

Julia Delcamino

L'espagnole

Avant l'arrivée de l'Anathème, Julia était archéologue et anthropologue. Avec son mari, elle a parcouru tous les continents de la planète. Mais lorsque l'anathème est arrivée, et sous l'insistance de son mari, elle a choisi de se réfugier en Amérique du Sud, près de Rio de Janeiro. Là, elle est devenue conservatrice de musée.

Jusqu'au jour où l'Anathème l'a rattrapée : le musée a été attaqué. Une créature au masque blanc s'était résolue à détruire les œuvres qu'il renfermait.

Julia et son mari défendirent les œuvres, mais la créature était trop forte. Julia tint bon, jusqu'à l'arrivée de Juan. Là, sa force et l'habileté de Julia permirent de défaire la bête. Seulement, le mari de Julia avait succombé à ses blessures.

Apprenant la nouvelle, le Knight envoya une invitation aux deux héros. Julia y vit la possibilité de venger son défunt mari. Elle n'hésita pas un instant.

Archétype : Voyageuse.

Haut-fait : Défenseuse de l'art.

Motivation majeure : surmonter sa peine et se débarrasser de ses cauchemars.

Motivations mineures : Protéger des œuvres historiques, détruire des créatures de l'anathème, protéger ses alliés.

Langues parlées : Anglais, espagnol, japonais.



Empathie : Lorsque le personnage cherche à déceler les émotions ou les sentiments d'un interlocuteur, il reçoit un bonus d'une réussite automatique à son jet de base Instinct et ignore les éventuels échecs critiques.

Trompe la mort : Le héros semble être ignoré par la mort, comme s'il s'accrochait à la vie de toutes ses forces, même lors des pires situations. Lorsque le personnage est mis à l'agonie, peu importe la raison, il ignore le résultat "mort" sur la table des blessures et prend le résultat le plus proche. Cet avantage ne peut être utilisé qu'une fois par mission.

Cauchemars : Lorsque le personnage dort ou se repose pour récupérer des points de santé, il doit lancer 1D6. Sur un résultat pair, tout va bien, la récupération et la nuit sont normales. Sur un résultat impair, le héros subit une nuit de cauchemars et ne récupère aucun point de santé, même en cas de soin à l'infirmerie du Knight, et perd 1 point d'espoir.

Caractéristiques

Défense : 3

Réaction : 3

Initiative : 4

Chair :	2	Bête :	3	Machine :	3	Dame :	4	Masque :	4
Déplacement	2	Hargne	3	Tir	3	Aura	4	Discrétion	4
Force	2	Combat	3	Savoir	3	Parole	3	Dextérité	2
Endurance	1	Instinct	2	Technique	1	Sang-froid	4	Perception	4

Santé totale : 22

Espoir total : 50

Juan Christus

La montagne

Dès sa naissance, les parents de Juan l'ont destiné à devenir peintre. Le problème, c'est que la nature ne semblait pas du même avis : l'ayant doté de grandes mains, de muscles puissants et d'une haute taille, il faisait preuve de plus de force que de sensibilité.

Juan a donc passé sa jeunesse à fréquenter à la fois les gangs des faubourgs de Rio, et les musées les mieux dotés.

Jusqu'au jour où le musée de Julia fut attaqué. Une créature de l'Anathème, le visage orné d'un masque blanc, projetait de détruire le musée et ses œuvres.

Avant que Juan ne réagisse, le mari de Julia était à terre. Juan plongea alors dans la mêlée, et défît le monstre armé de ses seuls poings.

Malheureusement, le pauvre homme avait déjà succombé à ses blessures.

Ayant entendu leur histoire, le Knight proposa à Julia et Juan une place au sein de l'organisation. Julia accepta la première. Juan ne pouvait pas la laisser. La prochaine fois, il serait là à temps.

Archétype : Force de la nature.

Haut-fait : Combat de titans.

Motivation majeure : devenir un artiste digne de ce nom.

Motivations mineures : Protéger Julia, éviter la mort d'autres êtres humains, rendre espoir à l'humanité.

Langues parlées : Anglais, espagnol.



Dur à cuire : Le personnage est plus résistant que la moyenne et dispose d'une endurance presque hors du commun, pouvant subir plus de coups et de blessures que quiconque. Le personnage dispose de 5 points de santé supplémentaires (Inclus).

Infatigable : De manière naturelle, le corps du héros résiste aux chocs et à la fatigue engendrés par les coups portés sur sa méta-armure. De ce fait, il ne perd pas les points de santé dus à des dégâts causés à son armure (habituellement 1 PS par tranche de 5 PA perdus en une fois).

Trop prudent : Le personnage agit parfois plus lentement que prévu. Plutôt que de lancer 3D6 pour déterminer son initiative, le PJ lance seulement 2D6 (plus les bonus appropriés évidemment).

Caractéristiques									
Défense : 4			Réaction : 3			Initiative : 1			
Chair :	5	Bête :	4	Machine :	3	Dame :	3	Masque :	2
Déplacement	3	Hargne	3	Tir	1	Aura	3	Discrétion	1
Force	5	Combat	4	Savoir	2	Parole	2	Dextérité	1
Endurance	5	Instinct	1	Technique	3	Sang-froid	2	Perception	1

Santé totale : 45

Esprit total : 50

James O'Connor

L'innocent

Avant, James faisait partie du MI6. Il était l'un des meilleurs, mais lorsque l'Anathème a envahi le monde, le MI6 fut démantelé. Certains lui proposèrent de belles places, mais James préféra rester à Londres, et travailla au sein de la Milice de l'Arche afin de protéger sa femme et leur enfant à naitre.

Sauf qu'un jour, sa femme s'enfuit. James mis quelques temps à retrouver sa trace : elle était partie vers le désert du Sahara et le domaine de la Dame, vraisemblablement atteinte par le désespoir.

Plutôt que d'abandonner, James mis sur pied une équipe de volontaire, puis ils partirent tous vers le domaine de la Dame. Ils s'enfoncèrent profondément dans le froid mordant, jusqu'à se rendre à l'évidence : ils ne pouvaient pas y survivre plus longtemps. Alors, James et son équipe firent demi-tour. Malgré le froid et les attaques des créatures du froid, grâce à James, ils purent tous sortir de la pénombre.

Là, à l'extérieur, les attendait Kay. Elle proposa à James une alternative : seul, il ne pouvait rien faire. Mais équipé d'une méta-armure, accompagné d'une coterie de chevaliers, il pouvait retrouver sa femme.

James n'hésita pas plus d'une seconde.

Archétype : Ancien agent secret.

Haut-fait : En territoire ennemi.

Motivation majeure : Retrouver sa femme et son enfant.

Motivations mineures : Résoudre des enquêtes, découvrir les secrets de l'anathème, protéger les innocents.

Langues parlées : Anglais, japonais.



Chanceux : Le personnage possède une chance hors du commun. Il est capable de réussir des choses inattendues ou de gagner de manière totalement imprévue. Une fois par partie, le joueur peut relancer gratuitement tous les dés d'un test qu'il a raté.

Esprit d'acier : Le personnage est habitué à gérer ses émotions seul et sait qu'il peut compter sur lui-même avant toute autre personne. S'il mécanise souvent ses émotions, il résiste mieux à l'Horreur et perd moins facilement espoir. Lors des pertes de points d'espoir, peu importe leurs sources, le personnage perd toujours 1 point d'espoir de moins que ne l'annoncent le MJ ou les dés.

Mauvaises intuitions : Le personnage, s'il est très intuitif, a parfois des intuitions qui peuvent le conduire, lui et ses proches, à sa perte. Ainsi, une fois par partie, le MJ peut décider qu'un test comportant la caractéristique Instinct ou Perception effectué par le héros échoue automatiquement (après que le joueur ait lancé les dés).

Caractéristiques								
Défense : 3			Réaction : 4			Initiative : 4		

Chair : 3	Bête : 3	Machine : 4	Dame : 3	Masque : 4					
Déplacement	2	Hargne	2	Tir	4	Aura	2	Discrétion	4
Force	2	Combat	3	Savoir	2	Parole	2	Dextérité	3
Endurance	2	Instinct	2	Technique	3	Sang-froid	2	Perception	2

Santé totale : 22

Espoir total : 50

Jessica McConnagan

Highlander

Issue d'une grande famille écossaise, Jessie était partie en vacances aux Etats-Unis lorsque la peste rouge a frappé. Elle s'est donc retrouvée bloquée, incapable de rentrer chez elle. Elle passa un long moment à survivre, exploitant ses dons pour le bricolage afin de se protéger : pièges, armes improvisées et alarmes de fortune lui ont permis de survivre, jusqu'à la fin de la peste.

Puis, l'anathème s'est déclarée. Encore une fois, Jessie s'est retrouvée bloquée, survivant en aidant autant que possible la communauté de rebuts où elle vivait. Jusqu'à ce qu'un jour, après avoir détruit un construct colossal, un chevalier vint la trouver : elle pouvait prendre place à Camelot, et devenir Chevalier elle aussi. En échange, les rebuts qui la perdaient auraient du matériel et des vivres en quantité.

Jessie n'hésita pas longtemps : si ce n'était pas encore l'Ecosse, c'était quand même au moins le vieux continent...

Archétype : Génie.

Haut-fait : Petit génie.

Motivation majeure : Découvrir l'origine de la Peste Rouge.

Motivation mineure : repenser aux Highlands et à la famille, réparer des trucs, construire des machins.

Langues parlées : Anglais, français, allemand, japonais, espagnol.



Mémoire efficace : Le personnage a une mémoire qui lui permet de tout assimiler comme il le désire et de se rappeler à peu près tout. Il peut, une fois durant chaque séance de jeu, demander au MJ de lui fournir un savoir académique, un souvenir ou simplement un savoir passé que son personnage aurait pu lire ou voir quelque part.

Rayonnement : Le personnage est doté d'une aura naturelle qui pousse les autres à se dépasser. Il est capable de pousser ses alliés à donner le meilleur d'eux-mêmes. Lorsque le personnage est aidé par ses alliés pour effectuer une action, ceux-ci reçoivent un bonus d'un dé à leur jet, peu importe la caractéristique utilisée, et ce, même lors d'un mode héroïque.

Curiosité malade : Le personnage est d'une curiosité malade, ce qui peut le pousser à prendre des risques et des initiatives pouvant mettre en danger ses compagnons ou lui-même. Une fois par séance de jeu, le MJ peut utiliser cet inconvénient pour obliger le personnage à s'intéresser à un sujet ou une information quelconque.

Caractéristiques

Défense : 2

Réaction : 6

Initiative : 4

Chair : 2	Bête : 2	Machine : 6	Dame : 3	Masque : 4					
Déplacement	2	Hargne	2	Tir	5	Aura	1	Discrétion	3
Force	1	Combat	1	Savoir	5	Parole	1	Dextérité	3
Endurance	1	Instinct	1	Technique	6	Sang-froid	3	Perception	4

Santé totale : 22

Espoir total : 50

Jordan Jaeger

Le chasseur

Jordan est un jeune homme têtu et fier. Tout autant que ceux du village qui l'a vu naître. Aussi, quand l'Anathème a frappé le monde, lui et ses voisins ont refusé de rejoindre les arches. Ils sont devenus des rebuts.

Au début, les choses se passaient plutôt bien : cachés au sein de la forêt noire, le village vivait de chasses et de rapines. Jusqu'à ce que le Prédateur s'en mêle. Il éventra les défenses du village, permettant aux faunes d'entrer à l'envie.

Jordan fut capturé, comme les autres. Comme eux, il fut emmené au cœur de la forêt, enfermé dans une cage, attendant le moment où il serait dévoré. Beaucoup devenaient fous, sombrant dans le désespoir. Jusqu'à ce que Jordan se retrouve seul, dernier survivant, prêt à être dévoré.

A cet instant, une vive lumière envahi le repère des faunes : une coterie de chevalier. Jordan fut libéré. Mais contre toute attente, il récupéra une arme, une vieille machette d'un faune, et se jeta au combat avec les chevaliers.

Voyant sa résistance et sa hargne, les chevaliers le proposèrent comme recrue. Jordan accepta, attendant le jour de sa revanche face au Prédateur.

Archétype : Rebut.

Haut-fait : Torturé dans les ténèbres.

Motivation majeure : Détruire le Prédateur.

Motivations mineures : Protéger les communautés de rebuts, détruire les créatures de l'Anathème, Accomplir les objectifs actuellement fixés coûte que coûte, jouer de la guitare.

Langues parlées : Anglais, allemand.



Créateur-né : Le personnage pratique un art. Par chance, la flamme artistique ne l'a jamais quitté et il continue son art. Il peut ajouter une motivation supplémentaire à ses motivations mineures (Inclus).

Forteresse spirituelle : L'esprit du héros est un bastion impénétrable, comme une sorte de forteresse spirituelle. Il est donc gratifié, à la création du personnage, d'un bonus de 5 points d'espoir (Inclus).

Solitaire : Le personnage est habitué à la solitude et ne fait jamais totalement confiance aux autres. Même les chevaliers de sa coterie ne sont pour lui que des amis, rien de plus. De ce fait, lorsque le PJ participe à un test d'aide, qu'il en soit le PJ central ou non, la difficulté au test est augmentée de un.

Caractéristiques									
Défense : 3			Réaction : 2			Initiative : 3			
Chair : 4	Bête : 4	Machine : 2	Dame : 3	Masque : 3					
Déplacement	4	Hargne	4	Tir	2	Aura	2	Discrétion	3
Force	3	Combat	4	Savoir	1	Parole	2	Dextérité	2
Endurance	3	Instinct	4	Technique	1	Sang-froid	3	Perception	3

Santé totale : 40

Espoir total : 50

Hans Kruegel

Le porteur de lumière

Avant, Hans faisait partie d'Eurocorp. Il était un militaire, gradé mais toujours sur le terrain, et éduqué dans la plus pure tradition catholique.

Puis, l'Anathème a envahi le monde. Hans a été déployé avec son unité face aux créatures de la bête... Mais malgré tous ses efforts, la première bataille tourna au fiasco total.

Alors que Hans voyait ses amis tomber au combat, il puisa le réconfort dans sa foi. Et commença à chanter ses prières face à la Bête.

A ce moment-là, les légions des ténèbres reculèrent tandis que les couleurs revenaient, et Hans pu mener une dernière charge, prompte et sans pitié, à travers les rangs des créatures.

La bataille fut gagnée ce jour-là. Et Hans gagna sa place parmi les héros d'Eurocorp.

Lors de la création du Knight, il fut parmi les premiers appelés. Prêt à porter la lumière de la foi jusqu'à l'ancre du Malin.

Archétype : Combattant.

Haut-fait : Héros de guerre.

Motivation majeure : Trouver le Graal.

Motivations mineures : Protéger ses équipiers, abattre les légions des ténèbres, respecter à tout instant le code d'honneur du Knight, résister aux tentations du Malin, chanter la gloire du Seigneur.

Langues parlées : Anglais, allemand, japonais.



Code moral : Le personnage dispose d'un code moral qui balise sa vie et qui peut être défini en quelques points ou encore d'un vœu qu'il respecte à la lettre. Il peut être proche du code Knight ou non. Le personnage dispose d'une motivation mineure supplémentaire (inclue).

Créateur-né : Le personnage pratique un art. Par chance, la flamme artistique ne l'a jamais quitté. Il peut ajouter une motivation supplémentaire à ses motivations mineures (Inclue).

Fanatique : Le PJ est un fanatique obtus. Il peut être un fanatique religieux, un intégriste ou simplement un fervent défenseur d'un code moral ou de la loi. Dans tous les cas, en plus d'être têtu, il est prosélyte et n'hésite pas à montrer son adoration. Cet inconvénient est sujet à l'interprétation de son personnage par le joueur et n'ajoute aucun point de règle. Au joueur de rester en accord avec l'inconvénient et de se sentir capable de jouer un personnage de ce type.

Caractéristiques									
Défense : 4			Réaction : 3				Initiative : 1		
Chair : 3		Bête : 4		Machine : 3		Dame : 5		Masque : 2	
Déplacement	2	Hargne	3	Tir	3	Aura	4	Discrétion	1
Force	2	Combat	4	Savoir	3	Parole	5	Dextérité	1
Endurance	3	Instinct	2	Technique	2	Sang-froid	3	Perception	1

Santé totale : 28

Espoir total : 50

Armure Warrior

La polyvalence

Armure : 100

Energie : 40

Champ de force : 8

Overdrives : Déplacement, Dextérité, Tir, Combat

Calculateur de trajectoire et servomoteurs améliorés : Déplacement normal accéléré, Déplacement supplémentaire de 15m en cas d'utilisation d'un module de course.

Adaptation : Le chevalier peut activer un type, qui lui ajoute un OD dans chaque caractéristique d'un aspect. Un seul type peut être activé à la fois.

3 types sont activables sur les 5, à choisir lors du choix de l'armure.

Energie : 1/tour en phase de conflit ou 6/scène hors des phases de conflit.

Activation : une action de déplacement au 1er tour d'utilisation, gratuit les tours suivants.

Durée : 1 tour ou 1 scène.

- **Type soldier** : augmentation de l'aspect **chair**
Fibres musculaires et endosquelette augmenté : Poids soulevable augmenté à 500kg, +3 dégâts au contact.
- **Type Hunter** : Augmentation de l'aspect **Bête**
IA de close-combat : +2 en réaction tant que le chevalier combat au corps-à-corps.
- **Type Scholar** : Augmentation de l'aspect **Machine**
Assistance au tir : Ignore le premier malus de portée des armes de tir.
IA évoluée : Accès instantané aux banques d'information standard et encyclopédies RA.
Système d'ingénierie intégré : Le personnage peut se connecter à n'importe quel appareil technologique au contact. N'annule pas les éventuels pare-feux.
- **Type Hérald** : Augmentation de l'aspect **Dame**
Modulateur de voix : Si un allié meurt, le chevalier peut le maintenir en vie en restant à son chevet et en lui parlant.
- **Type Scout** : Augmentation de l'aspect **Masque**
Afficheur tête haute et sens augmentés : Zoom optique x400.

Armure Priest

Soutien logistique et technique, clef de voûte de l'équipe

Armure : 70

Energie : 60

Champ de force : 10

Overdrives : Force, Endurance, Savoir, Technique

Fibres musculaires et endosquelette augmenté : Poids soulevable augmenté à 500kg, +3 dégâts au contact.

IA évoluée : Accès instantané aux banques d'information standard et encyclopédies RA.

Système d'ingénierie intégré : Le personnage peut se connecter à n'importe quel appareil technologique au contact. N'annule pas les éventuels pare-feux.

Mode Mechanic : Le chevalier peut infuser des NanoC dans l'armure, l'équipement ou le véhicule désigné et ainsi le réparer.

Energie : 4 au contact, 6 à portée longue

Activation : une action de déplacement

Durée : Instantanée

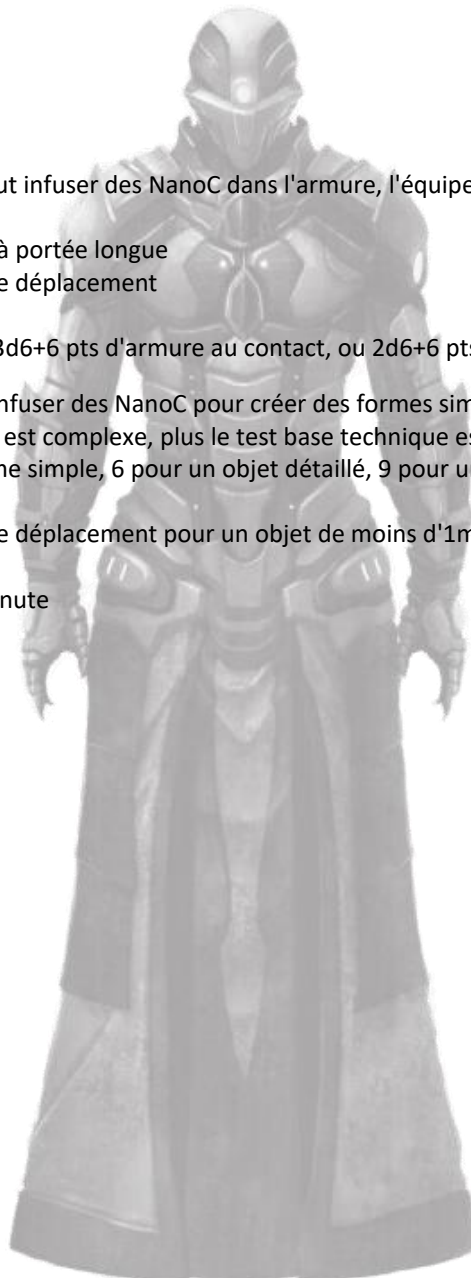
Effet : Le chevalier rend 3d6+6 pts d'armure au contact, ou 2d6+6 pts d'armure à distance.

Mode NanoC : Le chevalier peut infuser des NanoC pour créer des formes simples, des objets détaillées ou des outils technologiques. Plus l'objet est complexe, plus le test base technique est difficile.

Energie : 3 pour une forme simple, 6 pour un objet détaillé, 9 pour un objet mécanique ou électronique complexe

Activation : une action de déplacement pour un objet de moins d'1m3, ou un tour complet pour un objet de plus de 3m3

Durée : 10 tours, ou 1 minute



Armure Warmaster

Connaitre son ennemi

Armure : 90

Energie : 40

Champ de force : 8

Overdrives : Force, Endurance, Aura, Sang-froid

Fibres musculaires et endosquelette augmenté : Poids soulevable augmenté à 500kg, +3 dégâts au contact.

Mode Warlord : Le chevalier peut activer une impulsion, qui augmentent les capacités des méta-armures alliées.

3 types sont activables sur les 5, à choisir lors du choix de l'armure.

Le porteur de la Warmaster peut recevoir l'impulsion offerte à son ou ses alliés en dépensant la moitié du coût en énergie (arrondi à l'inférieur).

- **Impulsion d'action** : Alloue une action de combat supplémentaire à l'allié ciblé pour son prochain tour.
Energie : 4
Activation : Action de déplacement
Durée : 1 tour
- **Impulsion d'esquive** : +2 défense et réaction pour les alliés ciblés.
Energie : 3 par allié puis 2 par allié et par tour
Activation : Action de déplacement au 1er tour
- **Impulsion de force** : +2 au champ de force des alliés ciblés.
Energie : 2 par allié puis 2 par allié et par tour
Activation : action de déplacement au 1er tour
- **Impulsion de guerre** : +1d6 aux dégâts ou à la violence des alliés ciblés.
Energie : 1 par allié puis 1 par allié et par tour
Activation : action de déplacement au 1er tour
- **Impulsion d'énergie** : le chevalier peut transférer 1 à 5pts d'énergie de son armure vers celle d'un allié ciblé.
Energie : 1 à 5
Activation : Action de déplacement **Durée** : Instantanée

Mode Falcon : Le chevalier peut analyser les forces et faiblesses de l'ennemi et percevoir au choix : ses **aspects**, sa **défense et sa réaction**, ses **aspects exceptionnels**, ses **points faibles** éventuels, ses **armes**, son **bouclier et son armure et sa santé**, ou ses **capacités**.

Activation : action de déplacement

Energie : 6

Durée : Instantanée

Armure Barbarian

Un monstre de combat d'une puissance inimaginable

Armure : 60

Energie : 60

Champ de force : 12

Overdrives : Force, Endurance, Combat, Hargne

Fibres musculaires et endosquelette augmenté : Poids soulevable augmenté à 500kg, +3 dégâts au contact.

Mode Goliath : Le chevalier peut augmenter la taille et la force développées par son armure, au détriment de ses réflexes.

L'armure mesure 2m sans amélioration. Le chevalier peut grandir jusqu'à une hauteur totale de 6m.

Par mètre gagné, le chevalier gagne :

1 réussite automatique à tous ses tests de **Force** ou d'**Endurance**

5 tonnes supplémentaires soulevables

1d6 supplémentaire aux **dégâts** et à la **violence** de ses attaques au **contact**

1 pts de champ de force

Par mètre gagné, le chevalier perd :

1 pts de **défense**

2pts de **réaction**

S'il atteint les 6 mètres, ses attaques de contact sont considérées comme bénéficiant de l'effet anti-véhicule. A 6m, il ne peut plus utiliser ses armes normales. Il ne fait plus aucun test pour arracher des éléments du terrain.

Energie : 2 par mètre gagné

Activation : Action de déplacement

Durée : 6 tours en conflit, 1 minute en dehors des conflits



Armure Rogue

Invisible et fatale

Armure : 50

Energie : 70

Champ de force : 12

Overdrives : Déplacement, Dextérité, Discrétion, Combat

Calculateur de trajectoire et servomoteurs améliorés : Déplacement normal accéléré, Déplacement supplémentaire de 15m en cas d'utilisation d'un module de course.

Mode Ghost : Le chevalier devient totalement invisible à l'œil nu et quasiment inaudible sans matériel spécialisé.

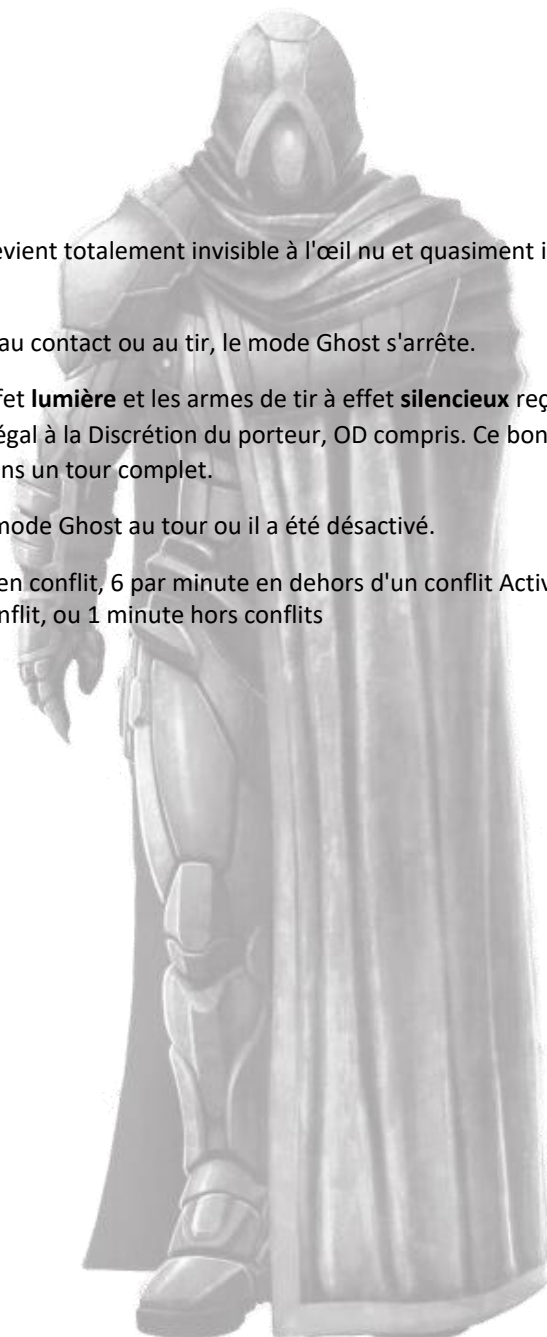
Lorsque le chevalier attaque au contact ou au tir, le mode Ghost s'arrête.

Les armes de contact sans effet **lumière** et les armes de tir à effet **silencieux** reçoivent un **bonus en dés au test** et un **bonus fixe aux dégâts** égal à la Discrétion du porteur, OD compris. Ce bonus ne s'applique que si le mode Ghost est actif depuis un moins un tour complet.

Il est impossible d'activer le mode Ghost au tour ou il a été désactivé.

Energie : 2 par tour en conflit, 6 par minute en dehors d'un conflit Activation : Aucune

Durée : 1 tour en conflit, ou 1 minute hors conflits



Armure Bard

Un condensé de technologie pour passer inaperçu

Armure : 40

Energie : 80

Champ de force : 12

Overdrives : Déplacement, Dextérité, Parole, Aura

Calculateur de trajectoire et servomoteurs améliorés : Déplacement normal accéléré, Déplacement supplémentaire de 15m en cas d'utilisation d'un module de course.

Modulateur de voix : Si un allié meurt, le chevalier peut le maintenir en vie en restant à son chevet et en lui parlant.

Mode Changeling : Le chevalier peut changer son aspect physique grâce à un nuage de nanomachines. Cette illusion peut s'étendre dans un rayon de 3 mètres et générer des "faux êtres" supplémentaires, dont les déplacements restent simples et gérés par l'IA de l'armure.

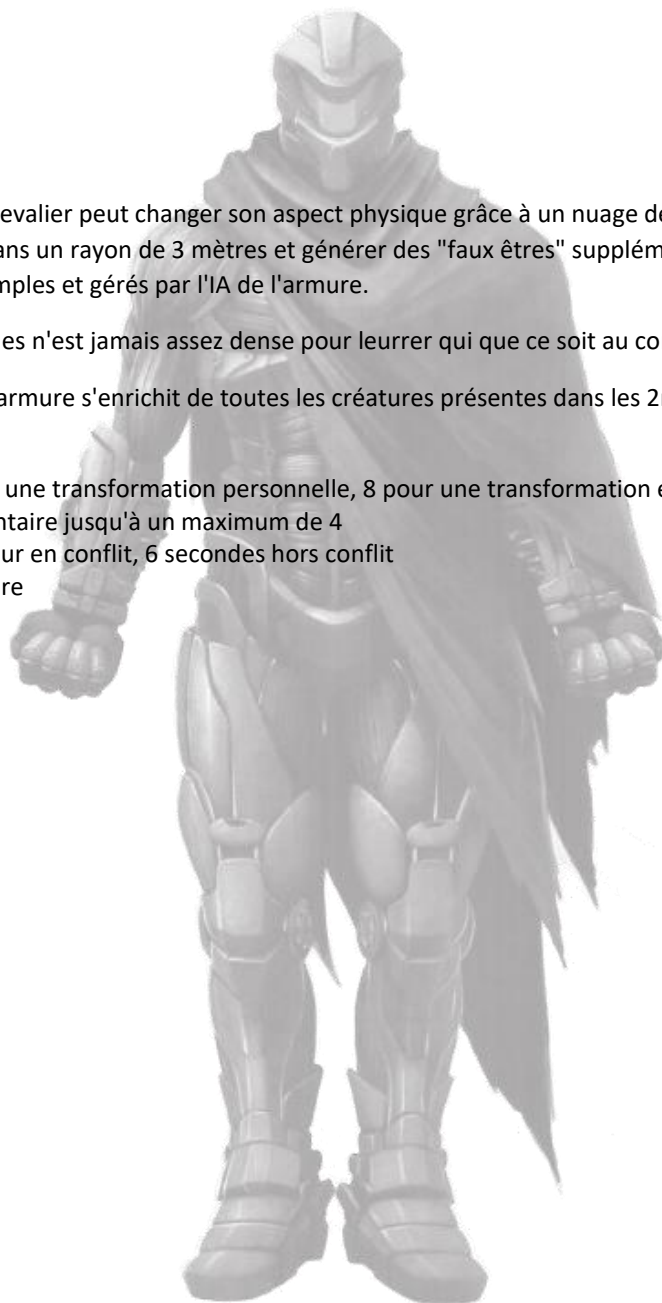
Le nuage de nanomachines n'est jamais assez dense pour leurrer qui que ce soit au contact.

La base de données de l'armure s'enrichit de toutes les créatures présentes dans les 2m du chevalier pendant plus d'une minute.

Energie : 6 pour une transformation personnelle, 8 pour une transformation étendue, 3 pour un "faux être" supplémentaire jusqu'à un maximum de 4

Activation : 1 tour en conflit, 6 secondes hors conflit

Durée : une heure



Armure Paladin

Une armure à la puissance de feu incalculable

Armure : 120

Energie : 20

Champ de force : 8

Overdrives : Force, Endurance, Tir, Perception

Fibres musculaires et endosquelette augmenté : Poids soulevable augmenté à 500kg, +3 dégâts au contact.

Afficheur tête haute et sens augmentés : Zoom optique x400.

Champ de force Shrine : Le chevalier peut déployer un champ de force très puissant prenant la forme d'un dôme bleuté de 6m de diamètre.

A l'intérieur du Shrine, le champ de force de toute méta-armure est augmenté de 6pts. Un personnage souhaitant entrer dans la limite du Shrine doit posséder une force de 5 ou plus, ou un aspect Chair de 10 ou plus.

Une fois déployé, le Shrine ne peut être déplacé. Un chevalier ne peut maintenir qu'un seul Shrine à la fois.

Energie : 1 si centré sur le chevalier, 2 à distance moyenne (50m ou moins)

Activation : Aucune

Durée : 1 tour

Mode Watchtower : Le chevalier peut activer deux modules de stabilisation qui lui permettent de multiplier ses tirs.

Quand le mode Watchtower est activé, le chevalier est incapable de se déplacer et voit son score de Réaction divisé par deux. En revanche, il peut tirer deux fois avec une seule action de combat.

En mode watchtower, le style Ambidextre ne peut être utilisé.

Energie : 2 à l'activation, puis 1 par tir supplémentaire

Activation : Action de déplacement

Durée : Jusqu'à désactivation

Lente et lourde : Le châssis super-lourd de la méta-armure Paladin entrave ses déplacements. Le poids important de la méta-armure peut empêcher son utilisation sur certains sols fragiles, et les tests à base Discrétion ou Déplacement de la méta-armure Paladin sont plus difficiles.

Le chevalier supprime les modules de course, de saut et de déplacement silencieux de son pack d'équipement. Il dispose à la place d'un Grappin.

Grappin : **Chaîne rétractable dans l'avant-bras**

Facilite les tests d'escalade, et peut permettre de rapprocher un ennemi à l'aspect Chair inférieur ou égal à 8.

Activation : Action de déplacement

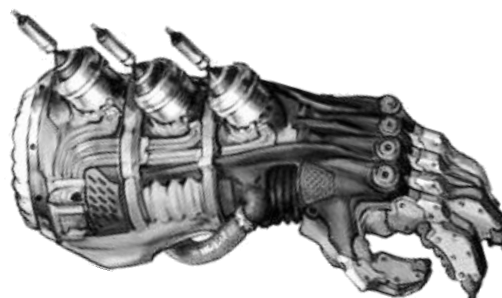
Durée : Jusqu'à désactivation

Portée : Moyenne

Set Striker

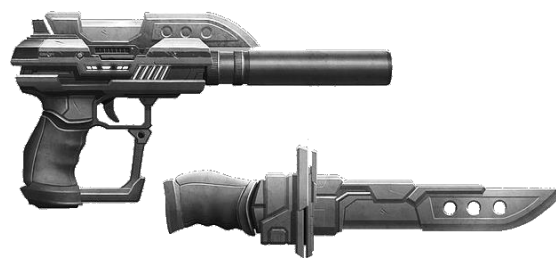
Paire de cestes lourds : Les Hell's Bells

	Normal	Akimbo
Dégâts	2D6 +Force	4D6 +Force*2
Violence	1	1
Portée	Contact	Contact
Effets		Malus de 1D6 au toucher



Pistolet de service : Le Compagnon

	Forme de couteau	Forme de pistolet
Dégâts	1D6 +Force	2D6 +6
Violence	1	1D6
Portée	Contact	Moyenne
Effets	Silencieux	Silencieux



Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un PNJ parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique Discrétion du PJ est ajouté au jet d'attaque et aux dégâts.

Module d'amplification de frappe : Charge à piston dans le gantelet

Le chevalier peut utiliser les charges à piston pour augmenter les dégâts infligés au contact. Une utilisation intensive peut infliger de sévères dégâts à l'armure.

Dégâts : +1D6, maximum +6D6

Energie : 1 par dé ajouté aux dégâts

Effets : L'armure du chevalier subit 2pts de dégâts par dé ajouté au-delà du premier

Module de course : Servomoteurs énergétiques

Le chevalier peut parcourir jusqu'à **50m** en une action d mouvement. S'il le désire, le chevalier peut frapper un ennemi au cours de sa course : il ajoute **+6 aux dégâts** infligés, mais subit alors lui-même **la moitié des dégâts infligés**.

Energie : 3

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Module Fumigène : Charges fumigènes dans les épaulières

Le chevalier et tous ceux présents dans les **15m** reçoivent un bonus de **+2 en défense et en réaction**, mais subissent un **malus de 3d6 aux tests de Tir**.

Energie : 2

Activation : Action de déplacement

Durée : une scène

Set Sniper

Fusil de précision : **Strike Eagle**

Dégâts	4D6 +6 +Tir
Violence	1D6
Portée	Lointaine
Effets	Tir en sécurité, Assistance à l'attaque, Désignation, Deux mains



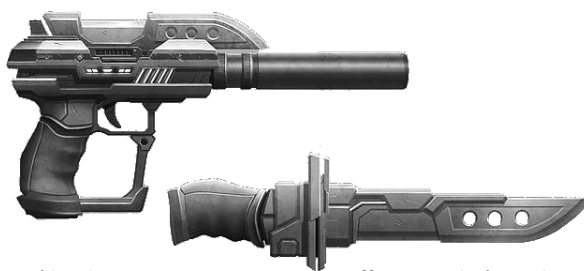
Tir en sécurité : Le porteur de l'arme peut tirer à couvert sans subir de malus au tir.

Assistance à l'attaque : Chaque réussite excédentaire au-dessus du score de réaction ou de défense de la cible permet de lui infliger 1 point de dégât ou de violence supplémentaire.

Désignation : L'arme peut désigner une cible une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher.

Pistolet de service : **Le Compagnon**

	Forme de couteau	Forme de pistolet
Dégâts	1D6 +Force	2D6 +6
Violence	1	1D6
Portée	Contact	Moyenne
Effets	Silencieux	Silencieux



Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un PNJ parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique Discrétion du PJ est ajouté au jet d'attaque et aux dégâts.

Pod missile : **Lance-missiles à déploiement automatique sur l'épaule**

Dégâts	6D6 +3
Violence	1D6 +6
Portée	Longue
Activation	Action de déplacement
Energie	1
Effets	Artillerie (Pas de malus de portée ou de couvert), Anti-véhicule, Chargeur3, La cible doit subir l'effet Désignation

Module de saut : **Réacteur à énergie Alpha sous les bottes**

Le chevalier peut sauter jusqu'à **15m de haut** ou **50m de long**. S'il en profite pour attaquer, il ajoute **+6 aux dégâts** de son attaque.

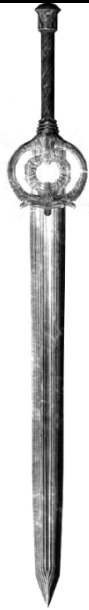
Energie	3
Activation	Action de déplacement
Durée	Instantanée

Module de vue alternative : **Paire de senseurs supplémentaire sur le casque**

Le chevalier peut ajouter un filtre de **vision thermique** sur son interface RA. Il détecte les sources de chaleur.

Energie	2
Activation	Aucune
Durée	Une scène

Set Defender



Epée bâtarde : **La Griffe**

	Forme à une main	Forme à deux mains
Dégâts	4D6 +Force +Dextérité	4D6 +Force*2
Violence	2D6	3D6
Portée	Contact	Contact
Effets		Deux mains

Bouclier amovible : **L'Enclume**

	Mêlée	Charge explosive
Dégâts	1 +Force	2D6 +6
Violence	1	2D6 +6
Portée	Contact	Courte
Effets	Défense2	Lumière4, Anti-anathème, Chargeur1



Lumière 4 : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de défense et de réaction sont réduits de 4 durant le tour suivant (jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet lumière).

Anti-Anathème : L'arme ignore purement et simplement la valeur de bouclier et de *Chair* exceptionnelle (qu'elle soit majeure ou mineure) de la créature de l'Anathème prise pour cible.

Défense2 : Le chevalier gagne +2 en défense lorsqu'il porte le bouclier.

Canon défensif : **Mini canon d'épaule automatisé**

Une fois par tour, inflige 2d6 dégâts à un ennemi qui attaque le chevalier à moins de trois mètres ou ajoute 1d6 à la violence des armes utilisées à portée courte ou inférieure.

Activation : Aucune

Durée : Instantanée

Energie : Aucune

Module Flash : **Projecteur flash sur le casque**

Effets : Choc 1, lumière 2

Activation : Aucune

Durée : 1 tour

Portée : Courte

Energie : 2

Choc 1 : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect de la cible, celle-ci perd sa prochaine action.

Lumière 2 : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de défense et de réaction sont réduits de 2 durant le tour suivant (jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet lumière).

Module de saut : **Détonateurs à énergie sous les bottes**

Le chevalier peut sauter jusqu'à 15m de haut ou 50m de long. S'il en profite pour attaquer, il ajoute +6 aux dégâts de son attaque.

Energie : 3

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Set Leader

Fusil d'assaut ASKR-1 : Ass-Kicker

Dégâts	2D6 +6
Violence	5D6 +9
Portée	Longue
Effets	Barrage2, Deux mains



Barrage 2 : Le chevalier peut décider de sacrifier ses dégâts ou sa violence pour diminuer de 2 la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement.

Couteau de combat : Le bowie

Dégâts	3D6 +Force +Dextérité
Violence	1D6
Portée	Contact
Effets	Silencieux



Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un PNJ parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique Discrétion du PJ est ajouté au jet d'attaque et aux dégâts.

Pod fusées éclairantes : Caisson à fusées dans le dos

Le chevalier lance une fusée éclairante. Son effet aveuglant inflige **1 dé de malus** aux humains sans protection oculaire. Les créatures de l'anathème subissent **2 dés de malus** et l'effet **Lumière 2**.

Activation : Action de déplacement

Durée : 1d6 tours

Energie : 2

Effets : Chargeur 3

Lumière 2 : Lorsque l'arme frappe une créature de l'Anathème ou une bande de l'Anathème, ses scores de défense et de réaction sont réduits de 2 durant le tour suivant (jusqu'à la fin du prochain tour du PJ qui a infligé l'effet lumière).

Billes sonar : Lanceurs sur les avant-bras

Une fois lancées, les billes agissent comme un sonar. Les êtres vivants à portée Courte sont considérés comme sous l'effet **Désignation** lorsqu'il s'agit d'utiliser des armes de tir contre eux.

Activation : Action de déplacement

Durée : une scène

Energie : aucune

Effets : Chargeur 9

Désignation : L'arme peut désigner une cible une fois par tour. Son utilisateur et ses alliés reçoivent un bonus de 1 réussite automatique pour toucher la cible et ignorent toujours les éventuels échecs critiques qu'ils pourraient subir lorsqu'ils tentent de la toucher.

Module de course : Semelles à poussée antigrav

Le chevalier peut parcourir jusqu'à 50m en une action de mouvement. S'il le désire, le chevalier peut frapper un ennemi au cours de sa course : il ajoute **+6 aux dégâts**, mais subit alors lui-même **la moitié des dégâts infligés**.

Energie : 3

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Relais satellite : Antenne sur le côté du casque, liaison satellite embarquée

Le chevalier a accès aux derniers relevés topographiques d'un lieu. Les images datent de moins d'une journée.

Energie : 4

Set Bomber



Lance-grenade léger : Le Dobermann

Changer de chargeur prend une action de déplacement.

	Explosives	Anti-blindages	Incendiaires
Dégâts	4D6	3D6+10	2D6
Violence	3D6	1	3D6+10
Portée	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Effets	Dispersion 3	Destructeur	Dégâts continus 3

Dispersion 3 : L'arme peut toucher jusqu'à 3 cibles si celles-ci sont à moins de deux mètres les uns des autres. Il peut s'agir d'amis comme d'ennemis.

Destructeur : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a une armure, on ajoute 2D6 au total de dégâts.

Dégâts continus 3 : L'arme inflige 3 points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours, ignorant les éventuels scores de CdF ou de bouclier. Cet effet ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

Module Découpeur : Tronçonneuse intégrée à l'avant-bras

Le chevalier peut découper et percer à peu près n'importe quelle matière. Outre sa vocation utilitaire, certains chevaliers l'utilisent aussi au combat, en dernier recours.

Activation : Action de déplacement

Durée : Jusqu'à désactivation

Energie : 1

Dégâts : 3D6 +Force

Violence : 1

Portée : Contact

Effets : Ignore armure, Anti-véhicule, 3D6 de malus au toucher

Ignore armure : L'arme touche directement la santé de la cible. L'armure est sans effet. Le CdF n'est pas annulé.

Anti-véhicule : Contre des Colosses et des Véhicules, l'arme inflige ses dégâts sans réduction.

Interface sensitive RIGG : Antennes sur le côté du casque

Le chevalier peut contrôler drones, véhicules et systèmes électroniques sans autre interface que son armure. Il n'a plus besoin de ses mains, mais doit tout de même **voir l'appareil** et être au maximum à **portée moyenne**. Cependant en cas de conflit, un utilisateur physique aura toujours le dessus sur l'interface RIGG.

Module de course : Articulations augmentées

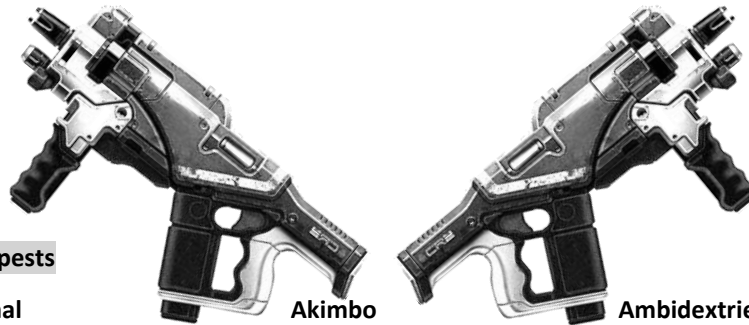
Le chevalier peut parcourir jusqu'à **50m** en une action d mouvement. S'il le désire, le chevalier peut frapper un ennemi au cours de sa course : il ajoute **+6 aux dégâts** infligés, mais subit alors lui-même la **moitié des dégâts infligés**.

Energie : 3

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Set Gunner



Pistolets mitrailleurs : Les Tempests

	Normal	Akimbo	Ambidextrie
Dégâts :	3D6	6D6	3d6
Violence :	4D6	6D6	4d6
Portée :	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Effets :	Meurtrier, Ultraviolence	Meurtrier, Ultraviolence, -1D6 pour toucher	Meurtrier, Ultraviolence, 2 attaques à -3D6 pour toucher chacune

Meurtrier : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts.

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

Modules lames de combat Mk2 : Lames rétractables au dos des gantelets

	Normal	Akimbo	Ambidextrie
Dégâts :	3D6 +Force +Dextérité	6D6 +Force +Dextérité	3d6 +Force +Dextérité
Violence :	1D6	2D6	1d6
Portée :	Contact	Contact	Contact
Effets :		-3D6 pour toucher	2 attaques à -3D6 pour toucher chacune

Module de déploiement pour moto Steed : Cube de NanoC automatisées

Le chevalier peut déployer une moto de combat Steed du Knight, qui est pleinement opérationnelle en 6 secondes. Le refold prend lui aussi 6 secondes.

Activation : Action de déplacement

Durée : Jusqu'à désactivation

Energie : 1

Module grappin : Lance-grappin fixé à l'avant-bras gauche

Facilite les tests d'escalade, et peut permettre de rapprocher un ennemi à l'aspect Chair inférieur ou égal à 8.

Activation : Action de déplacement

Durée : Jusqu'à désactivation

Portée : Moyenne

Set Spy



Pistolet d'infiltration : **La Guêpe**

Changer de chargeur prend une action de déplacement.

	Fléchettes neuro	Fléchettes choc	Fléchettes NanoM
Dégâts :	4D6	3D6	4d6 +6
Violence :	1	1	1
Portée :	Moyenne	Moyenne	Moyenne
Effets :	Ignore armure, Silencieux, Dégâts continus 3	Ignore armure, Silencieux, Choc 2	Silencieux, Destructeur

Ignore armure : L'arme touche directement la santé de la cible. L'armure est sans effet. Le CdF n'est pas annulé.

Silencieux : Le personnage ne peut être repéré par un PNJ parce qu'il utilise son arme. Lorsque cet effet est utilisé pendant un mode Ghost ou un mode Changeling, le score de la caractéristique Discrétion du PJ est ajouté au jet d'attaque et aux dégâts.

Dégâts continus 3 : L'arme inflige 3 points de dégâts à chaque tour durant 1D6 tours, ignorant les éventuels scores de CdF ou de bouclier. Cet effet ne peut être cumulé sur une même créature tant que l'effet est déjà présent au moins une fois.

Choc 2 : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect de la cible, celle-ci perd ses 2 prochaines actions.

Destructeur : Lorsque les dégâts impactent les points d'armure de la cible, si elle a une armure, on ajoute 2D6 au total de dégâts.

Module d'adhérence : **Bottes et gantelets grip**

Le chevalier adhère à n'importe quelle surface, même les plus lisses.

Activation : Action de déplacement

Durée : 3 tours

Energie : 3

Drone d'espionnage : **Petit quadriptère fixé au flanc**

Le chevalier dispose d'un petit drone qu'il peut déployer à volonté. Discret, potentiellement volant ou roulant, et équipé d'une **caméra** et d'un **micro**, il peut être dirigé jusqu'à **20km de distance** et dispose d'une autonomie de **2h**.

Activation : Action de déplacement

Durée : Une scène

Portée : Lointaine

Module cameraman : **Visière caméra**

Le chevalier est équipé d'une caméra HD et d'un micro HF.

Activation : Aucune

Durée : Jusqu'à désactivation

Module de saut : **Bottes fusées à réaction**

Le chevalier peut sauter à **15m de haut** ou **50m de long**. S'il en profite pour attaquer, il ajoute **+6 aux dégâts** de son attaque.

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Energie : 3

Set Fighter

Epée longue : L'espadaon

Dégâts : 5D6 +Force*2
Violence : 5D6
Portée : Contact
Effets : Deux mains,
Choc 1, Défense 1



Choc 1 : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect de la cible, celle-ci perd sa prochaine action.

Défense1 : Le chevalier gagne +1 en défense lorsqu'il porte l'épée.

Tourelle à déploiement automatisé : Boite octogonale à la ceinture

Le chevalier peut déployer une tourelle équipée d'un shotgun automatisé. Elle peut être programmée de deux façon : un **contrôle total** du ciblage par le chevalier, ou un **mode sécurité** pour tirer sur tout ce qui bouge qui ne soit pas équipé de méta-armure.

Activation : Action de combat

Durée : Une scène

Energie : aucune

Profil de la tourelle : Défense 0, Réaction 0, Armure 50, Champ de force 6

Logiciel de tir : 8d6 +2 réussites auto

Dégâts : 2d6 +10

Violence : 2d6

Portée : Moyenne

Effets : Meurtrier, Choc 1, Barrage 2

Meurtrier : Lorsque les dégâts impactent la santé de la cible, on ajoute 2D6 au total des dégâts.

Choc 1 : Si le jet pour toucher avec l'arme est supérieur au score de l'aspect de la cible, celle-ci perd sa prochaine action.

Barrage 2 : Le chevalier peut décider de sacrifier ses dégâts ou sa violence pour diminuer de 2 la *défense* et la *réaction* de la bande ou du PNJ ciblé jusqu'au début de son prochain tour, permettant ainsi à ses alliés de toucher plus facilement.

Module de course : Articulations augmentées

Le chevalier peut parcourir jusqu'à **50m** en une action de mouvement. S'il le désire, le chevalier peut frapper un ennemi au cours de sa course : il ajoute **+6 aux dégâts infligés**, mais subit alors lui-même **la moitié des dégâts infligés**.

Activation : Action de déplacement

Durée : Instantanée

Energie : 3

Arme de torse : Salve de grenades 40mm à usage unique

Sur le torse de la méta-armure, un lanceur de grenades est monté comme système d'attaque de dernier recours.

Activation : Action de combat

Durée : Instantanée

Energie : 8

Dégâts : 7d6 +6

Violence : 9d6 +6

Portée : Courte

Effets : Dispersion 6, Usage unique

Dispersion 6 : L'arme touche jusqu'à 6 cibles si celles-ci sont à moins de deux mètres les uns des autres. Il peut s'agir d'amis comme d'ennemis.