4 SANS ARMURE

INITIATIVE
 2
 AVEC ARMURE
 1 SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ
 ACTUEL 45
 TOTAL

POINTS D'ESPOIR
 ACTUEL 50
 TOTAL

POINTS D'HÉROISME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 5
BÊTE 4
MACHINE 4
DAMIE 2
MASQUE 2

Déplacement 2 OD
 Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
 Nv2 : Ignore petits obstacles
 Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
 Nv4 : Ignore les grands obstacles
 Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne 3 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Agit quand même à 0 PS
 Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
 Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir 4 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Aura 1 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ciblé en dernier par humains
 Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
 Nv4 : Attire l'attention 1 tour
 Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discretion 1 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : + *Discretion* aux dgts sans OD
 Nv3 : Marche en silence courte/moy.
 Nv4 : Invisible si immobile
 Nv5 : + *Discretion* aux dgts avec OD

Force 5
 Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
 Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
 Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
 Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
 Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat 4
 Nv1 : -----
 Nv2 : Au contact +2 *réaction*
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir 4
 Nv1 : Accès base d'infos
 Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
 Nv3 : +1D6 aux soins donnés
 Nv4 : Accès toutes bases de données
 Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole 1
 Nv1 : Parler maintient en vie
 Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
 Nv3 : Imite voix déjà entendue
 Nv4 : Hypnotise les humains
 Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité 1
 Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Jamais désarmé
 Nv4 : Ignore *lourd*
 Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance 4 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore choc 1
 Nv3 : +6 PS
 Nv4 : Ignore choc 2
 Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct 3 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
 Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
 Nv4 : Ignore les attaques surprise
 Nv5 : Ignore les embuscades

Technique 3 OD
 Nv1 : Connex. machine au contact
 Nv2 : Connaît toutes machines ?
 Nv3 : Connex. à portée lointaine
 Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
 Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid 1 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore malus liés au stress
 Nv3 : Relance jet d'espoir raté
 Nv4 : Ignore capacité *peur*
 Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception 1 OD
 Nv1 : Zoom X400
 Nv2 : Zoom audio
 Nv3 : Zomm olfactif
 Nv4 : Infos précises *via* RA
 Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

CHAMP DE FORCE SHRINE

Le Shrine est un puissant champ de force qui prend la forme d'un dôme bleuté de 6 m de diamètre, pouvant abriter d'autres personnes et/ou méta-armures. À l'intérieur, chaque personne bénéficie de 6 points de CdF qui s'ajoutent à ceux déjà présents. L'effet s'annule à la moindre sortie et il faut y entrer une nouvelle fois pour regagner l'effet. Les alliés ou ennemis doivent posséder une caractéristique *Force* de 5 ou un aspect *Chair* de 10 minimum pour y entrer. Une bande pouvant franchir le Shrine inflige son débordement aux personnages à l'intérieur et, si elle possède des armes de tir, elle inflige son débordement sans avoir besoin d'être à l'intérieur. Mais, dans tous les cas, le bonus de CdF fonctionne contre les bandes, quel que soit leur score de *Chair*. Les alliés, les chevaliers et n'importe quelle munition peuvent traverser le dôme de l'intérieur vers l'extérieur. Les Shrines ne peuvent pas se superposer, leurs bonus ne se cumulent pas. Ils ne peuvent pas être déplacés ni créés plusieurs fois par la même armure.

ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
Aucune	1 tour	Contact	1
		Moyenne	2 si déployé à distance

MODE WATCHTOWER

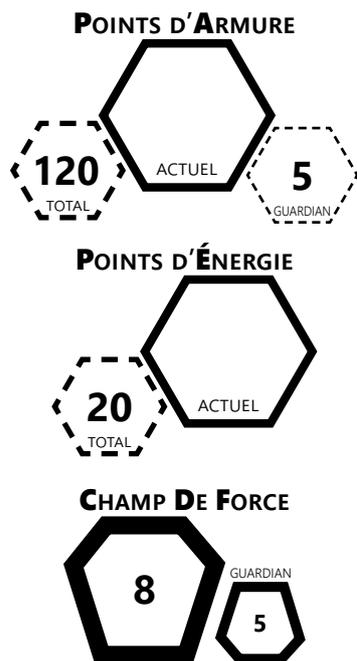
La méta-armure ne peut plus se déplacer et voit sa valeur de *réaction* divisée par deux. Dès le tour suivant, elle reçoit à chaque tour une action de combat supplémentaire qui doit être uniquement utilisée pour le tir. Chacune des actions de combat peut être utilisée pour tirer en mode akimbo, si le style de combat correspondant est actif. Les éventuelles attaques supplémentaires obtenues grâce à des modules, aux effets d'une capacité (comme les impulsions d'une Warmaster alliée) ou encore à des tourelles d'épaule (qui tirent avec une action de mouvement) s'ajoutent aux attaques possibles avec le mode Watchtower.

ACTIVATION	DURÉE	ÉNERGIE
Action de déplacement ou 3 secondes en dehors d'une phase de conflit	Jusqu'à désactivation	2 + 1 par tir supplémentaire

LENTE ET LOURDE

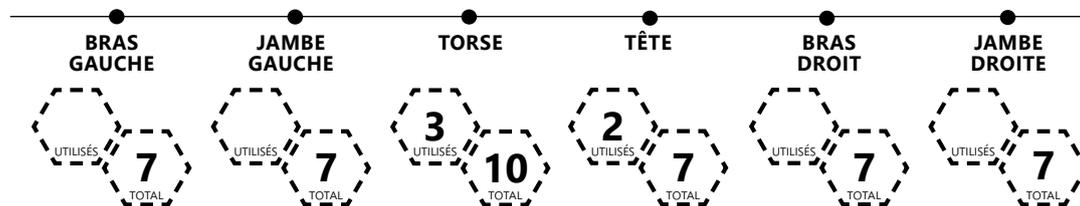
La méta-armure Paladin ne peut pas utiliser de module de course, de module de déplacement silencieux ou de module de saut. En outre, le MJ peut toujours décider qu'il est risqué pour l'armure de passer sur certains types de sols, trop fragiles. Enfin, la difficulté des tests base *Discrétion* et *Déplacement* avec la méta-armure Paladin est toujours augmentée d'un niveau (si la difficulté de base est facile (1), la difficulté passe à faisable (2)).

FICHE D'ARMURE

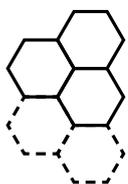


NOM	LUCA DENZ	MÉTA-ARMURE	PALADIN
------------	------------------	--------------------	----------------

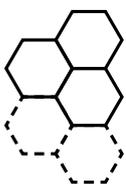
SLOTS



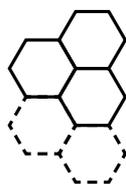
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

ARME	Morgenstern	PG	15
DÉGATS	3D6 (9) + Force + Force (par lesté)	VIOLENCE	1D6 (3)
EFFETS	Lesté	PORTÉE	Contact
ARME	Pistolet mitrailleur	PG	25
DÉGATS	3D6 (9)	VIOLENCE	4D6 (12)
EFFETS	Jumelé (akimbo) / meurtrier / ultraviolence	PORTÉE	Moyenne
		ÉNERGIE	-

MODULES

MODULE	Voyager	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	-	DURÉE	-	PORTÉE	-	ÉNERGIE	-
EFFETS	Le porteur n'a pas besoin de manger ou de boire durant la mission en cours, avec un maximum de 30 jours passés sans ingurgiter d'eau et de nourriture.						
MODULE	Désignation	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Longue	ÉNERGIE	2
EFFETS	Désigne une cible à portée longue ou moins. L'utilisateur et ses alliés gagnent 1 réussite auto. pour la toucher et ignorent les échecs critiques.						
MODULE	Fumigène	NIVEAU	-	PG	Section	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le porteur de l'armure et tout PJ / PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en <i>défense/réaction</i> et un malus de 3D à l'att. à distance. Effet annulé par les aspects <i>Bête</i> exceptionnelle, <i>Machine</i> exceptionnelle, <i>Masque</i> exceptionnel et par les systèmes de vue alternative.						
MODULE	Vue alt. (prédatrice)	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Permet de désigner un ennemi et de le suivre à travers les obstacles jusqu'à une distance de 2 kilomètres.						
MODULE	Déplacement silencieux	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à chaque jambe + 1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	1 tour / 6 secondes	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le personnage peut se déplacer en silence, ses mouvements n'émettent quasiment aucun son. Il reçoit un bonus de 2 dés lorsqu'il effectue un jet de <i>Discrétion</i> combo <i>Déplacement</i> ou combo <i>Combat</i> . - uniquement à partir de 250 PG						

LUCA DENZ

«PANZER»

MÉTA-ARMURE PALADIN

Luca Denz a eu une enfance sans histoire. Son père était employé de bureau, sa mère coach dans une salle de sport. Il était bon à l'école, n'a jamais été un enfant à problèmes. Il peinait cependant à trouver la voie qui lui convenait et elle s'est révélée à lui lors de son service militaire. Luca a compris que c'était ça qu'il ferait : protéger autrui. Il a effectué une brillante carrière dans l'armée en tant qu'officier balistique au grade de capitaine. Les armes, les canons et les munitions n'avaient plus aucun secret pour lui. C'est lors du combat contre l'Anathème qu'il s'est illustré. À la tête d'une division blindée, il était en charge de repousser un assaut de la Bête sur la ville de Stuttgart. La lutte a été dure et de nombreux hommes sont tombés durant la bataille. Luca n'a pas hésité à se placer en avant pour que son véhicule encaisse la plus grosse partie de la charge ennemie. Le clou de la bataille a eu lieu quand il a stoppé net l'avancée d'un behemot sur un groupe de civils en pleine évacuation. Son char d'assaut a tiré à bout portant dans le ventre de la créature. Celle-ci s'est effondrée de toute sa masse sur le blindé. La bataille était finie, mais il a fallu deux jours de travail pour extraire un capitaine exténué, déshydraté, mais bel et bien vivant des décombres. Ce tour de force lui a valu d'être repéré par Arthur et Merlin et il a été l'un des premiers chevaliers à revêtir l'armure Paladin. On lui donne maintenant le nom de Panzerkraftwagen... Panzer pour les amis.

Description : Panzer possède un physique impressionnant et raffiné. Du haut de son 1,96 m, il affiche une musculature sculptée par des années de discipline et d'entraînement intensif. Sa carrure imposante inspire naturellement le respect, mais c'est son sourire enjôleur qui apporte une touche de chaleur à son apparence. Il exhibe avec fierté les cicatrices qu'il a acquises au fil du temps.

Section : Ogre

Archétype : Combattant

Haut fait : Combat de titans

Blason : Lion

Avantages : Dur à cuire / Guérison rapide

Inconvénients : Forcené / Marqué par les ténèbres

Motivation majeure : Écraser un gros, très gros adversaire

Motivations mineures : Ne jamais fuir devant un ennemi s'il met des innocents en danger / Protéger un équipier en danger / Passer du bon temps avec ses amis / Briller par son excellence

Langues parlées : Anglais, allemand

IA - K.W.G.Z.N «Wolgaz»

La Force – La Justice – L'Impératrice – Le Chariot – La Tempérance

Caractère : Wolgaz se prend pour l'entraîneur personnel de Panzer, l'accompagnant dans tous ses combats. Sa motivation pour la gloire est telle qu'elle tentera de pousser Panzer dans ses retranchements, sans jamais fléchir.

Atouts : Combative / Impétueuse

Handicap : Impétuosité



KNIGHT

COLOMBE « HAPER » NIELSEN

META-ARMURE PRIEST

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Mémoire efficace** : Le personnage a une mémoire qui lui permet de se rappeler à peu près tout. Une fois par séance de jeu, il peut demander au MJ de lui fournir un savoir académique ou un souvenir.

Magnétique : De par sa gestuelle ou son magnétisme, le héros attire l'attention. Il bénéficie de +1 réussite auto. à tous ses jets base *Aura* lorsqu'il interagit avec des humains.

INCONVÉNIENTS **Trop prudent** : Le personnage est si prudent qu'il agit plus lentement que prévu. Le PJ lance 2D6 au lieu de 3D6 pour déterminer son *initiative*.

Rat d'atelier : Le PJ était plus souvent à l'atelier que sur le terrain et il est encore mal habitué aux créatures et horreurs de l'Anathème. Celui-ci subit automatiquement le résultat échec critique de la capacité *peur*.

MOTIVATION MAJEURE Trouver une solution pour mettre fin à l'Anathème

MOTIVATIONS MINEURES Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué / Protéger les innocents / Apaiser les conflits

BLASON Aigle

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

4

DÉFENSE

1
AVEC ARMURE

1
SANS ARMURE

RÉACTION

7
AVEC ARMURE

5
SANS ARMURE

INITIATIVE

3
AVEC ARMURE

3
SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ

ACTUEL

22
TOTAL

POINTS D'ESPOIR

ACTUEL

50
TOTAL

POINTS D'HÉROÏSME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 2

BÊTE 2

MACHINE 5

DAME 5

MASQUE 3

Déplacement

2 OD

- Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore les grands obstacles
- Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne

1 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir

3 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Aura

4 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discrétion

1 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : + *Discrétion* aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence courte/moy.
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + *Discrétion* aux dgts avec OD

Force

1

- X Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
- Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
- Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
- Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
- Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat

1

- Nv1 : -----
- Nv2 : Au contact +2 *réaction*
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir

4

- X Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales < 2km
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole

4

- Nv1 : Parler maintenant en vie
- Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité

3

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore *lourd*
- Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance

1 OD

- X Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore *choc* 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore *choc* 2
- Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct

1 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
- Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
- Nv4 : Ignore les attaques surprise
- Nv5 : Ignore les embuscades

Technique

5 OD

- X Nv1 : Connex. machine au contact
- X Nv2 : Connaît toutes machines ?
- Nv3 : Connex. à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
- Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid

3 OD

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore malus liés au stress
- Nv3 : Relance jet d'espoir raté
- Nv4 : Ignore capacité *peur*
- Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception

3 OD

- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises *via* RA
- Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE NANOC

Grâce au mode nanoC, le personnage peut créer des formes simples et géométriques en nanomachines métalliques et grouillantes d'une taille de 3 m³ maximum, des objets détaillés d'une taille de 2 m³ maximum et des objets mécaniques, électriques ou électroniques de 1 m³ maximum. Si une construction paraît trop complexe, le MJ peut augmenter le temps de création et le coût en énergie et, bien entendu, il peut refuser toutes les constructions qui lui paraissent impossibles.

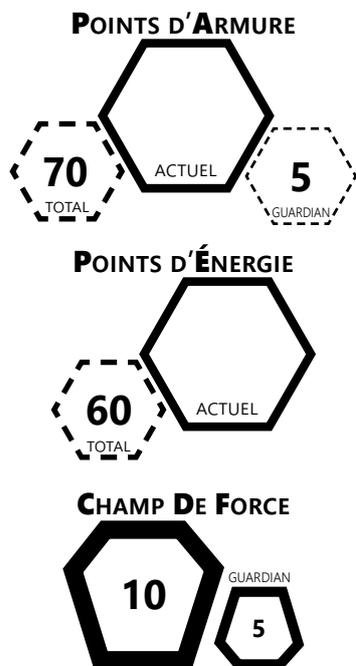
	ACTIVATION	DURÉE	ÉNERGIE
FORME DE BASE	Action de déplacement	1 minute ou 10 tours en phase de conflit	3
OBJET DÉTAILLÉ	Action de combat		6
OBJET COMPLEXE	1 tour		9

MODE MECHANIC

Grâce au mode Mechanic, le personnage peut diffuser des nanoC, et ainsi réparer la méta-armure, le véhicule ou l'équipement d'une personne ou d'un allié.

	ACTIVATION	DURÉE	ÉNERGIE
CONTACT	Action de déplacement	Instantanée	4
DISTANCE			6

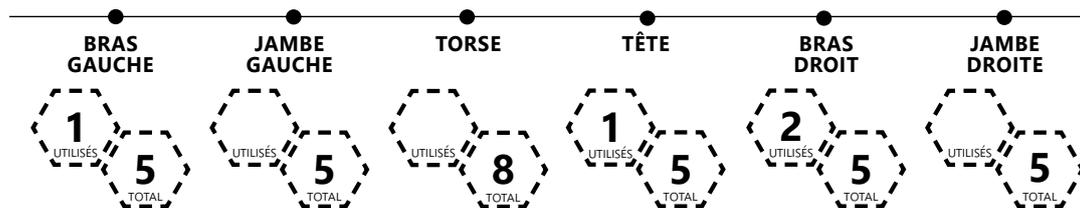
FICHE D'ARMURE



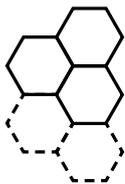
NOM COLOMBE
NIELSEN

MÉTA-ARMURE PRIEST

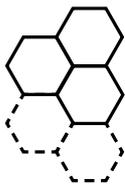
SLOTS



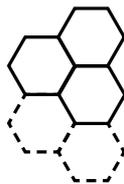
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

ARME	Pistolet de service (tir)						PG	-	
	DÉGATS	2D6 (6) + 6		VIOLENCE	1D6 (3)	PORTÉE	Moyenne	ÉNERGIE	-
	EFFETS	Silencieux							
ARME	Pistolet de service (contact)						PG	-	
	DÉGATS	1D6 (3) + Force		VIOLENCE	1	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
	EFFETS	Silencieux							
ARME	Marteau-épieu (contact)						PG	-	
	DÉGATS	3D6 (9) + Force		VIOLENCE	1D6 (3)	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
	EFFETS	Perce armure 40							
ARME	Marteau-épieu (tir)						PG	-	
	DÉGATS	3D6 (9) + 12		VIOLENCE	3D6 (9) + 12	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	-
	EFFETS	Dégâts continus 3 / dispersion 3 / lumière 2 / chargeur 1							

MODULES

MODULE	Canon balder				NIVEAU	-	PG	30	SLOTS	2 à un bras	
ACTIVATION	Action de dépl.	DURÉE	Instant.	DÉGATS	1D6 (3) / + 1D6 par 2 PE dépensés (3D6 max)	VIOLENCE	1D6 (3) / + 1D6 par 2 PE dépensés (3D6 max)	PORTÉE	Moyenne	ÉNERGIE	1
EFFETS	Anti-Anathème										
MODULE	Attaque sur casque				NIVEAU	-	PG	10	SLOTS	1 à la tête	
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Instant.	DÉGATS	1D6 (3)	VIOLENCE	-	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Chargeur 6 / Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.										
MODULE	Grappin		NIVEAU	-			PG	20	SLOTS	1 à un bras	
ACTIVATION	Action de combat		DURÉE	Instantanée			PORTÉE	-	ÉNERGIE	1	
EFFETS	Le personnage obtient un bonus de 1 réussite automatique pour escalader une paroi de 50 m ou moins et empêche les échecs critiques en escalade. L'arme peut rapprocher un ennemi avec un aspect <i>Chair</i> inférieur à 8 d'un rang de portée, une cible à portée moyenne passe alors à portée courte. Si l'ennemi visé a un aspect <i>Chair</i> de 14 ou plus, c'est le héros qui se rapproche de lui grâce au grappin.										

COLOMBE NIELSEN

«HAPER»

MÉTA-ARMURE PRIEST

Colombe est née à Voss dans les fjords norvégiens. Petite dernière d'une famille de six enfants et seule fille, elle a appris les notions de respect des autres et de médiatrice au milieu de ses frères très chameilleurs. Après des études d'archéologie, elle a passé quelques mois au Tibet avant de partir faire le tour du monde. Autodidacte, elle s'intéressait à l'architecture, l'histoire et même la médecine, couvrant de nombreux cahiers de sa fine écriture. C'est à ce moment-là que l'Anathème est arrivé. Elle a passé l'année qui a suivi en France à essayer de comprendre l'Anathème et à aider comme elle le pouvait les populations en proie à la panique et à la désorganisation avant de rejoindre Londres lors de la présentation des immortels. Il lui a fallu jouer de beaucoup de patience et de persuasion pour arriver à avoir un entretien avec un homme qui semblait désireux d'étudier l'Anathème à sa manière, James Niakaté. Lors de la présentation de la première méta-armure, elle lui a prouvé qu'elle avait sa place à ses côtés en servant de médiatrice auprès du public. C'est ainsi que Colombe a participé à la création du Knight. Rejoignant la section Giant, son calme et son organisation ont permis de canaliser le jeune génie qu'était Gauvain. Plusieurs mois plus tard, on lui a proposé de tenter les tests pour une méta-armure et elle s'est bientôt retrouvée porteuse d'une armure Priest.

Description : Colombe est une jeune femme assez grande pour une silhouette qu'on pourrait qualifier de menue. Elle a une allure fière et distinguée et tient sa tête haute. Son visage est plutôt souriant, même si parfois il peut abriter des regards des plus sérieux. Des longs cheveux d'un blanc quasi immaculé entourent ce visage fin où deux pupilles d'un vert émeraude se distinguent sur une peau claire.

Section : Giant

Archétype : Voyageur

Haut fait : Création du Knight

Blason : Aigle

Avantages : Mémoire efficace / Magnétique

Inconvénients : Trop prudent / Rat d'atelier

Motivation majeure : Trouver une solution pour mettre fin à l'Anathème

Motivations mineures : Faire respecter le code d'honneur du Knight lorsqu'il semble bafoué / Protéger des innocents / Apaiser des conflits

Langues parlées : Anglais, norvégien, japonais, espagnol

IA - CH.U.D.E.V « Hvit »

Le Monde – Le Fou – L'Empereur – La Lune – L'Amoureux

Caractère : L'IA de Colombe est une éternelle insatisfaite. Toujours avide de découvrir de nouvelles choses, de questionner sa porteuse, elle n'en est pas moins mesurée et prompte à proposer des tactiques pour calmer toutes les situations épineuses.

Atouts : À l'unisson / Force morale

Handicap : Somnambule



KNIGHT

BAO « SILVER » DINH QUI LONG TUONG

META-ARMURE WARMASTER

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Code moral** : Le personnage dispose d'un code moral qui balise sa vie. Le PJ dispose d'une motivation mineure supplémentaire intitulée : respect du code.
Instinct animal : Le PJ possède un instinct très prononcé qui lui permet de percevoir des choses et des événements en avance. Il reçoit un bonus de +10 en *initiative* lors des embuscades et conserve sa *défense* et sa *réaction* si pris par surprise ou attaqué dans le dos.

INCONVÉNIENTS **Trouble mental** : Le PJ possède une liste des êtres chers qu'il a perdus dans les ténèbres et dont il cite les noms pour regagner son calme.
Humaniste : Le personnage est attaché à la vie humaine, même corrompue. Il essaie toujours de sauver le maximum de personnes, désespérées ou non. Pour symboliser cela, lorsque le PJ doit subir la capacité *désespérant*, il perd 1D6+6 points d'espoir.

MOTIVATION MAJEURE Déterminer le sort de sa famille

MOTIVATIONS MINEURES Empêcher la mort d'innocents / Sauver des gens du désespoir / Accomplir les objectifs coûte que coûte / Respecter le code : protéger les chevaliers

BLASON Sanglier

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

3



ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 3

BÊTE 6 *INSTABLE*

MACHINE 3

DAME 3

MASQUE 2

Déplacement 2 **OD**

- Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore les grands obstacles
- Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne 6 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir 1 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Aura 3 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Créer 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discrétion 1 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : + *Discrétion* aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence courte/moy.
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + *Discrétion* aux dgts avec OD

Force 2

- Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
- Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
- Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
- Nv4 : +12 dégâts / soulève 30t
- Nv5 : +15 dégâts / soulève 80t

Combat 4

- Nv1 : -----
- Nv2 : Au contact +2 *réaction*
- Nv3 : Akimbo 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir 3

- Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales < 2km
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole 3

- Nv1 : Parler maintenant en vie
- Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité 1

- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore *lourd*
- Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance 3 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore *choc* 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore *choc* 2
- Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct 2 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
- Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
- Nv4 : Ignore les attaques surprise
- Nv5 : Ignore les embuscades

Technique 2 **OD**

- Nv1 : Connex. machine au contact
- Nv2 : Connaît toutes machines ?
- Nv3 : Connex. à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
- Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid 3 **OD**

- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore malus liés au stress
- Nv3 : Relance jet d'espoir raté
- Nv4 : Ignore capacité *peur*
- Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception 1 **OD**

- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises *via* RA
- Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE WARLORD

Le porteur de l'armure peut améliorer à distance les méta-armures grâce aux « impulsions » et possède au départ 3 impulsions différentes. Une impulsion peut atteindre des alliés situés hors de vue ou invisibles. Viser plusieurs alliés et se viser soi-même avec une impulsion ne coûte aucune action suppl. autre que celle de base. Certaines impulsions peuvent être prolongées pour un coût égal à la moitié du coût total d'activation de l'impulsion (+ le coût d'éventuelles cibles supplémentaires), avec un minimum de 1 PE dépensé. Prolonger une impulsion ne coûte aucune action. Il est possible de prolonger plusieurs impulsions en même temps, mais on ne peut pas cumuler plusieurs fois la même impulsion sur une cible.

	ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE	EFFETS
ACTION	Action de déplacement	1 tour (peut être prolongé)	Lointaine	4 (+ 10 pour le porteur)	Un allié (et un seul) obtient une action de combat ou de déplacement suppl. lors de son prochain tour
ESQUIVE				3 par allié visé (+ 2 par tour par allié affecté et pour le porteur)	Un ou plusieurs alliés en armure voient leur <i>défense</i> et leur <i>réaction</i> augmenter de 2 pendant leur prochain tour
FORCE				2 par allié visé (+ 1 par tour par allié affecté et pour le porteur)	Une ou plusieurs armures alliées voient leur CdF augmenter de 2 pendant leur prochain tour
GUERRE				1 par allié visé (+ 1 par tour par allié affecté et pour le porteur)	Un ou plusieurs alliés en armure ajoutent +1D6 dégâts/violence à leurs armes pendant leur prochain tour
ÉNERGIE		Instantanée		1 à 5	Un allié en méta-armure, au choix du PJ, reçoit 1 à 5 PE. Le porteur ne peut pas se les octroyer à lui-même

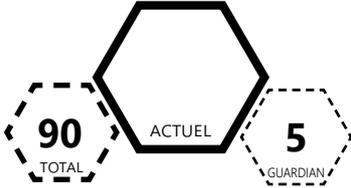
MODE WARLORD

En activant cette capacité, le chevalier est capable de détecter les faiblesses et les forces des ennemis (hostiles, salopards, patrons ou colosses) qu'ils soient humains, monstres des ténèbres ou machines. Le personnage ne peut faire qu'un seul choix par dépense d'énergie.

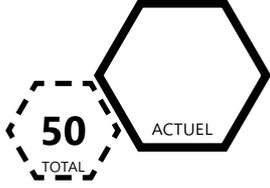
ACTIVATION	DURÉE	PORTÉE	ÉNERGIE
Action de déplacement	Instantanée	Lointaine	6
Découvrir tous les aspects d'un PNJ Découvrir les scores de <i>réaction</i> et de <i>défense</i> d'un PNJ Découvrir tous les aspects exceptionnels d'un PNJ Découvrir le ou les points faibles d'un PNJ		Découvrir les armes (et leurs statistiques) d'un PNJ Découvrir les scores de bouclier, d'armure et de santé d'un PNJ Découvrir toutes les capacités d'un PNJ Découvrir tous les aspects et valeurs dérivées d'une bande	

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



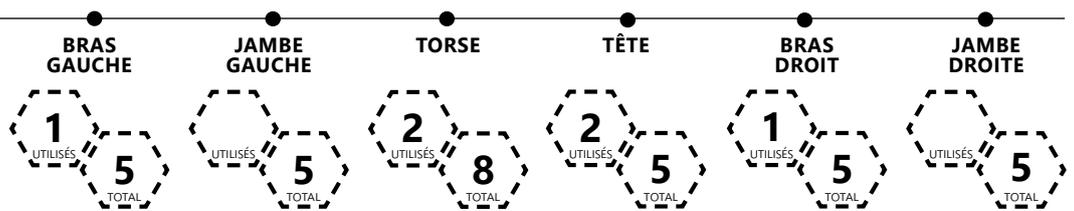
CHAMP DE FORCE



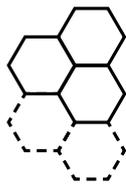
NOM BAO DINH
QUI LONG TUONG

MÉTA-ARMURE WARMASTER

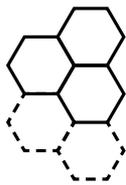
SLOTS



NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE

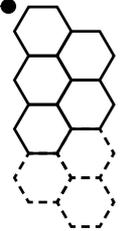


NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

MODULES

MODULE	Désignation	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Longue	ÉNERGIE	2
EFFETS	Désigne une cible à portée longue ou moins. L'utilisateur et ses alliés gagnent 1 réussite auto pour la toucher et ignorent les échecs critiques.						

NIVEAU 2

EFFETS	Peut désigner une bande et 2 hostiles, salopards, patrons ou colosses supplémentaires par utilisation.					PG	20
--------	--	--	--	--	--	----	----

MODULE	Tourelle automatique + shotgun escamotable			PG	30	SLOTS	2 au torse / 0 déployée
ACTIVATION	Action de dépl.	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	-	ÉNERGIE	-
DÉFENSE		RÉACTION		ARMURE		CDF	
0		0		50		6	
JET ATTAQUE	8D6 + 2 OD	DÉGÂTS	2D6 (6) + 10	VIOLENCE	2D6 (6)	PORTÉE	Moyenne
EFFETS	Barrage 2 / choc 1 / meurtrier / deux mains / Elle possède une action de combat à chaque tour						

MODULE	Attaque non létale			NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à un bras		
ACTIVATION	Action de combat	DURÉE	Instant.	DÉGÂTS	1D6 (3) + 6	VIOLENCE	1	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	-
EFFETS	Choc 1 / chargeur 6 / Si un ennemi atteint 0 PS en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 PS.										

MODULE	Pod fusées éclairantes	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 au bras ou torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	1D6 tours	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Chargeur 3 / Les humains qui ne sont pas en armure et qui ne possèdent aucune protection oculaire subissent un malus de 1D à toutes leurs actions, les créatures de l'Anathème subissent un malus de 2D. Tirer plusieurs fusées n'ajoute aucun bonus supplémentaire.						

MODULE	Flash	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	1 tour / 10 secondes	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	2
EFFETS	Lumière 2 / Permet au porteur d'éblouir son ennemi. Si l'ennemi a un aspect <i>Chair</i> de 8 ou moins, il subit l'effet <i>choc 1</i> (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque).						

BAO DINH QUI LONG TUONG

«SILVER»

MÉTA-ARMURE WARMASTER

Originaire d'un village vietnamien, Bao a fait ses études de médecine en Angleterre. De retour dans son pays natal, il a fait face à l'arrivée de la Chair. L'Anathème l'a alors absorbé, ne lui laissant que de rares souvenirs cauchemardesques : des voisins, des amis massacrés de ses mains. Il a fini par réussir à quitter son village, déchirant les plaques de chair couvrant sa bouche pour hurler son dégoût vis-à-vis de ses propres actes. Il a entrepris une longue fuite vers Londres, le lieu de ses études, pour oublier ses actes et chercher la rédemption. Source d'information cruciale sur les effets du désespoir et de la Chair, il a été accueilli à Camelot avec un certain intérêt scientifique. Il a fini par devenir écuyer de Lancelot, usant de son expérience traumatisante pour tirer d'autres âmes hors des ténèbres. Bao ne sait pas s'il a tué sa famille, ses parents et sa sœur. Cette incertitude l'a hanté presque jusqu'au désespoir. C'est pourquoi il a bondi sur l'occasion de lutter contre une créature terrible sévissant au Vietnam. Sur place, il s'est couvert de gloire, mais son âme s'est ternie à jamais.

Description : Bao est un homme de taille modeste, mais de carrure épaisse et à la musculature étonnamment résistante. Son visage porte les séquelles terribles de son temps tombé dans le désespoir en Asie, composées de déchirures mal guéries sur les joues et d'absence de pilosité faciale.

Section : Dragon

Archétype : Survivant

Haut fait : Renouveau de l'espoir

Blason : Sanglier

Avantages : Code moral / Instinct animal

Inconvénients : Trouble mental / Humanité

Motivation majeure : Déterminer le sort de sa famille

Motivations mineures : Empêcher la mort d'innocents / Sauver des gens du désespoir / Accomplir les objectifs coûte que coûte / Respecter le code : protéger les chevaliers du Knight

Langues parlées : Anglais, vietnamien, japonais

IA - P.U.Y.S.E «Gold»

L'Étoile – Le Fou – La Roue-de-Fortune – Le Diable – La Lune

Caractère : Gold est une IA bienveillante envers le chevalier qu'elle sert de son mieux. Elle discute avec lui et le reconforte quand il doute ou lorsqu'il se sent seul.

Atouts : Passionnée / Roue de la fortune

Handicap : Illusions



KNIGHT

ANASTAZIE « HEL » KOVAROVA

META-ARMURE ROGUE

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Dur à cuire** : Le personnage est plus résistant que la moyenne. Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires, ce qui augmente son total de PS de 5.

Trompe la mort : Le héros semble être ignoré par la mort, comme s'il s'accrochait à la vie de toutes ses forces. Lorsqu'il est mis à l'agonie, il ignore le résultat « mort » sur la table des blessures et prend le résultat le plus proche. Utilisable 1x par mission.

INCONVÉNIENTS **Immunité déficiente** : Le héros possède une résistance aux maladies, aux poisons et aux toxines quasi nulle. Il subit le maximum de dégâts.

Marqué par les ténèbres : Le PJ a vu beaucoup de choses dans l'obscurité de l'Anathème. Il reçoit un malus de 2D à ses interactions sociales en dehors de sa coterie ou de sa section.

Paraplégique : Le PJ a perdu l'usage de ses jambes et ne marche qu'en méta-armure.

MOTIVATION MAJEURE Retrouver les restes de sa famille perdus en Tchèque

MOTIVATIONS MINEURES Accomplir les objectifs coûte que coûte / Protéger les innocents / Détruire de puissantes créatures

BLASON Sanglier

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

1 _____

DÉFENSE

7
AVEC ARMURE

6
SANS ARMURE

RÉACTION

1
AVEC ARMURE

1
SANS ARMURE

INITIATIVE

4
AVEC ARMURE

3
SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ

ACTUEL

39
TOTAL

POINTS D'ESPOIR

ACTUEL

50
TOTAL

POINTS D'HÉROISME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 4

BÊTE 6 *IMPRUDENT*

MACHINE 2

DAME 2

MASQUE 3

Déplacement 3 *OD*

Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
 Nv2 : Ignore petits obstacles
 Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
 Nv4 : Ignore les grands obstacles
 Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne 6 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Agit quand même à 0 PS
 Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
 Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir 1 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Aura 1 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : Ciblé en dernier par humains
 Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
 Nv4 : Attire l'attention 1 tour
 Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discrétion 2 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : + *Discrétion* aux dgts sans OD
 Nv3 : Marche en silence courte/moy.
 Nv4 : Invisible si immobile
 Nv5 : + *Discrétion* aux dgts avec OD

Force 4

Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500 kg
 Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
 Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
 Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
 Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat 6

Nv1 : -----
 Nv2 : Au contact +2 *réaction*
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir 1

Nv1 : Accès base d'infos
 Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
 Nv3 : +1D6 aux soins donnés
 Nv4 : Accès toutes bases de données
 Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole 1

Nv1 : Parler maintenant en vie
 Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
 Nv3 : Imite voix déjà entendue
 Nv4 : Hypnotise les humains
 Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité 3

Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Jamais désarmé
 Nv4 : Ignore *lourd*
 Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance 3 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore *choc* 1
 Nv3 : +6 PS
 Nv4 : Ignore *choc* 2
 Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct 3 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
 Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
 Nv4 : Ignore les attaques surprise
 Nv5 : Ignore les embuscades

Technique 1 *OD*

Nv1 : Connex. machine au contact
 Nv2 : Connait toutes machines ?
 Nv3 : Connex. à portée lointaine
 Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
 Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid 1 *OD*

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore malus liés au stress
 Nv3 : Relance jet d'espoir raté
 Nv4 : Ignore capacité *peur*
 Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception 1 *OD*

Nv1 : Zoom X400
 Nv2 : Zoom audio
 Nv3 : Zomm olfactif
 Nv4 : Infos précises via RA
 Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE GHOST

Grâce au mode Ghost, le PJ est invisible aux yeux des personnages ne disposant pas d'un aspect *Machine* exceptionnelle majeure et ne peut pas être détecté par leur ouïe. Pour les autres personnages (sauf ceux bénéficiant de l'aspect *Machine* exceptionnelle majeure), le héros gagne un bonus de 3 réussites auto. à ses jets lorsqu'il décide de passer inaperçu (déplacement, acrobatie, course, mais pas les attaques). Si le jet est raté, l'ennemi détecte la présence du chevalier. Les PNJ disposant d'une vision alternative ou d'une ouïe surdéveloppée sont considérés comme possédant 3 points d'aspect *Machine* supplémentaires (ou 2 réussites auto. dans le cas d'un PJ) pour détecter les chevaliers utilisant ce mode. Lorsque le PJ effectue une attaque de combat ou de tir, le mode Ghost s'arrête. Les attaques de combat ou de tir (uniquement avec des armes de tir possédant l'effet *silencieux* et toutes les armes de combat sauf celles possédant l'effet *lumière*) reçoivent cependant un bonus en dés au test et en bonus fixe aux dégâts égal à la *Discrétion* du porteur, OD compris (le score de *Discrétion* s'ajoute une nouvelle fois dans le combo même si ce score est déjà utilisé pour l'attaque, de plus ce score s'ajoute aux dégâts en plus des bonus déjà octroyés par l'effet *silencieux* ou l'OD2 de *Discrétion*). Seule la première attaque du tour du personnage dispose de ces bonus. Lorsque le chevalier atteint 250 PG accumulés, il peut payer 3 PE à chaque attaque pour maintenir son invisibilité et donc disposer des bonus ci-dessus. Si un chevalier redevient invisible après avoir attaqué une cible, l'ennemi attaqué est sur le qui-vive. Il faut donc que le chevalier réussisse un jet base *Discrétion* pour éviter de se faire repérer en utilisant la règle décrite plus haut.

ACTIVATION

DURÉE

ÉNERGIE

GHOST

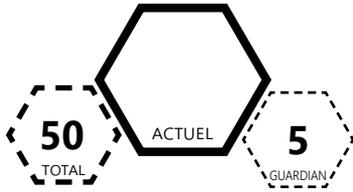
Aucune

1 tour ou 1 minute

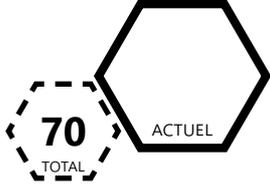
2 pour un tour en phase de conflit
 6 pour 1 min en dehors des phases de conflit

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



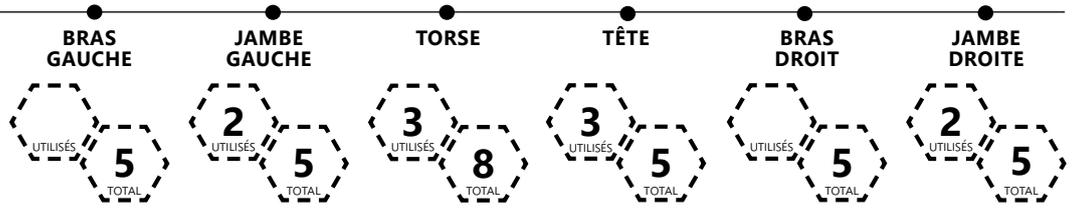
CHAMP DE FORCE



NOM
ANASTÁZIE
KOVÁŘOVÁ

MÉTA-ARMURE
ROGUE

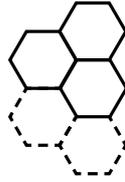
SLOTS



NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)

IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence

Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets

Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence

Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6

Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

ARME	Couteau de combat	PG	15
DÉGATS	3D6 (9) + Force + Dextérité (par orfèvrerie)	VIOLENCE	1D6 (3)
EFFETS	Orfèvrerie / silencieux / jumelé (ambidextrie)	PORTÉE	Contact
		ÉNERGIE	-

MODULES

MODULE	Attaque sur casque	NIVEAU	-	PG	10	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Instant.	DÉGATS	1D6 (3)	VIOLENCE	-
EFFETS	Chargeur 6 / Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.						
MODULE	Saut	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à chaque jambe
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Instantanée	PORTÉE	-	ÉNERGIE	3
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.						
MODULE	Flash	NIVEAU	1	PG	15	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	1 tour / 10 secondes	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	2
EFFETS	Lumière 2 / Permet au porteur d'éblouir son ennemi. Si l'ennemi a un aspect Chair de 8 ou moins, il subit l'effet choc 1 (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque).						
MODULE	Voyager	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	-	DURÉE	-	PORTÉE	-	ÉNERGIE	-
EFFETS	Le porteur n'a pas besoin de manger ou de boire durant la mission en cours, avec un maximum de 30 jours passés sans ingurgiter d'eau et de nourriture.						
MODULE	Fumigène	NIVEAU	-	PG	Section	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le porteur de l'armure et tout PJ / PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en défense/réaction et un malus de 3D à l'att. à distance. Effet annulé par les aspects Bête exceptionnelle, Machine exceptionnelle et Masque exceptionnel et par les systèmes de vue alternative.						
MODULE	Vue alt. (Prédatrice)	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Permet de désigner un ennemi et de le suivre à travers les obstacles jusqu'à une distance de 2 kilomètres.						
MODULE	Déplacement silencieux	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à chaque jambe + 1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	1 tour / 6 secondes	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le personnage peut se déplacer en silence, ses mouvements n'émettent quasiment aucun son. Il reçoit un bonus de 2 dés lorsqu'il effectue un jet de Discrétion combo Déplacement ou combo Combat.						

ANASTÁZIE KOVÁŘOVÁ



MÉTA-ARMURE ROGUE

Originaire d'un village tchèque d'une pauvreté absolue, survivre a été la première chose qu'Anastázie a apprise. Comme toujours face à l'adversité, lorsque les ténèbres sont apparues, elle a fui et survécu, laissant sa famille derrière elle. Les créatures de la Bête, quant à elles, l'ont poursuivie, attrapée, torturée, relâchée, et ainsi de suite dans un cycle mortifère et sans fin. Elle a finalement été secourue par une coterie de chevaliers du Knight. La sénéchal a vu dans le regard de la jeune femme une ténacité hors du commun et a compris qu'elle serait capable de grandes choses et aurait sa place dans la légende. La sénéchal se faisait appeler Kay et l'a recrutée au sein de sa section, malgré l'opposition d'autres lieutenants ne voyant en Anastázie qu'un être meurtri, une bête sauvage ayant perdu son humanité. Hel porte une méta-armure Rogue et a rapidement fait ses preuves au sein de sa section. Combattante hors du commun, elle est une référence lorsqu'il s'agit d'arpenter les ténèbres d'Europe. Enfin, elle est totalement dévouée à Kay, bien plus qu'à Arthur.

Description : Hel porte les séquelles de son passé au sein des ténèbres. Sa colonne vertébrale est brisée et son grand corps maigre supporte mal les lourds implants cybernétiques. Son armure dispose donc de modules spécifiques lui permettant de marcher et d'agir. Les cicatrices d'une griffure traversent son visage, déformant ses lèvres, son nez et son œil droit, anciennement marron, mais remplacé par un implant, le seul qu'elle puisse porter. Son crâne est rasé là où la cicatrice le parcourt, laissant le reste de la chevelure tomber du côté opposé.

Section : Ogre

Archétype : Survivant

Haut fait : Torturé dans les ténèbres / En territoire ennemi

Blason : Sanglier

Avantages : Dur à cuire / Trompe la mort

Inconvénients : Immunité déficiente / Marqué par les ténèbres / Paraplégique

Motivation majeure : Retrouver les restes de sa famille perdus en Tchéquie

Motivations mineures : Accomplir les objectifs coûte que coûte / Protéger des innocents / Détruire de puissantes créatures

Langues parlées : Anglais, tchèque

IA - Z.V.O.L.CH « Sokol »

Le Chariot – L'Amoureux – Le Soleil – Le Pendu – Le Monde

Caractère : L'IA de Hel est une conscience dotée d'un très fort caractère et possède un goût prononcé pour la mise en avant de son chevalier. Elle ne mâche pas ses mots et n'hésite pas à montrer son désaccord.

Atouts : Impétueuse / À l'unisson

Handicap : Orgueilleux



KNIGHT

ALICIA « JEGER » BERGSEN

META-ARMURE RANGER

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES Forteresse spirituelle : L'esprit du héros est un bastion impénétrable.

Le PJ dispose de 5 PE supplémentaires, ce qui augmente son score total de PE de 5.

Esprit d'acier : Le personnage est habitué à gérer ses émotions seul. S'il mécanique souvent ses émotions, il résiste mieux à l'Horreur et perd moins facilement espoir. Le PJ perd toujours 1 point d'espoir de moins que ne l'annoncent le MJ ou les dés.

INCONVÉNIENTS Marqué par les ténèbres : Le PJ a vu beaucoup de choses dans

l'obscurité de l'Anathème. Il reçoit un malus de 2D à ses interactions sociales en dehors de sa coterie ou sa section.

Solitaire : Habitué à la solitude, le PJ ne fait jamais totalement confiance aux autres. Lors d'un test d'aide, qu'il en soit le PJ central ou non, la difficulté du test augmente de 1.

MOTIVATION MAJEURE Chasser Ymir

MOTIVATIONS MINEURES Découvrir les secrets de l'Anathème / Abattre un colosse de l'Anathème / Disparaître alors qu'elle est suivie ou poursuivie

BLASON Serpent

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

1 _____

DÉFENSE



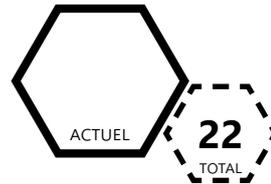
RÉACTION



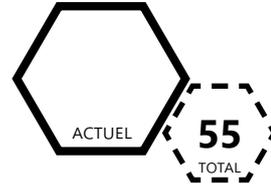
INITIATIVE



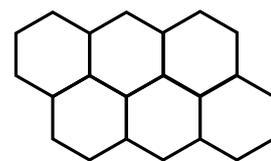
POINTS DE SANTÉ



POINTS D'ESPOIR



POINTS D'HÉROÏSME



ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 2
BÊTE 3
MACHINE 4
DAME 2
MASQUE 6
 ÉGOÏSTE

Déplacement

1 OD
 Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
 Nv2 : Ignore petits obstacles
 Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
 Nv4 : Ignore les grands obstacles
 Nv5 : Ignore dégâts chute < 50 m

Hargne

3 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Agit quand même à 0 PS
 Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
 Nv5 : Ignore capacité Anathème

Tir

4 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Aura

1 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ciblé en dernier par humains
 Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
 Nv4 : Attire l'attention 1 tour
 Nv5 : Ajoute Aura à la défense

Discrétion

4 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : + Discrétion aux dgts sans OD
 Nv3 : Marche en silence courte/moy.
 Nv4 : Invisible si immobile
 Nv5 : + Discrétion aux dgts avec OD

Force

1
 Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500 kg
 Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
 Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
 Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
 Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat

3
 Nv1 : -----
 Nv2 : Au contact +2 réaction
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir

3
 Nv1 : Accès base d'infos
 Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
 Nv3 : +1D6 aux soins donnés
 Nv4 : Accès toutes bases de données
 Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole

1
 Nv1 : Parler maintenant en vie
 Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
 Nv3 : Imiter voix déjà entendue
 Nv4 : Hypnotise les humains
 Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité

4
 Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Jamais désarmé
 Nv4 : Ignore lourd
 Nv5 : Réaction = score défense

Endurance

2 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore choc 1
 Nv3 : +6 PS
 Nv4 : Ignore choc 2
 Nv5 : - Endurance au débordement

Instinct

2 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Lance 2 fois l'initiative
 Nv3 : +3 par OD à l'initiative
 Nv4 : Ignore les attaques surprise
 Nv5 : Ignore les embuscades

Technique

2 OD
 Nv1 : Connex. machine au contact
 Nv2 : Connait toutes machines ?
 Nv3 : Connex. à portée lointaine
 Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
 Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid

1 OD
 Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore malus liés au stress
 Nv3 : Relance jet d'espoir raté
 Nv4 : Ignore capacité peur
 Nv5 : Ignore capacité domination

Perception

6 OD
 Nv1 : Zoom X400
 Nv2 : Zoom audio
 Nv3 : Zomm olfactif
 Nv4 : Infos précises via RA
 Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

FUSIL DE PRÉCISION POLYMORPHE POLYCALIBRE LONGBOW

Grâce au fusil Longbow, le chevalier en méta-armure Ranger peut choisir lui-même les dégâts et la violence de ses tirs. Chaque modification dure le temps d'un tir et activer une ou plusieurs modifications en même temps ne coûte aucune action. Enfin, le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs. L'effet n'est disponible que pour un seul tir (une seule attaque), mais ses conséquences peuvent perdurer au-delà d'un tour (exemple : *dégâts continus X, désignation...*). Il faut payer l'énergie idoine à chaque tir. Le profil du fusil Longbow se situe dans la partie armes.

VISION

Grâce au système de vision de l'armure Ranger, le personnage peut voir, pendant quelques secondes, des choses qui ne devraient pas être vues : des gaz, le vent, les maladies, la respiration, les créatures microscopiques, les ondes radio, l'Anathème, les pensées, etc. Le joueur indique au MJ ce qu'il désire voir et, en fonction de la difficulté de la vision, il doit dépenser de 5 à 10 PE, au choix du MJ. Le MJ décrit ensuite au PJ ce qu'il voit durant quelques secondes, il peut être très précis ou, à l'inverse, nébuleux, la Vision étant parfois peu précise. La Vision ne passe bien entendu que par la vue. Si le PJ choisit, par exemple, de voir les pensées d'une personne, il voit des mots ou des images, mais n'entend aucun son.

ACTIVATION

Action de déplacement en phase de conflit ou 6 secondes en dehors

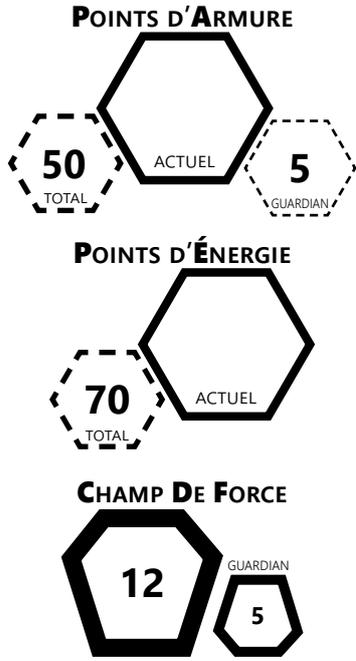
DURÉE

6 secondes

ÉNERGIE

5 à 10

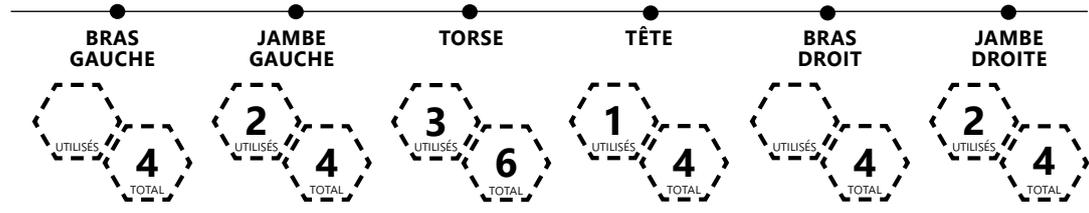
FICHE D'ARMURE



NOM ALICIA BERGESEN

MÉTA-ARMURE RANGER

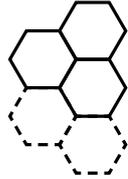
SLOTS



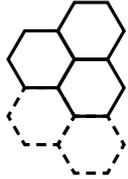
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

ARME	Fusil de précision polymorphe polycalibre Longbow				PG	-	
DÉGATS	3D6 (9)	VIOLENCE	1D6 (3)	PORTÉE	Moyenne	ÉNERGIE	-
EFFETS	Inventé par Merlin lui-même suite à la mort de plusieurs chevaliers lors du siège d'un avant-poste par des créatures colossales de l'Anathème, le fusil Longbow est taillé pour abattre les ennemis les plus gros et effacer les meutes d'abominations de la carte, le tout à n'importe quelle distance. Le chevalier peut ajouter des effets à ses tirs en dépensant les PE nécessaires. À chaque tir, il peut choisir jusqu'à trois effets distincts dans chaque liste et changer à chacun de ses tirs.						
	Lourd / deux mains / assistance à l'attaque						
	Augmentation de 1D6 de dégâts ou de violence pour chaque PE utilisé pour cet effet, dans la limite de +6D6 par action / augmentation de la portée (1PE par augmentation de portée)						
AMÉLIORATIONS	Choc 1 / dégâts continus 3 / désignation / perce armure 40 / silencieux / ultraviolence						
	Anti-véhicule / artillerie / dispersion 3 / lumière 4 / pénétrant 6 / perce armure 60						
	Pointeur laser (bonus de 3D6 au test du tireur à portée courte ou moyenne)						
Munitions drones (bonus de 3 réussites automatiques au test)						PG	30

MODULES

MODULE	Saut	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à chaque jambe
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Instantanée	PORTÉE	-	ÉNERGIE	3
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts bonus au contact seulement.						
MODULE	Pod fusées éclairantes	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 au bras ou torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	1D6 tours	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Chargeur 3 / Les humains qui ne sont pas en armure et qui ne possèdent aucune protection oculaire subissent un malus de 1D à toutes leurs actions, les créatures de l'Anathème subissent un malus de 2D. Tirer plusieurs fusées n'ajoute aucun bonus supplémentaire.						
MODULE	Fumigène	NIVEAU	-	PG	Section	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le porteur de l'armure et tout PJ / PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en <i>défense/réaction</i> et un malus de 3D à l'att. à distance. L'effet annulé par les aspects <i>Bête</i> exceptionnelle, <i>Machine</i> exceptionnelle, <i>Masque</i> exceptionnel et par les systèmes de vue alternative.						
MODULE	Vue alt. (prédatrice)	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Permet de désigner un ennemi et de le suivre à travers les obstacles jusqu'à une distance de 2 kilomètres.						
MODULE	Déplacement silencieux	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à chaque jambe + 1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	1 tour / 6 secondes	PORTÉE	-	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le personnage peut se déplacer en silence, ses mouvements n'émettent quasiment aucun son. Il reçoit un bonus de 2 dés lorsqu'il effectue un jet de <i>Discrétion</i> combo <i>Déplacement</i> ou combo <i>Combat</i> .						

ALICIA BERGESEN

«**JEGER**»

MÉTA-ARMURE RANGER

Alicia Bergesen a grandi dans les montagnes isolées du nord de la Norvège, élevée par son père, Bjorn, un ancien colonel devenu survivaliste. Dès son plus jeune âge, elle a appris les compétences essentielles pour survivre dans la nature sauvage : chasser, piéger et vivre en harmonie avec son environnement. Après la mort tragique de son père, Alicia s'est retrouvée seule dans la forêt pendant des mois, expérimentant son savoir. En 2032, elle s'est installée à Mestervik et est devenue garde du parc national de Rohkunborri. Sa vie a basculé avec l'arrivée de l'Anathème. Alors que le monde sombrait dans le chaos, Alicia a utilisé ses compétences pour protéger les habitants du village, devenant une chasseuse redoutable contre les créatures des ténèbres. Lors d'une attaque dévastatrice par une abomination géante surnommée « Ymir », elle a tenté de défendre Mestervik, mais est arrivée trop tard pour sauver les habitants. Bien que meurtrie dans son âme par le massacre, elle a grièvement blessé le monstre qui a fui dans les bois, mais a elle-même été gravement touchée. C'est alors qu'un chevalier errant du Knight l'a trouvée et l'a ramenée à Camelot où elle a été soignée et intégrée à l'organisation. En convalescence, Alicia a découvert la vie de chevaleresse et la menace que représente l'Anathème. Sa détermination à protéger les autres n'a fait que grandir et elle a rejoint la section Ogre, cherchant à traquer et à éliminer définitivement « Ymir » dans les ténèbres de Norvège. Au sein du Knight, Jeger est une figure silencieuse, mais respectée pour sa précision et sa détermination. Solitaire, elle apprécie les membres de sa coterie, mais ne se lie pas aux autres chevaliers.

Description : Alicia est une femme athlétique et robuste, avec des cheveux noirs en dreadlocks. Ses yeux bleu acier reflètent une détermination farouche, résultat de sa vie dans les rudes montagnes de Norvège. Mesurant 1,80 m, elle porte des tenues pratiques en matériaux résistants, adaptées à la chasse et aux missions sur le terrain. Sa peau est légèrement hâlée, marquée de quelques cicatrices discrètes. Elle dégage une présence imposante, alliant calme et maîtrise de soi, avec une aura de danger qui intrigue ceux qui croisent sa route.

Section : Ogre

Archétype : Survivant

Haut fait : Tueuse de ténèbres

Blason : Serpent

Avantages : Forteresse spirituelle / Esprit d'acier

Inconvénients : Solitaire / Marqué par les ténèbres

Motivation majeure : Chasser Ymir

Motivations mineures : Découvrir les secrets de l'Anathème / Abattre un colosse de l'Anathème / Disparaître alors qu'elle est suivie ou poursuivie

Langues parlées : Anglais, norvégien

IA - O.W.CH.K.X « CHOKH »

Le Soleil – La Justice – Le Monde – La Force – Le Pape

Caractère : Chokh est une IA rassurante qui représente pour Jeger son père disparu, une figure bienveillante et capable de lui apprendre beaucoup. Elle l'aide toujours et la pousse à se dépasser. Elle a cependant tendance à mettre Alicia sur un piédestal et la chute est parfois violente.

Atouts : Combative / À l'unisson

Handicap : Orgueilleux



KNIGHT

СЪЛЪТО «PHARILUX» АВАРС

МЕТА-АРМУРЕ БАРО

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Vrai artiste** : Le personnage est un réel artiste, maître dans son art et pouvant l'utiliser pour combattre les ténèbres. Lorsqu'il pratique un art du domaine du Verbe, les hostiles et salopards de l'Anathème situés à portée semblent changer de comportement. En fonction du genre de récit, d'histoire ou de poème, ils doivent utiliser un aspect particulier pour leurs actions, aspect qui est parfois amenuisé, affaibli.

INCONVÉNIENTS **Présomptueux** : Lorsqu'il prend la parole, le héros vante souvent ses « exploits » et ses qualités. En outre, il n'hésite pas à monter à l'assaut de créatures bien plus fortes que lui.

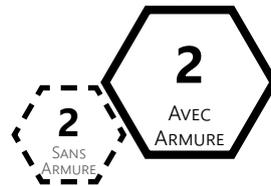
Toujours un doute : Le PJ subit un malus de 3D lors des entraides et aucun PJ ou PNJ allié ne peut utiliser de module ou d'avantage afin de lui faire regagner des points d'espoir.

MOTIVATION MAJEURE **Reconquérir sa villa de Dali** : La bâtisse est en elle-même une œuvre architecturale et recèle entre ses murs de nombreux chefs-d'œuvre.

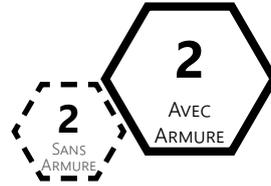
MOTIVATIONS MINEURES Être un artiste / Semer et récolter de l'amour / Ne jamais fuir devant l'ennemi

BLASON Lion

DÉFENSE



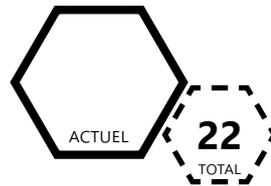
RÉACTION



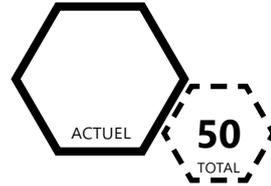
INITIATIVE



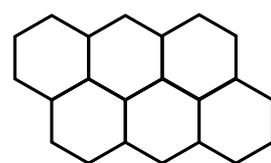
POINTS DE SANTÉ



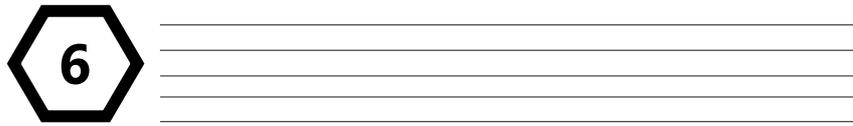
POINTS D'ESPOIR



POINTS D'HÉROÏSME



POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :



ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES



- Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore les grands obstacles
- Nv5 : Ignore dégâts chute < 50 m



- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité Anathème



- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée



- Nv1 : -----
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute Aura à la défense



- Nv1 : -----
- Nv2 : + Discrétion aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence courte/moy.
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + Discrétion aux dgts avec OD



- Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500 kg
- Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2 t
- Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10 t
- Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30 t
- Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80 t



- Nv1 : -----
- Nv2 : Au contact +2 réaction
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée



- Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore les échecs critiques



- Nv1 : Parler maintenant en vie
- Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission



- Nv1 : -----
- Nv2 : -----
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore lourde
- Nv5 : Réaction = score défense



- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore choc 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore choc 2
- Nv5 : - Endurance au débordement



- Nv1 : -----
- Nv2 : Lance 2 fois l'initiative
- Nv3 : +3 par OD à l'initiative
- Nv4 : Ignore les attaques surprise
- Nv5 : Ignore les embuscades



- Nv1 : Connex. machine au contact
- Nv2 : Connaît toutes machines ?
- Nv3 : Connex. à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
- Nv5 : Programmes instantanés



- Nv1 : -----
- Nv2 : Ignore malus liés au stress
- Nv3 : Relance jet d'espoir raté
- Nv4 : Ignore capacité peur
- Nv5 : Ignore capacité domination



- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises via RA
- Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE CHANGELING

Grâce aux nanomachines, la méta-armure peut se faire passer pour une créature, une personne, un être différent. Cette transformation par les nanomachines peut être étendue jusqu'à 3 m de rayon autour de l'armure pour générer des « faux êtres » supplémentaires. Le chevalier peut ainsi faire croire qu'il est accompagné ou augmenter la taille de sa fausse apparence. Les nanomachines sont toujours en mouvement et créent une sorte d'enveloppe molle sur la méta-armure. Le personnage transformé peut prendre ou ramasser des choses, mais si quelqu'un entre en contact avec lui, il lui est aisé de repérer la supercherie. Lorsque le mode est activé, la méta-armure génère une fausse apparence pouvant donner l'illusion qu'une autre personne est présente ou faire croire à la présence d'une machine, etc. Les transformations ainsi générées doivent provenir d'éléments que le personnage peut voir ou d'éléments pris dans la base de données de l'armure. En plus des apparences de base incluses dans l'IA, celle-ci scanne automatiquement les personnes et créatures avec lesquelles il est en contact direct pendant plus d'une minute. Les faux êtres ne peuvent s'éloigner à plus de 3 m du chevalier et sont totalement intangibles, incapables de se battre, de prendre des choses, etc. C'est au MJ de déterminer les limites du mode Changeling avec le PJ. Si le Bard utilise le mode et que sa présence ne pose pas de questions aux gens qui l'entourent, il ne provoque aucun test. Percer l'illusion (que ce soit pour un PJ ou un PNJ) nécessite de la concentration et est une action de déplacement. Cette action doit naître d'une volonté et n'est pas quelque chose d'automatique.

ACTIVATION

DURÉE

ÉNERGIE

TRANSFOR. PERSO
TRANSFOR. ÉTENDUE
FAUX ÊTRES

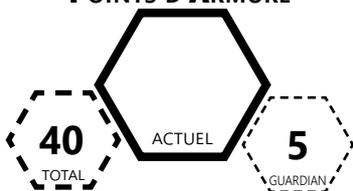
1 tour en phase de conflit
ou 6 secondes en dehors

Une scène, une phase
ou 1 h, peu importe la phase

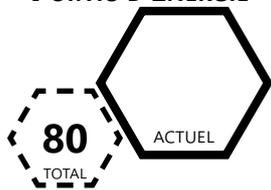
6
8
3 / « faux être » généré (4 max)

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



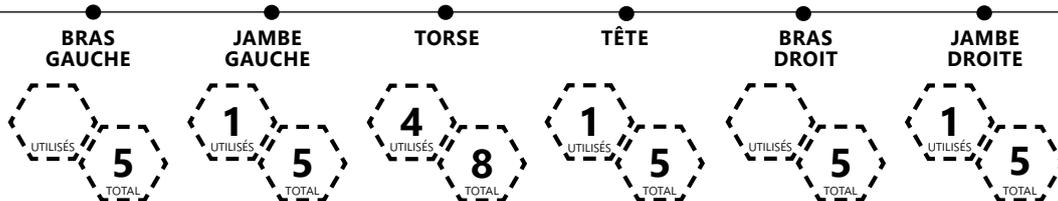
CHAMP DE FORCE



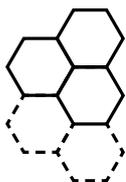
NOM
SYLVIO
ABARS

MÉTA-ARMURE
BARD

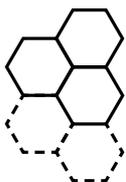
SLOTS



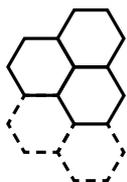
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE



NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

ARME					PG	30	
Épée batarde (une main)	4D6 (12) + Force + Dextérité (par orfèvrerie)	VIOLENCE	2D6 (6)	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Orfèvrerie						
Épée batarde (deux mains)	4D6 (12) + Force + Force (par lesté)	VIOLENCE	3D6 (9)	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Deux mains / lesté						

MODULES

MODULE	Saut	NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	1 à chaque jambe
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Instantanée	PORTÉE	-	ÉNERGIE	3
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts supplémentaires au contact seulement.						

MODULE	Fumigène	NIVEAU	-	PG	10	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	2
EFFETS	Le porteur de l'armure et tout PJ / PNJ à portée courte reçoivent un bonus de 2 en défense/réaction et un malus de 3D à l'att. à distance. L'effet annulé par les aspects Bête exceptionnelle, Machine exceptionnelle, Masque exceptionnel et par les systèmes de vue alternative.						

MODULE	Wingsuit	NIVEAU	-	PG	10	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Jusqu'à désactivation	PORTÉE	-	ÉNERGIE	3
EFFETS	Lorsque le module est utilisé, le personnage ne subit plus les dégâts de chute. De plus, il peut effectuer une action de combat à distance par tour en l'air, en subissant un malus de 2 réussites et gagne 2 à son score de réaction.						

MODULE	Caméraman	NIVEAU	-	PG	Section	SLOTS	1 à la tête
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Jusqu'à désactivation	PORTÉE	-	ÉNERGIE	1
EFFETS	Le casque de l'armure est équipé d'une caméra HD et d'un micro HF. Peut être activé à volonté sans coût.						

MODULE	Relais satellite	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à la tête ou torse
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Aucune	PORTÉE	-	ÉNERGIE	4
EFFETS	Permet d'avoir accès aux satellites du Knight et d'obtenir des relevés topographiques d'un lieu ainsi que des images très récentes (d'une journée à quelques minutes).						

MODULE	Drone d'espionnage	NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 au torse
ACTIVATION	Action de déplacement	DURÉE	Une scène / une phase de conflit	PORTÉE	Lointaine	ÉNERGIE	-
EFFETS	Ce petit hélicoptère quadruple rotors à l'allure de jouet est un outil d'espionnage silencieux. Équipé d'une caméra et d'un micro, il a une autonomie de 2 h et peut être envoyé jusqu'à 20 km. Il ne dispose pas d'aspect comme les autres PNJ, mais d'un profil simplifié (voir LdB – p. 438).						

SYLVIO ABARS

«PHARI LUX»

MÉTA-ARMURE BARD

Sylvio Abars est un artiste avec un grand A. Cet Italien de 40 ans sait jouer de son physique attrayant et de son charme ravageur, comme en atteste son ancienne carrière de comédien. Fantastique et enjôleur, il aime vanter ses exploits sur le champ de bataille, avec exagération diront certains. Combattant courageux et acharné, même les créatures de l'Anathème semblent boire ses paroles. Tout le monde s'accorde à dire qu'à ses talents d'acteur s'ajoutent, dans sa panoplie artistique, ceux d'excellent musicien, auteur, metteur en scène et même peintre à ses heures perdues. Il sait redonner courage et sourire à ceux lui accordant leur confiance. Sylvio vivait dans l'ancienne villa de Dali, choyant sa propre collection privée qu'il n'a pas pu entièrement emporter lors de sa fuite. Lors de l'arrivée de l'Horreur, on raconte qu'il est venu à Londres en paquebot avec des milliers de réfugiés qu'il nommait ses protégés. Il avait fui le nord de l'Espagne en camion, prenant un bateau au Portugal, bravant l'Atlantique et sauvant toujours plus de monde sur la route qui le menait à Humanité. Son cortège n'est pas passé inaperçu et lui a valu le surnom de Phari Lux. Il paraît qu'il est fin négociateur et excellent espion, mais personne ne peut en témoigner avec certitude, Sylvio se pavanant tout sourire, laissant un doute sur sa crédibilité. Certains disent que c'est un parvenu, d'autres aiment croire l'histoire qu'il s'est façonnée. Les plus observateurs pensent qu'il sert les intérêts de la section Korrigan.

Description : Sylvio est un beau quarantenaire qui s'assume. Ses longs cheveux bruns noués en queue de cheval et sa fine moustache lustrée font de lui l'Italien typique des films romantiques méditerranéens. Sa popularité en tant qu'artiste n'était guère médiatique de telle sorte que, si chacun connaît une de ses pièces ou un de ses rôles, personne ne l'identifie vraiment, ce qui plaît beaucoup à Palomydès. Ses talents de comédien n'étant plus à prouver, c'est tout naturellement qu'il arbore une méta-armure Bard.

Section : Korrigan

Archétype : Artiste

Haut fait : Porteur de lumière

Blason : Lion

Avantages : Vrai artiste (domaine du Verbe)

Inconvénients : Présomptueux / Toujours un doute

Motivation majeure : Reconquérir sa villa de Dali

Motivations mineures : Être un artiste / Semer et récolter de l'amour / Ne jamais fuir devant l'ennemi

Langues parlées : Anglais, italien

IA - A.T.M.O.S «Calliope»

Le Bateleur – L'Ermite – L'Arcane sans nom – Le Soleil – Le Diable

Caractère : Flamboyante, mais qui, par moments, est agacée par les paroles de Sylvio

Atouts : Lueur d'espoir / Créative

Handicap : Silence



KNIGHT

THOMAS « PROMETHEE » MAUPERDUIS

META-ARMURE WIZARD

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Rayonnement** : Le PJ est doté d'une aura naturelle qui reconforte les autres et leur permet de se dépasser. Les alliés du PJ gagnent un bonus d'1D lorsqu'ils l'aident, même en mode héroïque.

Créateur-né : La flamme artistique n'a jamais quitté le personnage et il continue son art. Il peut ajouter une motivation supplémentaire : Réaliser une œuvre.

INCONVÉNIENTS **Trouble mental** : Le PJ souffre du syndrome de Peter Pan.

Humaniste : Le personnage est attaché à la vie humaine, même corrompue. Il essaie toujours de sauver le maximum de personnes, désespérées ou non, et son moral risque de se briser lorsqu'il échoue. Pour symboliser cela, lorsque le PJ doit subir la capacité *désespérant*, il perd 1D6+6 points d'espoir.

MOTIVATION MAJEURE **Faire disparaître la penombra** : La penombra est pour le PJ un poison fait pour détruire les rêveurs. Il veut en venir à bout par tous les moyens.

MOTIVATIONS MINEURES Protéger les enfants / Ne jamais fuir devant l'ennemi / Aider une communauté de rebuts / Réaliser une œuvre

BLASON Lion

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

5

DÉFENSE

5
AVEC ARMURE

4
SANS ARMURE

RÉACTION

2
AVEC ARMURE

2
SANS ARMURE

INITIATIVE

2
AVEC ARMURE

2
SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ

ACTUEL

28
TOTAL

POINTS D'ESPOIR

ACTUEL

50
TOTAL

POINTS D'HÉROISME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 3

BÊTE 4

MACHINE 2

DAMIE 5

MASQUE 2

Déplacement

3

OD

- Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
- Nv2 : Ignore petits obstacles
- Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
- Nv4 : Ignore les grands obstacles
- Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne

4

OD

- Nv1 :
- Nv2 :
- Nv3 : Agit quand même à 0 PS
- Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
- Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir

1

OD

- Nv1 :
- Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
- Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Aura

5

OD

- X Nv1 :
- Nv2 : Ciblé en dernier par humains
- Nv3 : Créer 2 nouveaux contacts
- Nv4 : Attire l'attention 1 tour
- Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discrétion

2

OD

- Nv1 :
- Nv2 : + *Discrétion* aux dgts sans OD
- Nv3 : Marche en silence courte/moy.
- Nv4 : Invisible si immobile
- Nv5 : + *Discrétion* aux dgts avec OD

Force

2

Combat

3

- Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
- Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
- Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
- Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
- Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat

3

- X Nv1 :
- Nv2 : Au contact +2 *réaction*
- Nv3 : Akimbo 1 seul dé malus
- Nv4 : Ambidexte 1 seul dé malus
- Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir

1

- Nv1 : Accès base d'infos
- Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
- Nv3 : +1D6 aux soins donnés
- Nv4 : Accès toutes bases de données
- Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole

4

- Nv1 : Parler maintient en vie
- Nv2 : + 1D6 PES 1x par allié/mission
- Nv3 : Imite voix déjà entendue
- Nv4 : Hypnotise les humains
- Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité

2

- Nv1 :
- Nv2 :
- Nv3 : Jamais désarmé
- Nv4 : Ignore *lourd*
- Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance

1

OD

- Nv1 :
- Nv2 : Ignore *choc* 1
- Nv3 : +6 PS
- Nv4 : Ignore *choc* 2
- Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct

4

OD

- X Nv1 :
- Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
- Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
- Nv4 : Ignore les attaques surprise
- Nv5 : Ignore les embuscades

Technique

1

OD

- Nv1 : Connex. machine au contact
- Nv2 : Connaît toutes machines ?
- Nv3 : Connex. à portée lointaine
- Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
- Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid

4

OD

- X Nv1 :
- Nv2 : Ignore malus liés au stress
- Nv3 : Relance jet d'espoir raté
- Nv4 : Ignore capacité *peur*
- Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception

2

OD

- Nv1 : Zoom X400
- Nv2 : Zoom audio
- Nv3 : Zomm olfactif
- Nv4 : Infos précises *via* RA
- Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE BOREALIS

La méta-armure Wizard est constellée d'un réseau de canaux où circule le plasma en fusion. En activant le mode Borealis, le porteur diffuse depuis des événements une grande quantité de volutes de plasma lumineux. Il existe trois effets indépendants les uns des autres (voir LdB – p. 164).

	ACTIVATION	DURÉE	DÉGATS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE	EFFETS
SUPPORT	1 tour	Une phase de conflit ou une scène	-	-		6 (+2 / allié suppl.)	<i>Anti-Anathème</i>
OFFENSIF	Action de combat	Instantanée	4D6 (12)	4D6 (12)	Courte	2	<i>Anti-Anathème / Dégâts continus</i> 3
UTILITAIRE	1 tour	6 tours en phase de conflit ou 1 min en dehors	-	-		6	Le PJ peut obtenir des effets utilitaires (clé de plasma, etc.)

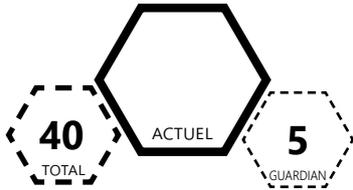
MODE ORIFLAMME

L'armure peut déployer autour d'elle une vague d'étincelles de plasma et de poudre de magnésium qui explose en une lumière éclatante. Toutes les créatures de l'*Anathème* présentes à l'intérieur subissent les dégâts / violence du mode. Celles qui se trouvent à portée moyenne subissent la moitié des dégâts / violence. Aucun test n'est nécessaire pour toucher les ennemis à portée et ceux à couvert ne subissent pas de dégâts / violence.

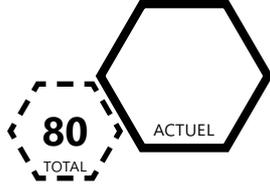
	ACTIVATION	DURÉE	DÉGATS	VIOLENCE	PORTÉE	ÉNERGIE	EFFETS
	Action de dépl.	Instantanée	6D6 (18) + 6	6D6 (18) + 12	Courte	12	<i>Anti-Anathème / lumière</i> 2

FICHE D'ARMURE

POINTS D'ARMURE



POINTS D'ÉNERGIE



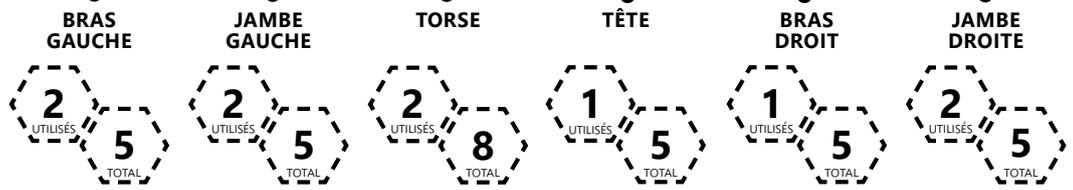
CHAMP DE FORCE



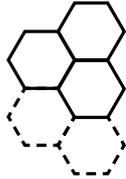
NOM THOMAS MAUPERTUIS

MÉTA-ARMURE WIZARD

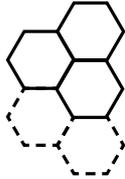
SLOTS



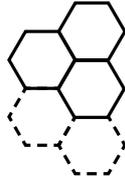
NOD D'ARMURE
+3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE
+3D6 PE

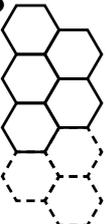


NOD DE SOIN
+3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

MODULES

MODULE	Lame de bras				NIVEAU	1	PG	10	SLOTS	2 à un bras	
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Jusqu'à désactivation	DÉGATS	2D6 (6) + Force	VIOLENCE	1D6	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Un système d'attaque de mêlée permet au personnage d'être efficace au contact sans pour autant porter d'arme. L'activation pour faire sortir la lame de l'armure est gratuite, cependant, frapper avec cette lame se fait au prix d'une action de combat.										
MODULE	Saut		NIVEAU	1		PG	10		SLOTS	1 à chaque jambe	
ACTIVATION	Action de déplacement		DURÉE	Instantanée		PORTÉE	-		ÉNERGIE	3	
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts bonus au contact seulement.										
MODULE	Course		NIVEAU	1		PG	20		SLOTS	1 à chaque jambe	
ACTIVATION	Action de déplacement		DURÉE	Instantanée		PORTÉE	-		ÉNERGIE	3	
EFFETS	Le personnage peut se déplacer d'une portée moyenne. S'il attaque au contact un adversaire plus lent, il bénéficie de 6 dégâts bonus, mais subit la moitié des dégâts infligés (arrondis à l'entier inférieur). Avec un OD de <i>Déplacement</i> , il peut parcourir une distance courte en plus.										
MODULE	Relais TacCom		NIVEAU	1		PG	20		SLOTS	1 à la tête ou torse	
ACTIVATION	Aucune		DURÉE	Jusqu'à désactivation		PORTÉE	-		ÉNERGIE	1	
EFFETS	Permet d'avoir un lien constant avec Camelot, même en cas de couverture nulle ou parasitée, même dans l'Anathème. En outre, le relais ne peut être piraté.										
MODULE	Attaque non létale				NIVEAU	1	PG	Section		SLOTS	1 à un bras
ACTIVATION	Action de combat	DURÉE	Instantanée	DÉGATS	1D6 (3) + 6	VIOLENCE	1	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	1
EFFETS	<i>Choc 1 / chargeur 6 / Si un ennemi atteint 0 de santé en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 PS.</i>										
MODULE	Pod fusées éclairantes		NIVEAU	1		PG	Section		SLOTS	1 au bras ou torse	
ACTIVATION	Action de déplacement		DURÉE	1D6 tours		PORTÉE	-		ÉNERGIE	2	
EFFETS	<i>Chargeur 3 / Les humains qui ne sont pas en armure et qui ne possèdent aucune protection oculaire subissent un malus de 1D à toutes leurs actions, les créatures de l'Anathème subissent un malus de 2D. Tirer plusieurs fusées n'ajoute aucun bonus supplémentaire.</i>										
MODULE	Flash		NIVEAU	1		PG	Section		SLOTS	1 à la tête	
ACTIVATION	Aucune		DURÉE	1 tour / 10 secondes		PORTÉE	Contact		ÉNERGIE	2	
EFFETS	<i>Lumière 2 / Permet au porteur d'éblouir son ennemi. Si l'ennemi a un aspect <i>Chair</i> de 8 ou moins, il subit l'effet <i>choc 1</i> (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque).</i>										

THOMAS MAUPERTUIS

« PROMÉTHÉE »

MÉTA-ARMURE WIZARD

DJ international talentueux, Thomas Maupertuis préfère utiliser son nom de scène : Prométhée. Véritable apôtre de la nouvelle French Touch, connu pour ses excès, il tourne cependant le dos aux arches. Idéaliste, il rêve d'une musique populaire, mais profonde, libérée de la prison dorée de l'industrie. Avec ses proches, il fonde la communauté de rebuts du Neverland et s'installe sur les ruines d'un parc d'attraction. La nuit est une fête sans fin, un havre de lumière au cœur d'une végétation chaotique. Les ravers se déhanchent, électrisés par les mélodies captivantes de Prométhée. Dans la nature environnante, la créativité de l'artiste se transcende. Hélas, la penombra se répand dans les rangs et finit par corrompre Neverland. Un soir, d'étranges créatures au masque blanc attaquent en plein concert. Pourchassée, la foule se réfugie dans une église d'un village voisin. Persuadé que l'art est un rempart, Prométhée s'installe à l'orgue et entame un solo effréné. Il joue plusieurs heures avant d'être sauvé par le Knight. Impressionné par ses dons et sa hargne face à l'adversité, Lancelot le recommande pour intégrer l'organisation. Indemne, mais choqué, Prométhée développe une forme de syndrome de Peter Pan. Pour lui, la vie est désormais un grand jeu dangereux. Sous l'aile de Lancelot, ses dons artistiques s'adaptent aux interventions du Knight. Il devient une référence concernant les effets de la musique sur les créatures de l'Anathème. Il personnalise son armure Wizard et développe un véritable show pyrotechnique.

Description : Imberbe, Prométhée possède une bouille d'enfant constellée de taches de rousseur. Nul ne résiste à ses grands yeux rêveurs et à son sourire espiègle. Ses cheveux, en bataille, sont teints d'un bleu électrique. Svelte, il profite de sa taille pour passer derrière les rangs ennemis et semer la zizanie.

Section : Dragon

Archétype : Artiste

Haut fait : Artiste protecteur

Blason : Lion

Avantages : Rayonnement / Créateur-né

Inconvénients : Trouble mental / Humaniste

Motivation majeure : Faire disparaître la penombra

Motivations mineures : Protéger les enfants / Ne jamais fuir devant l'ennemi / Aider une communauté de rebuts / Réaliser une œuvre

Langues parlées : Anglais, français

IA - S.P.A.N.CH « Rhapsody »

Le Diable – L'Étoile – Le Bateleur – La Tempérance – Le Monde

Caractère : Curieuse, Rhapsody est mutine au caractère d'enfant. Leur relation est fusionnelle et elle s'amuse à tester les limites de son porteur. Elle a tendance à lui cacher les horreurs de la réalité. Enfin, elle a développé un profond sens de la musique et crée ses propres mélodies.

Atouts : Créative / Passionnée

Handicap : Illusions



KNIGHT

CEDRIC « ULFHEDINN » « REINE

META-ARMURE BARBARIAN

FICHE DE PERSONNAGE

AVANTAGES **Dur à cuire** : Le personnage est plus résistant que la moyenne. Le PJ dispose de 5 PS supplémentaires, ce qui augmente son total de PS de 5.
Esprit d'acier : Le personnage est habitué à gérer ses émotions seul. S'il mécanique souvent ses émotions, il résiste mieux à l'Horreur et perd moins facilement espoir. Le PJ perd toujours 1 point d'espoir de moins que ne l'annoncent le MJ ou les dés.

INCONVÉNIENTS **Forcené** : Le héros pense que la violence et la force sont les meilleures armes du Knight contre l'Anathème. 1x par partie, le MJ peut obliger le PJ à lancer une attaque sur un ennemi si l'équipe prend trop de temps à réfléchir.
Humaniste : Le PJ est attaché à la vie humaine et essaie toujours de sauver le maximum de personnes. S'il doit subir la capacité *désespérant*, il perd 1D6+6 points d'espoir.

MOTIVATION MAJEURE Retrouver la bête qui l'a torturé et la tuer

MOTIVATIONS MINEURES Empêcher la mort d'un être humain / Protéger les innocents / Faire de beaux combats

BLASON Ours

POINTS DE CONTACT ET CONTACTS CRÉÉS :

3

DÉFENSE

5
AVEC ARMURE

4
SANS ARMURE

RÉACTION

2
AVEC ARMURE

2
SANS ARMURE

INITIATIVE

1
AVEC ARMURE

1
SANS ARMURE

POINTS DE SANTÉ

ACTUEL

45
TOTAL

POINTS D'ESPOIR

ACTUEL

50
TOTAL

POINTS D'HÉROÏSME

ASPECTS ET CARACTÉRISTIQUES

CHAIR 5

BÊTE 4

MACHINE 2

DAMIE 3

MASQUE 2

Déplacement 2 OD

Nv1 : Dépl. portée courte gratuit
 Nv2 : Ignore petits obstacles
 Nv3 : Dépl. portée moyenne gratuit
 Nv4 : Ignore les grands obstacles
 Nv5 : Ignore dégâts chute < 50m

Hargne 3 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Agit quand même à 0 PS
 Nv4 : Pas de blessure grave à 0 PS
 Nv5 : Ignore capacité *Anathème*

Tir 1 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore 1^{er} malus de portée
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Aura 2 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : Ciblé en dernier par humains
 Nv3 : Crée 2 nouveaux contacts
 Nv4 : Attire l'attention 1 tour
 Nv5 : Ajoute *Aura* à la *défense*

Discretion 1 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : + *Discretion* aux dgts sans OD
 Nv3 : Marche en silence courte/moy.
 Nv4 : Invisible si immobile
 Nv5 : + *Discretion* aux dgts avec OD

Force 5

Nv1 : + 3 dégâts / soulève 500kg
 Nv2 : + 6 dégâts / soulève 2t
 Nv3 : + 9 dégâts / soulève 10t
 Nv4 : + 12 dégâts / soulève 30t
 Nv5 : + 15 dégâts / soulève 80t

Combat 4

Nv1 : -----
 Nv2 : Au contact +2 *réaction*
 Nv3 : Akimbo, 1 seul dé malus
 Nv4 : Ambidextre, 1 seul dé malus
 Nv5 : Bande aussi touchée

Savoir 1

Nv1 : Accès base d'infos
 Nv2 : Accès aux infos locales < 2 km
 Nv3 : +1D6 aux soins donnés
 Nv4 : Accès toutes bases de données
 Nv5 : Ignore les échecs critiques

Parole 1

Nv1 : Parler maintient en vie
 Nv2 : +1D6 PES 1x par allié/mission
 Nv3 : Limite voix déjà entendue
 Nv4 : Hypnotise les humains
 Nv5 : +2D6 PES 1x par allié/mission

Dextérité 1

Nv1 : -----
 Nv2 : -----
 Nv3 : Jamais désarmé
 Nv4 : Ignore *lourd*
 Nv5 : *Réaction* = score *défense*

Endurance 5 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore *choc* 1
 Nv3 : +6 PS
 Nv4 : Ignore *choc* 2
 Nv5 : - *Endurance* au débordement

Instinct 2 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : Lance 2 fois l'*initiative*
 Nv3 : +3 par OD à l'*initiative*
 Nv4 : Ignore les attaques surprise
 Nv5 : Ignore les embuscades

Technique 2 OD

Nv1 : Connex. machine au contact
 Nv2 : Connaît toutes machines ?
 Nv3 : Connex. à portée lointaine
 Nv4 : Réparation d'urgence : 6 PA
 Nv5 : Programmes instantanés

Sang-froid 3 OD

Nv1 : -----
 Nv2 : Ignore malus liés au stress
 Nv3 : Relance jet d'espoir raté
 Nv4 : Ignore capacité *peur*
 Nv5 : Ignore capacité *domination*

Perception 1 OD

Nv1 : Zoom X400
 Nv2 : Zoom audio
 Nv3 : Zomm olfactif
 Nv4 : Infos précises via RA
 Nv5 : Sonar + ignore att. surprise

CAPACITÉS DE MÉTA-ARMURE

MODE GOLIATH

La méta-armure, en générant de la matière grâce aux nanomachines qui composent son enveloppe, peut ainsi atteindre 6 mètres de haut pour un gain en force et en endurance considérable... au détriment des réflexes et de la rapidité. Lorsque le mode est activé, le PJ peut grandir d'un mètre par 2 points d'énergie dépensés, jusqu'à un maximum de 6 mètres en tout (soit une augmentation de 4 mètres), en considérant qu'en méta-armure, le personnage fait minimum 2 mètres. Par mètre gagné, le PJ se voit octroyer des bonus et des malus spécifiques.

ACTIVATION

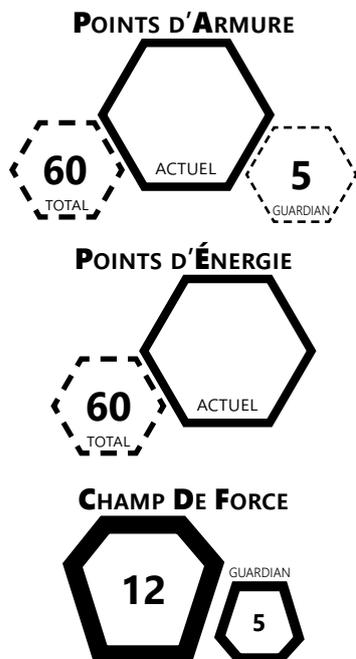
DURÉE

ÉNERGIE

ACTIVATION	DURÉE	ÉNERGIE
Action de déplacement (une seule, quelle que soit la taille ciblée)	6 tours en phase de conflit ou 1 minute en dehors	2 par mètre gagné
+1 réussite à n'importe quel jet incluant <i>Force</i> ou <i>Endurance</i> +5 tonnes supplémentaires soulevées, cumulables avec les bonus d'éventuels OD. Si un jet inclut à la fois <i>Force</i> et <i>Endurance</i> , le bonus devient +2 réussites (une par caractéristique)		+1D6 supplémentaire à ses dégâts et à sa violence en combat au contact +1 point de CdF

À 6 mètres ou plus, le personnage peut soulever des camions, défoncer des murs en béton, etc. Ses attaques contre les structures et les véhicules sont considérées comme possédant l'effet *anti-véhicule*. En revanche, sa *défense* baisse de 1 point et sa *réaction* baisse de 2 points par mètre gagné (avec un minimum de 0). Au PJ d'improviser et au MJ de valider en fonction des règles de combat qui utilisent le décor (voir LdB – p. 93). Le PJ ne peut plus utiliser ses armes, qui rackent toutes automatiquement, quel que soit leur type. Les modules, quant à eux, sont toujours utilisables, mais conservent leur taille d'origine. Il ne fait cependant plus aucun test de *Force* pour arracher des éléments du décor, petits, moyens ou grands (pas les très grands ou les immenses).

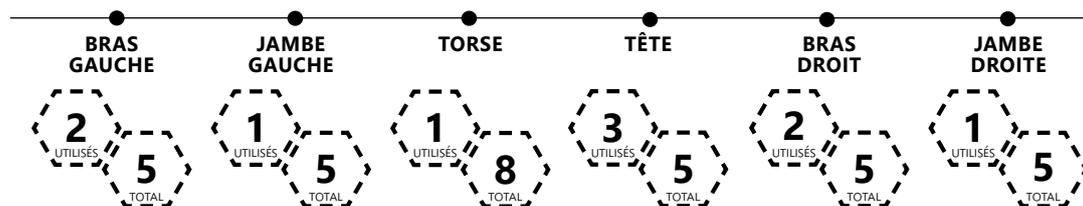
FICHE D'ARMURE



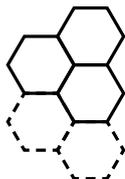
NOM CEDRIC KREINE

MÉTA-ARMURE BARBARIAN

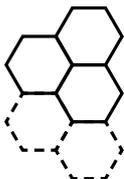
SLOTS



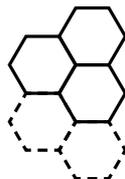
NOD D'ARMURE +3D6 PA



NOD D'ÉNERGIE +3D6 PE

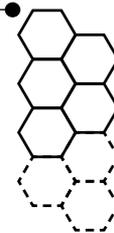


NOD DE SOIN +3D6 PS



GRENADES INTELLIGENTES

Dégâts : 3D6 (9) / **Violence** : 3D6 (9)
IEM : Dispersion 6 / Parasitage 2 / Ø dégâts-violence
Explosive : Anti-véhicule / dispersion 3 / choc 1 / +3D6 contre les objets
Flashbang : Choc 1 auto / barrage 2 / lumière 2 / dispersion 6 / Ø dégâts-violence
Shrapnel : Ultraviolence / meurtrier / dispersion 6
Anti-blindage : Destructeur / perce armure 20 / pénétrant 6 / dispersion 6



ARMES

PISTOLET DE SERVICE ET MARTEAU-ÉPIEU INCLUS DANS L'ÉQUIPEMENT DE BASE (VOIR LDB – P. 420 ET 421)

MODULES

MODULE	Griffes de combat				NIVEAU	2	PG	10	SLOTS	2 à un bras	
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Jusqu'à désactivation	DÉGATS	2D6 (6) + Force	VIOLENCE	1D6	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Un système d'attaque de mêlée permet au personnage d'être efficace au contact sans pour autant porter d'arme. L'activation pour faire sortir la lame de l'armure est gratuite, cependant, frapper avec cette griffe se fait au prix d'une action de combat.										
MODULE	Attaque sur casque				NIVEAU	-	PG	10	SLOTS	1 à la tête	
ACTIVATION	Aucune	DURÉE	Instant.	DÉGATS	1D6 (3)	VIOLENCE	-	PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	-
EFFETS	Chargeur 6 / Au contact, le personnage inflige 1D6 points de dégâts supplémentaires.										
MODULE	Saut		NIVEAU	1		PG	10		SLOTS	1 à chaque jambe	
ACTIVATION	Action de déplacement		DURÉE	Instantanée		PORTÉE	-		ÉNERGIE	3	
EFFETS	Le personnage peut sauter à une hauteur égale à portée courte et une longueur égale à portée moyenne. Durant le même tour, il peut effectuer une action de combat normale. Dans ce cas-là, il bénéficie de 6 dégâts bonus au contact seulement.										
MODULE	Vue alt. (thermique)		NIVEAU	1		PG	10		SLOTS	1 à la tête	
ACTIVATION	Aucune		DURÉE	Une scène / une phase de conflit		PORTÉE	-		ÉNERGIE	2	
EFFETS	Permet de repérer les sources de chaleur à travers des obstacles peu épais, annule les malus environnementaux impactant la visibilité.										
MODULE	Grappin		NIVEAU	-		PG	20		SLOTS	1 à un bras	
ACTIVATION	Action de combat		DURÉE	Instantanée		PORTÉE	-		ÉNERGIE	1	
EFFETS	Le PJ obtient un bonus de 1 réussite automatique pour escalader une paroi de 50 m ou moins et empêche les échecs critiques en escalade. L'arme peut rapprocher un ennemi avec un aspect Chair inférieur à 8 d'un rang de portée, une cible à portée moyenne passe alors à portée courte. Si l'ennemi visé a un aspect Chair de 14 ou plus, c'est le héros qui se rapproche de lui grâce au grappin.										
MODULE	Attaque non létale				NIVEAU	1	PG	Section	SLOTS	1 à un bras	
ACTIVATION	Action de combat	DURÉE	Instantanée	DÉGATS	1D6 (3) + 6	VIOLENCE	1	PORTÉE	Courte	ÉNERGIE	1
EFFETS	Choc 1 / chargeur 6 / Si un ennemi atteint 0 de santé en subissant les dégâts de cette arme, il ne meurt pas, mais tombe simplement inconscient pour 1D6 heures avant de reprendre ses esprits avec 1 PS.										
MODULE	Pod fusées éclairantes		NIVEAU	1		PG	Section	SLOTS	1 au bras ou torse		
ACTIVATION	Action de déplacement		DURÉE	1D6 tours		PORTÉE	-		ÉNERGIE	2	
EFFETS	Chargeur 3 / Les humains qui ne sont pas en armure et qui ne possèdent aucune protection oculaire subissent un malus de 1D à toutes leurs actions, les créatures de l'Anathème subissent un malus de 2D. Tirer plusieurs fusées n'ajoute aucun bonus supplémentaire.										
MODULE	Flash		NIVEAU	1		PG	Section	SLOTS	1 à la tête		
ACTIVATION	Aucune		DURÉE	1 tour / 10 secondes		PORTÉE	Contact	ÉNERGIE	2		
EFFETS	Lumière 2 / Permet au porteur d'éblouir son ennemi. Si l'ennemi a un aspect Chair de 8 ou moins, il subit l'effet choc 1 (sans qu'il y ait besoin d'un test d'attaque).										

CEDRIC KREINE

«ULFHEÐINN»

MÉTA-ARMURE BARBARIAN

Cedric menait une vie discrète, partagée entre son travail d'informaticien et une passion singulière pour les sports médiévaux de lancer. Le jour, il jonglait avec des lignes de code ; le soir, il maniait haches et javelots avec une précision presque rituelle, trouvant dans ces pratiques un exutoire à la modernité. C'est au cours d'un grand tournoi en ville que l'Anathème a frappé et que son existence a été bouleversée. Pris au piège, il a vu ses camarades tomber les uns après les autres aux mains de créatures infernales. Capturé lors de l'attaque, sa force et son endurance sont devenues à la fois sa malédiction et sa survie. Il a été contraint d'affronter d'autres monstruosité et même d'autres captifs sous l'œil attentif d'une créature mi-humaine mi-ours. Les semaines ont passé et, dans cet enfer, il a enduré l'inimaginable. Mais lorsque l'opportunité s'est présentée, Cédric s'est échappé, fuyant ce cauchemar. L'homme qui est revenu n'était plus le même. Désorienté, il a erré sans but à travers le territoire français, hanté par ses souvenirs. Ce sont des membres du Knight qui l'ont trouvé et, après avoir entendu son histoire, lui ont offert une chance d'entrer dans leurs rangs. Et ils avaient vu juste. Portant à présent une armure Barbarian et connu sous le surnom de Ulfheðinn, ses buts sont clairs : traquer et détruire la créature qui l'a torturé et éradiquer l'Anathème pour que plus jamais un autre être humain ne subisse le même sort que lui.

Description : Ulfheðinn dégage une aura de force brute et de détermination avec un côté légèrement bourru. Une barbe épaisse et fournie, en tandem avec une longue chevelure tressée, ajoute à son air un côté robuste et un peu sauvage. Cependant, cette rudesse est tempérée par une expression malicieuse, un sourire en coin qui trahit une certaine sympathie et une approche plus amicale qu'on ne pourrait le croire au premier abord.

Section : Dragon

Archétype : Survivant

Haut fait : Torturé dans les ténèbres

Blason : Ours

Avantages : Dur à cuire / Esprit d'acier

Inconvénients : Forcené / Humaniste

Motivation majeure : Retrouver la bête qui l'a torturé et la tuer

Motivations mineures : Empêcher la mort d'un être humain / Protéger les innocents / Faire de beaux combats

Langues parlées : Anglais, français

IA - S.K.L.A.O « Skål »

Le Diable – La Force – Le Pendu – Le Bateleur – Le Soleil

Caractère : Skål est imprégnée d'une soif insatiable pour l'intensité de la vie. Elle pousse son porteur à prendre des risques audacieux. Bien qu'elle l'entraîne souvent dans des situations périlleuses, elle sait que c'est dans ces moments de danger que les plus grandes victoires se forment.

Atouts : Passionnée / Combative

Handicap : Sacrifice